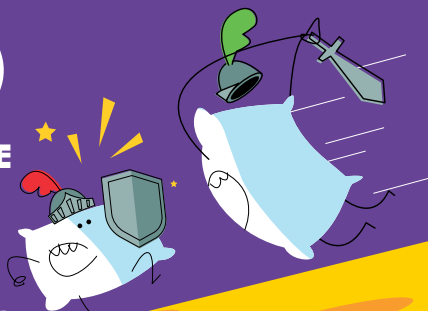


PILO PILO



REGOLE



blue orange
Hot Games Cool Planet



Le federe e i cuscini sono lavabili in lavatrice a 40°C.



Si consiglia di asciugarli all'aria aperta ed evitare l'utilizzo dell'asciugatrice.

Vi aspetta una lunga notte di sonno sfrenato! Da prodi cavalieri, affrontate i vostri oppositori con il solo e unico accessorio presente nel vostro letto: un CUSCINO!

Tenete gli occhi ben aperti e siate veloci nel compiere l'azione giusta al momento giusto. Ma attenzione al Re del Silenzio: è vietato bisticciare in sua presenza!

Chi di voi uscirà vittorioso da questa lotta sfrenata a colpi di cuscini?

COMPONENTI

- 2 cuscini
- 56 carte Personaggio divise come segue:
 - 7 carte Drago Dormiente
 - 7 carte Re del Silenzio
 - 21 carte Cavaliere d'Attacco
 - 21 carte Cavaliere di Difesa



SCOPPO DEL GIOCO

Siate i primi a svegliarvi vincitori dal sogno, liberandovi di tutte le carte in vostro possesso.

PREPARAZIONE

ATTENZIONE! IN QUESTO GIOCO FOLLE DOVRETE LANCIARE I CUSCINI AI VOSTRI AVVERSARI! PRIMA DI INIZIARE LA PARTITA, ASSICURATEVI DI AVER LIBERATO LO SPAZIO ATTORNO ALL'AREA DI GIOCO, PERCHÈ SI VEDRANNO VOLARE CUSCINI OVUNQUE!

1. Posizionate un numero di cuscini al centro dell'area di gioco e a portata di tutti in base alle seguenti indicazioni
 - per 3 giocatori servirà 1 solo cuscino;
 - per 4 o più giocatori serviranno entrambi i cuscini.
2. Mescolate le 56 carte Personaggio a faccia in giù e distribuitele a caso in base al numero dei giocatori:
 - da 3 a 4 giocatori, distribuite 12 carte ciascuno;
 - da 5 a 6 giocatori, distribuite 8 carte ciascuno.Rimettete nella scatola le carte rimanenti.
3. Ognuno prende le carte senza guardarle e le posiziona a faccia in giù davanti a sé; andranno a formare il mazzo di pesca personale.

Ora siete pronti per giocare!



Esempio di preparazione di una partita a 4 giocatori.

SVOLGIMENTO

Una partita è costituita da una serie di turni. Ogni turno si divide in due fasi: una rapida fase AZIONE e un'altrettanto rapida fase RISOLUZIONE.

1- FASE AZIONE

Tutti i giocatori, allo stesso momento, girano la prima carta del loro mazzo a faccia in su.

IMPORTANTE: girate le carte in direzione del centro dell'area di gioco e non verso di voi.

Se un giocatore viene beccato a guardare la propria carta senza girarla prima verso gli altri giocatori, non potrà svolgere questo turno e dovrà rimettere la carta in questione a faccia in giù sotto il proprio mazzo di pesca.



Le carte girate indicano il personaggio che ciascun giocatore interpreterà nel sogno durante il turno: un Cavaliere d'Attacco o di Difesa, un Drago Dormiente o un Re del Silenzio.

Dovrete essere rapidi nel riconoscere tutti i personaggi rivelati; ciascuno di voi dovrà velocemente decidere l'azione da svolgere e dovrà effettuarla senza compiere errori:

Cavaliere d'Attacco

➤ Se uno di voi gira un Cavaliere d'Attacco e almeno un altro giocatore gira un Cavaliere di Difesa, che la guerra abbia inizio!

Prendete subito un cuscino dal centro dell'area di gioco e tiratelo all'avversario che ha girato la carta Cavaliere di Difesa!

ATTENZIONE! CERCATE DI NON PUNTARE AGLI OCCHI DEI VOSTRI AVVERSARI!

