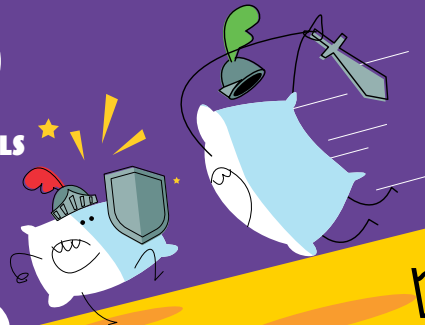


PILO PILO



SPELREGELS



blue orange
Hot Games Cool Planet

Er staat je een wilde nacht te wachten! Kruip in de rol van een dappere ridder en versla je tegenstanders met het enige wapen binnen handbereik: een KUSSEN!

Let goed op en kies de beste tactiek op het juiste moment. Maar pas op voor de Koning van de Stilte, want het is verboden om in zijn aanwezigheid te kibbelen!

Wie zal zegevieren na deze wilde nacht vol kussengevechten?

40

De kussenslopen en kussens zijn machinewasbaar op 40°C.



Niet geschikt voor de droger. Drogen aan de lucht.

SPELMATERIAAL

- 2 kussens
- 56 personagekaarten, in de volgende categorieën:
 - 7 keer de slapende draak
 - 7 keer de Koning van de Stilte
 - 21 keer de aanvallende ridder
 - 21 keer de verdedigende ridder



DOEL VAN HET SPEL

Ontwaak als eerste uit je droom door al je kaarten te spelen.

VOORBEREIDING

LET OP! BIJ DIT DOLDWAZE SPEL MOET JE KUSSENS NAAR JE TEGENSTANDERS GOOIEN! MAAK VOLDOENDE RUIMTE VRIJ OM DE SPELERS HEEN, WANT DE KUSSENS ZULLEN JE OM DE OREN VLIEGEN!

1. Plaats het volgende aantal kussens in het midden van het speelgebied zodat iedereen er makkelijk bij kan:

- leg voor 3 spelers 1 kussen neer.
- leg voor 4 of meer spelers 2 kussens neer.

2. Schud de 56 personagekaarten gedekt in een stapel en deel ze uit volgens het aantal spelers:

- bij 3 tot 4 spelers krijgt elke speler 12 kaarten.
- bij 5 tot 6 spelers krijgt elke speler 8 kaarten.

Kaarten die niet zijn gedeeld, worden opgeborgen in de verpakking.

3. Pak je kaarten zonder ze te bekijken. Leg ze gedekt op een stapel voor je neer. Dit is je persoonlijke stapel.

Het spel kan beginnen!



Voorbeeld van een spel met 4 spelers.

SPELVERLOOP

Een spel bestaat uit een reeks beurten. Elke beurt bestaat uit twee stappen: een snelle **ACTIE**, gevolgd door een even snelle **OPLOSSING!**

STAP 1 - ACTIE

Alle spelers draaien tegelijkertijd de eerste kaart van hun persoonlijke stapel om zodat die nu open op de stapel ligt.

BELANGRIJK: draai elke kaart om richting het speelgebied en niet richting jezelf. Je mag je eigen kaart niet eerder zien dan de andere spelers. Als een speler stiekem naar zijn of haar kaart kijkt zonder die meteen om te draaien voor de andere spelers, moet hij of zij de beurt overslaan en deze kaart gedekt onder op zijn of haar persoonlijke stapel leggen.



De omgedraaide kaart onthult jouw personage in je droom: een aanvallende of verdedigende ridder, een slapende draak of een Koning van de Stilte. Herken alle onthulde personages zo snel mogelijk! Kies meteen je actie en pas hem toe, zonder fouten te maken.

Aanvallende ridder

➤ Als jij een aanvallende ridder omdraait en een van je tegenstanders draait een verdedigende ridder om, dan zullen de veren je om de oren vliegen! Pak meteen een kussen van het speelgebied en gooi dat naar een van de tegenstanders die een verdedigende ridder heeft omgedraaid!



LET OP! GOOI HET KUSSEN NIET IN DE OGEN VAN JE TEGENSTANDER!

➤ Als geen enkele tegenstander een verdedigende ridder heeft omgedraaid, vindt er geen kussengevecht plaats. Je hoeft dan geen kussen te pakken, want er is geen tegenstander om aan te vallen.

Verdedigende ridder

➤ Als jij een verdedigende ridder omdraait en een van je tegenstanders draait een aanvallende ridder om, dan vliegen de veren je om de oren!



