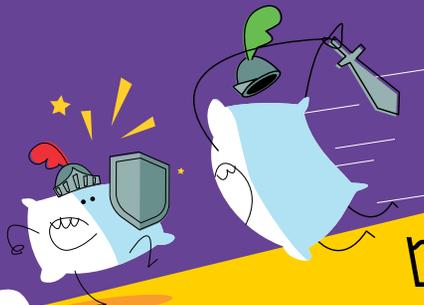


PILO PILO



Prepara-te para uma noite de sono agitada! Como destemido cavaleiro, enfrenta os teus adversários com o único acessório da tua cama: uma ALMOFADA!

Mantém-te vigilante e sê rápido a fazer o movimento certo no momento certo. Mas tem cuidado com o Rei do Silêncio, pois é proibida qualquer briga na sua presença!

Quem sairá vencedor desta agitada noite de luta de almofadas?

40

As almofadas e fronhas podem ser lavadas à máquina à temperatura de 40°C.



Não é recomendado o uso de máquina de secar, é preferível deixar secar ao ar.

COMPONENTES

- 2 almofadas
- 56 cartas de personagem, com a seguinte distribuição:
 - 7 cartas de dragão adormecido
 - 7 cartas de Rei do Silêncio
 - 21 cartas de cavaleiros atacantes
 - 21 cartas de cavaleiros defensivos



OBJETIVO DO JOGO

Sê o primeiro a acordar vitoriosamente do teu sonho, livrando-te de todas as tuas cartas.

PREPARAÇÃO

ATENÇÃO! NESTE LOUCO JOGO VAIS ATIRAR ALMOFADAS AOS TEUS ADVERSÁRIOS! ANTES DE COMEÇAR A PARTIDA, CERTIFICA-TE QUE O ESPAÇO EM REDOR DA ÁREA DE JOGO ESTÁ DESIMPEDIDO, POIS VÃO VOAR ALMOFADAS POR TODO O LADO!

1. Coloca o seguinte número de almofadas no centro da área de jogo, ao alcance de todos os jogadores:
 - para 3 jogadores, uma única almofada.
 - para 4 ou mais jogadores, as duas almofadas.
2. Embaralha as 56 cartas de personagem, com a face para baixo, formando uma pilha. Distribui cartas aleatoriamente de acordo com o número de jogadores:
 - 3 ou 4 jogadores: cada um recebe 12 cartas.
 - 5 ou 6 jogadores: cada um recebe 8 cartas.Devolve à caixa as cartas não distribuídas.
3. Apanha as tuas cartas sem as ver, e coloca-as, com a face para baixo, numa pilha à tua frente (a tua pilha pessoal).

Estás pronto para jogar!



Exemplo de preparação com 4 jogadores.

COMO JOGAR

Uma partida consiste numa série de turnos. Cada turno divide-se em duas fases: uma fase de **AÇÃO**, em ritmo veloz, seguida por uma fase de **RESOLUÇÃO**, igualmente rápida!

1- FASE DE AÇÃO

Os jogadores viram, em simultâneo, a primeira carta da sua pilha pessoal, de modo a ficar com a face visível.

IMPORTANTE: deves revelar cada carta de modo que fique com a face voltada para a área central de jogo, e não para ti. Se algum jogador for apanhado a tentar ver a sua carta antes de a virar completamente de forma visível para todos, não pode jogar neste turno e tem de colocar a sua carta, com a face para baixo, no fundo da sua pilha pessoal.



Uma vez virada, a carta revela a personagem que encarnas no teu sonho durante este turno: um cavaleiro atacante ou defensivo, um dragão adormecido ou o Rei do Silêncio. Cada jogador deve identificar todas as personagens reveladas, o mais rapidamente possível, escolher logo que ação quer efetuar, e concretizá-la imediatamente sem cometer erros:

Cavaleiro atacante

► Se revelaste um cavaleiro atacante e pelo menos um dos teus adversários revelou um cavaleiro defensivo, faz as penas esvoaçar! Apanha uma almofada da área central de jogo, o mais rapidamente que pudeses, e atira-a a um adversário que revelou um cavaleiro defensivo!



CUIDADO! EVITA ATIRAR UMA ALMOFADA DIRETAMENTE AOS OLHOS DO TEU ADVERSÁRIO!

► Se nenhum dos adversários revelou um cavaleiro defensivo, não há luta de almofadas. Não apanhes uma almofada porque não tens nenhum adversário para atacar.