➤ Se nessuno ha la carta Cavaliere di Difesa, niente lotta. Inutile prendere un cuscino, perché non avrete nessuno a cui tirarlo.



Cavaliere di Difesa

➤ Se uno di voi gira un Cavaliere di Difesa e almeno un altro giocatore gira un Cavaliere d'Attacco, che la guerra abbia inizio!

Prendete subito un cuscino dal centro dell'area di gioco e usatelo come scudo per difendervi!

NOTA: potete svolgere le azioni nell'ordine che preferite, a patto che ogni cuscino venga usato una volta a turno e per una sola azione. Pertanto, se un Cavaliere d'Attaccovi ha già lanciato un cuscino e l'altro è ancora disponibile al centro dell'area di gioco, potete comunque prenderlo e usarlo come scudo.

➤ Se nessuno ha la carta Cavaliere d'Attacco, non ci sarà nessuna lotta. Non prendete cuscini, non avete niente di cui preoccuparvi.



Drago Dormiente

Se uno di voi gira un Drago Dormiente, dovrà prendere subito un cuscino dal centro dell'area di gioco e poggiarvi sopra l'orecchio, a indicare che sta beatamente dormendo.



Re del Silenzio

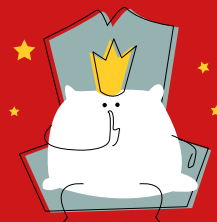
Se almeno uno di voi pesca un Re del Silenzio, nessuno può svolgere azioni in questo turno; non ci si può muovere, né prendere cuscini.

Il Re del Silenzio prevale sui cavalieri e sul Drago Dormiente. È un'autorità suprema: cercate di non infastidirlo!



IMPORTANTE DA SAPERE!

- ▶ In una partita a 4 o più giocatori, nello stesso turno, ogni giocatore può prendere solo un cuscino, quindi non può usarli entrambi.
- ▶ Non potete prendere un cuscino che è stato appena usato da un altro giocatore in quello stesso turno. Dovete sempre prenderlo dall'area di gioco, se disponibile.
- ▶ Toccare un cuscino con la mano equivale a svolgere un'azione, per cui pensate in fretta, ma state attenti a non commettere errori! Se sbagliate, riceverete una penalità durante la fase Risoluzione.



2- FASE RISOLUZIONE

Con la quiete dopo la tempesta, i giocatori possono controllare le carte Personaggio girate, in modo da verificare se le azioni sono state svolte in modo corretto o se per la troppa fretta si sono commessi errori:

▶ se avete svolto l'azione corretta, scartate la carta Personaggio, riponendola nella scatola: vi state avvicinando al momento del risveglio e quindi... alla vittoria!

Altrimenti:

- se avete compiuto l'azione sbagliata,
 - se non avete compiuto un'azione in modo corretto,
 - se non siete stati abbastanza veloci nel compiere un'azione,
 - se per sbaglio avete toccato un cuscino,
- ▶ riponete la carta Personaggio a faccia in giù sotto il mazzo di pesca personale.

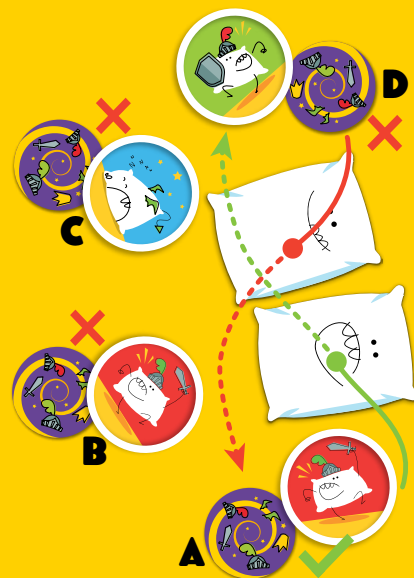
Esempio di turno:

Fase Azione

- ▶ Il giocatore **A** prende uno dei due cuscini e lo lancia al giocatore **D**.
- ▶ Allo stesso momento il giocatore **D** prende il secondo cuscino e lo lancia al giocatore **A**.
- ▶ I giocatori **B** e **C** non reagiscono abbastanza in fretta.