Pak meteen een kussen van het speelgebied. Hou het met uitgestrekte armen voor je uit als schild om jezelf te beschermen tegen rondvliegende kussens!

LET OP: de volgorde van de acties maakt niet uit, zolang elk kussen maximaal 1 keer per beurt en per actie wordt gebruikt.

Voorbeeld: als een aanvallende ridder net een kussen naar je heeft gegooid en het tweede kussen ligt nog in het speelgebied, dan kun je dat tweede kussen nog snel pakken en als schild gebruiken, als je maar de juiste actie uitvoert.

➤ Als geen enkele tegenstander een aanvallende ridder heeft omgedraaid, vindt er geen kussengevecht plaats. Je hoeft dus geen kussen te pakken. Deze beurt ben je veilig.

De slapende draak

Als je een slapende draak omdraait, pak je snel een kussen van het speelgebied en hou je dat tegen je oor om aan te geven dat je een lekker dutje doet.



De Koning van de Stilte

Als jij of een tegenstander 1 Koning van de Stilte omdraait, mag niemand iets doen. Niemand mag een actie uitvoeren of een kussen pakken. De Koning van de Stilte heeft voorrang op de ridders en de slapende draak. Hij is de ultieme autoriteit: je mag hem niet kwaad maken!



BELANGRIJK OM TE WETEN

- ▶ In een spel met 4 of meer spelers mag elke speler per beurt maximaal 1 kussen pakken, nooit 2.
- ▶ Je mag geen kussen pakken dat tijdens die beurt al is gebruikt door een andere speler. Je mag alleen een beschikbaar kussen van het speelgebied pakken.
- ▶ Als je een kussen aanraakt met je hand, betekent dit dat je het hebt opgepakt. Denk dus snel en grondig na, zodat je geen fout maakt! Als je de verkeerde actie uitvoert, word je gestraft tijdens de stap Oplossing.



STAP 2 - DE OPLOSSING

Wanneer de rust is teruggekeerd, bekijken alle spelers alle personagekaarten die tijdens deze beurt zijn omgedraaid. Elke speler kan nu controleren of hij of zij de juiste actie heeft uitgevoerd of in alle haast de verkeerde beslissing heeft genomen:

- ▶ als je de juiste actie hebt uitgevoerd, kun je je personagekaart afleggen door die op te bergen in de verpakking van het spel. Je bent weer een stapje dichterbij het ontwaken... en dus ook bij de overwinning!

HET ADDERTJE :

- als je de verkeerde actie hebt uitgevoerd,
 - als je een actie verkeerd hebt uitgevoerd,
 - als je niet snel genoeg was met je actie,
 - of als je per ongeluk een kussen hebt aangeraakt,
- ▶ dan pak je je personagekaart en leg je hem gedekt onder op je persoonlijke stapel.

Voorbeeld van een beurt:

Actie

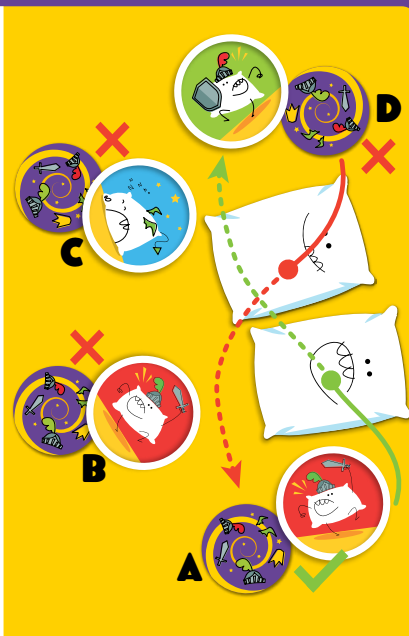
- ▶ Speler **A** pakt een van de 2 kussens en gooit het naar speler **D**.
- ▶ Speler **D** pakt tegelijkertijd het tweede kussen en gooit het naar speler **A**.
- ▶ Spelers **B** en **C** reageren niet snel genoeg.

Oplossing

▶ Speler **A** moest een kussengevecht beginnen omdat hij of zij een aanvallende ridder was. Door een kussen naar Speler **D** te gooien, die een verdedigende ridder was, heeft Speler **A** dus de juiste actie uitgevoerd. Speler **A** kan zijn of haar kaart met aanvallende ridder nu afleggen in de verpakking van het spel.