Cavaleiro defensivo

► Se revelaste um cavaleiro defensivo e pelo menos um dos teus adversários revelou um cavaleiro atacante, vão voar penas pelo ar!



Apanha uma almofada da área central de jogo, o mais rapidamente que pudeses, e segura-a com ambas as mãos e os braços esticados, como um escudo, para defesa contra quaisquer almofadas voadoras!

NOTA: podes efetuar as ações por qualquer ordem, desde que cada almofada seja usada uma única vez por turno e para uma única ação. Assim, se um cavaleiro atacante te atirou uma almofada, e a segunda almofada ainda está disponível na área central de jogo, podes ainda apanhá-la muito depressa e usá-la como escudo.

► Se nenhum dos adversários revelou um cavaleiro atacante, não há luta de almofadas. Não apanhes uma almofada porque não tens nada com que te preocupar neste turno.

Dragão adormecido

Se revelaste um dragão adormecido, apanha rapidamente uma almofada da área central de jogo e encosta-a ao teu ouvido, indicando que estás a dormir sossegadamente sobre ela.



Rei do Silêncio

Se foi revelado pelo menos um Rei do Silêncio, por ti e/ou pelos teus adversários, ninguém pode efetuar ações neste turno; ninguém se pode mexer e ninguém pode apanhar almofadas. O Rei do Silêncio tem prioridade sobre os cavaleiros e o dragão adormecido. Ele tem a autoridade suprema: certifica-te que não o contrarias!



IMPORTANTE SABER

- ▶ Numa partida a 4 ou mais jogadores, cada jogador só pode apanhar uma almofada por turno, nunca as duas.
- ▶ Não podes apanhar uma almofada que tenha acabado de ser usada por um jogador nesse mesmo turno. Tens sempre de apanhar uma das almofadas disponíveis na área central de jogo.
- ▶ Assim que tocas com a mão numa almofada, considera-se que estás a efetuar uma ação. Por isso pensa depressa, mas com cuidado, para não cometeres erros. Caso contrário, durante a Fase de resolução, serás penalizado por efetuar uma ação incorreta.



2- FASE DE RESOLUÇÃO

Agora que tudo ficou novamente sossegado, os jogadores verificam as cartas de personagem reveladas por cada adversário durante este turno. Isto significa que cada jogador pode confirmar se a ação que acabou de efetuar era a correta, ou se com a pressa fez uma ação errada:

- ▶ Se efetuaste a ação correta, devolve a tua carta de personagem à caixa do jogo: estás cada vez mais perto de acordar... e, portanto, de vencer.

CONTUDO:

- se efetuaste a ação errada,
 - se não efetuaste uma ação corretamente,
 - se não foste suficientemente rápido para efetuar uma ação a tempo,
 - ou se tocaste numa almofada por engano,
- ▶ Recolhe a tua carta de personagem e coloca-a no fundo da tua pilha pessoal.

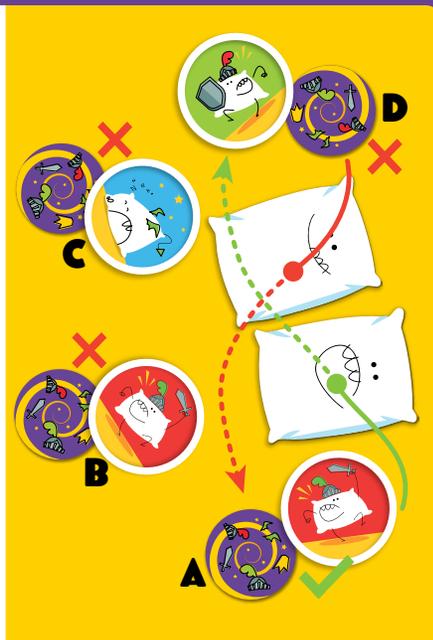
Exemplo de um turno típico:

Fase de ação

- ▶ O jogador **A** apanha uma das duas almofadas e atira-a ao jogador **D**.
- ▶ Ao mesmo tempo, o jogador **D** decide apanhar a segunda almofada e atirá-la ao jogador **A**.
- ▶ Os jogadores **B** e **C** não reagiram suficientemente depressa.