Fase Risoluzione

- ▶ Il giocatore **A** avrebbe dovuto far partire la lotta, essendo un Cavaliere d'Attacco. Dato che ha lanciato un cuscino al giocatore **D**, Cavaliere di Difesa, il giocatore **A** ha svolto l'azione in modo corretto. Scarta Pertanto la carta Cavaliere d'Attacco e la ripone nella scatola.
- ▶ Anche il giocatore **D** avrebbe dovuto partecipare alla lotta, ma per la fretta ha lanciato un cuscino al giocatore **A**, mentre avrebbe dovuto solamente utilizzarlo come scudo contro i giocatori **A** e **B**. Il giocatore **D** ha commesso l'azione sbagliata, per cui ripone la carta Cavaliere di Difesa a faccia in giù sotto il suo mazzo di pesca.
- ▶ I giocatori **B** e **C** non sono riusciti a prendere un cuscino per svolgere l'azione indicata dalla carta Personaggio in loro possesso, pertanto entrambi devono riporre la carta a faccia in giù sotto i propri mazzi di pesca.



Esempio di un altro turno:

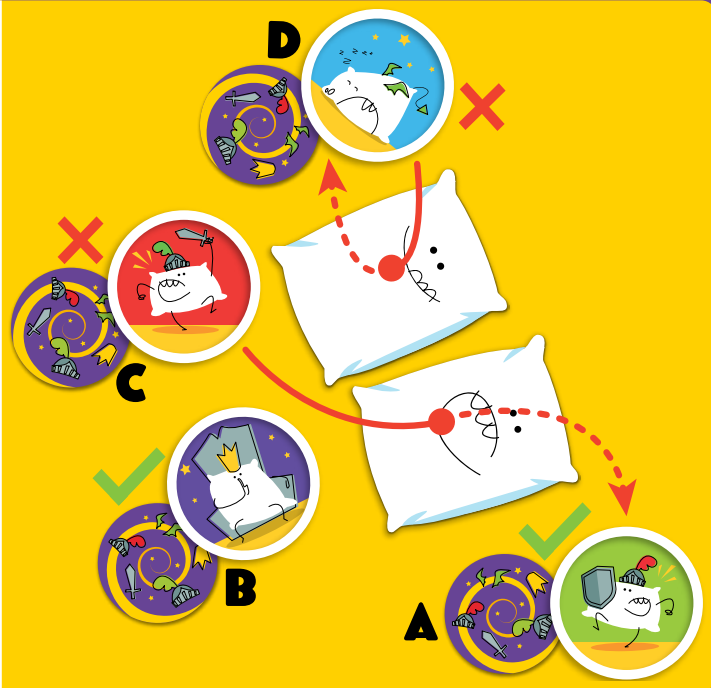
Fase Azione

- Il giocatore **D** prende un cuscino e vi poggia l'orecchio a indicare che sta dormendo beatamente.
- Allo stesso momento il giocatore **C** prende un cuscino e lo lancia al giocatore **A**.
- I giocatori **A** e **B** non fanno nulla.

Fase Risoluzione

Dato che è stato girato un Re del Silenzio, nessuno avrebbe dovuto compiere azioni! Chi si è affrettato a prendere il cuscino ha solo perso tempo!

- I giocatori **C** e **D** hanno commesso un errore, pertanto devono riporre la carta Personaggio a faccia in giù sotto il loro mazzo di pesca.
- I giocatori **A** e **B** hanno invece svolto le azioni in modo corretto, ossia rimanendo fermi, pertanto scartano la carta riponendola nella scatola.



Alla fine della **Fase Risoluzione**, dopo che ogni giocatore ha scartato la propria carta o l'ha rimessa nel mazzo di pesca, prendete i cuscini utilizzati e rimetteteli al centro dell'area di gioco. Inizia così un nuovo turno.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando uno dei giocatori scarta la sua ultima carta Personaggio alla fine del turno e vince!
Se più giocatori scartano l'ultima carta, la vittoria si condivide!

MODALITÀ SCUDIERO

- Per rendere la partita più semplice ai più giovani, togliete le 7 carte Re del Silenzio dal mazzo e riponetele nella scatola.
- Giocherete così con le 49 carte Personaggio rimanenti. Grazie alle regole più semplici, non ci saranno Re del Silenzio a interrompere le vostre notti senza riposo; potrete lottare in tutta libertà!



Traduzione italiana a cura di Giada Ruscitto e Giulia Cicci per The Geeky Pen
© 2024 Blue Orange Edition. Pilo Pilo e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange Edition, Francia. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia.
www.blueorangegames.eu