▶ Speler **D** moest ook deelnemen aan een kussengevecht, maar gooide in alle haast een kussen naar Speler **A**. Dit was helaas fout! Hij of zij moest het kussen juist als schild gebruiken tegen een aanval van Spelers **A** en **B**. Speler **D** voerde dus de verkeerde actie uit en moet zijn of haar kaart met de verdedigende ridder gedekt onder op zijn of haar persoonlijke stapel leggen.

▶ Spelers **B** en **C** pakten hun kussens te laat om de actie uit te voeren die bij hun personagekaarten hoorde. Zij moeten hun personagekaart gedekt onder op hun persoonlijke stapel leggen.



Nog een voorbeeld van een beurt:

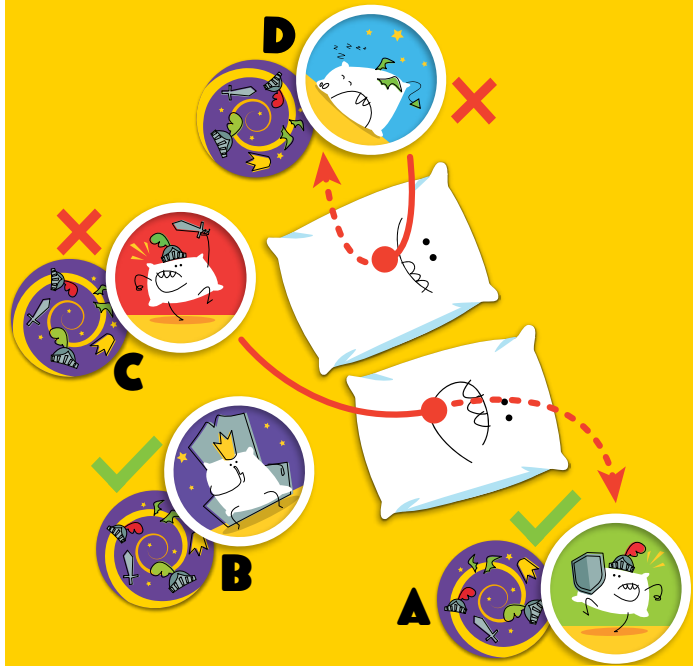
Actie

- Speler **D** pakt een kussen en legt zijn of haar oor erop om aan te geven dat hij of zij vredig slaapt.
- Speler **C** pakt tegelijkertijd het tweede kussen en gooit het naar Speler **A**.
- Spelers **A** en **B** beslissen helemaal niets te doen.

Oplossing

Er werd tijdens deze beurt 1 Koning van de Stille omgedraaid, dus niemand mocht iets doen! De spelers die overhaast een kussen pakten, hebben zich voor niets gehaast!

- Spelers **C** en **D** hebben dus een fout gemaakt. Zij moeten hun personagekaart gedekt onder op hun persoonlijke stapel leggen.
- Spelers **A** en **B** hebben de juiste actie uitgevoerd: niets doen. Daarom kunnen zij hun personagekaart afleggen in de verpakking van het spel.

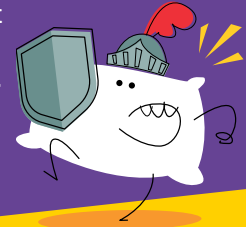


Aan het einde van de stap **Oplossing** hebben alle spelers hun personagekaart afgelegd in de verpakking of gedekt onder op hun persoonlijke stapel gelegd. Pak nu de 1 of 2 kussens en leg die weer op het speelgebied. Er begint een nieuwe beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen wanneer een speler zijn of haar laatste personagekaart aan het eind van de beurt aflegt. Deze speler heeft het spel gewonnen!

Als meerdere spelers in 1 beurt hun laatste kaart afleggen, hebben ze allemaal gewonnen.



SCHILDKNAAP-MODUS

- Wil je het spel makkelijker maken voor jongere spelers? Haal dan de 7 kaarten van de Koning van de Stille uit het spel en bewaar ze in de verpakking.
- Je speelt met de resterende 49 personagekaarten. De regels zijn nu iets makkelijker. Er is geen Koning van de Stille meer om je rusteloze nachten te verpesten. Niets houdt je nog tegen om een kussengevecht te beginnen!



Nederlandse vertaling: Linda van den Brink en Marijke Van Ham voor The Geeky Pen. © 2024 Blue Orange Edition. Pilo Pilo en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Spel gepubliceerd en verdeeld onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk.
www.blueorangegames.eu