Fase de resolução

- ▶ O jogador **A** era um cavaleiro atacante, pelo que devia desencadear uma luta de almofadas. Como atirou uma almofada ao jogador **D**, que era um cavaleiro defensivo, o jogador A efetuou a ação correta neste turno. Assim, descarta a sua carta de cavaleiro atacante, devolvendo-a à caixa do jogo.
- ▶ O jogador **D** também tinha de efetuar uma luta de almofadas. No entanto, com a pressa, atirou uma almofada ao jogador **A**, quando devia tê-la usado como escudo para se proteger dos jogadores **A** e **B**. Como efetuou a ação errada, recolhe o seu cavaleiro defensivo, vira-o com a face para baixo e coloca a carta no fundo da sua pilha pessoal.
- ▶ Os jogadores **B** e **C** não foram suficientemente rápidos para apanhar uma almofada e efetuar a ação apropriada às suas cartas de personagem. Assim, cada um coloca a sua carta de personagem, com a face para baixo, no fundo das respetivas pilhas pessoais.



Exemplo de um turno posterior:

Fase de ação

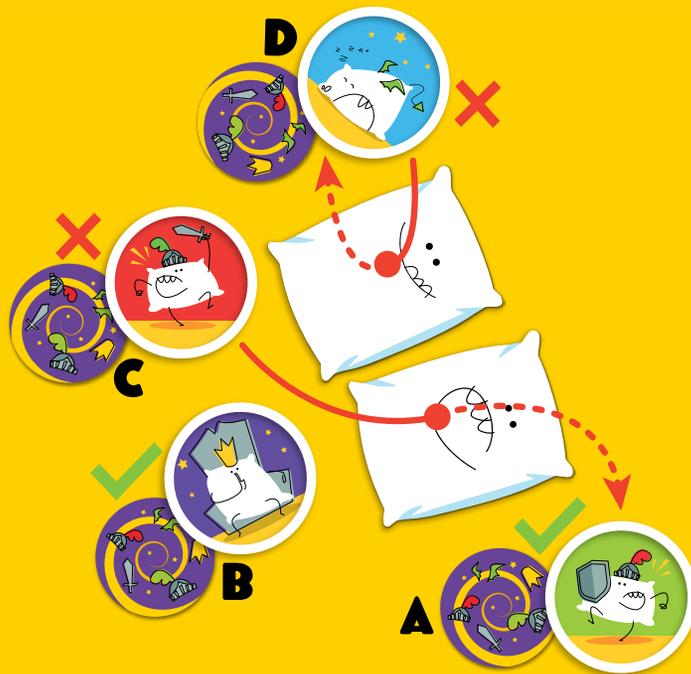
- O jogador **D** apanha uma almofada e encosta-a ao ouvido, indicando que está a dormir tranquilamente.
- Ao mesmo tempo, o jogador **C** apanha a segunda almofada e atira-a ao jogador **A**.
- Os jogadores **A** e **B** decidem nada fazer.

Fase de resolução

Uma vez que foi revelado pelo menos um Rei do Silêncio neste turno, nenhum dos jogadores devia ter efetuado qualquer ação! Os que se apressaram a apanhar almofadas desperdiçaram o seu tempo!

➤ Os jogadores **C** e **D** cometeram um erro: agora recolhem a sua carta de personagem e colocam-na no fundo da sua pilha individual, com a face para baixo.

➤ Os jogadores **A** e **B** efetuaram a ação correta, que era precisamente nada fazer: assim, descartam as respetivas cartas de personagem, devolvendo-as à caixa.



No final da **Fase de Resolução**, e após cada jogador ter descartado ou colocado na sua pilha pessoal a carta de personagem: apanha a(s) almofada(s) e coloca-as novamente na área central de jogo. Depois inicia um novo turno.

FINAL DA PARTIDA

A partida termina quando um jogador descarta a sua última carta de personagem no final de um turno, significando que venceu a partida!

Se mais do que um jogador descartou a sua carta no mesmo turno, esses jogadores partilham a vitória!

MODO PAJEM

- Para tornar o jogo acessível aos jogadores mais novos, separa as 7 cartas Rei do Silêncio e devolve-as à caixa.
- Joga assim com as restantes 49 cartas de personagem. Com esta regra simples, não aparecerão Reis do Silêncio a perturbar as tuas noites agitadas, e poderás fazer lutas de almofadas à tua vontade!



Tradução portuguesa: Miguel Conceição e João Cotrim para The Geeky Pen. © 2024 Blue Orange Edition. Pilo Pilo e Blue Orange são marcas registadas da Blue Orange Edition, França. Jogo editado e distribuído sob licença por Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França. www.blueorangegames.eu