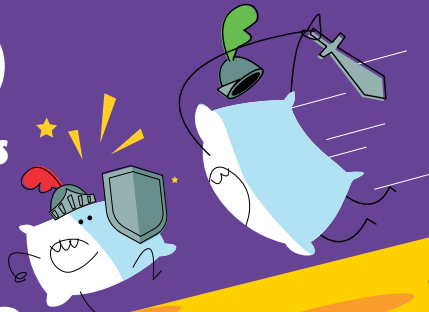


# PILO PILO



REGLAS



**¡Prepárate para una divertida noche de sueño! Cual valiente caballero, derrota a tus oponentes con el único accesorio de tu cama: una ALMOHADA.**

**Mantente alerta y realiza el movimiento correcto en el momento indicado. Pero no pierdas de vista al Rey del Silencio, las disputas en su presencia no serán toleradas.**

**¿Quién vencerá en esta salvaje noche de pelea de almohadas?**

40



Las almohadas y sus fundas se pueden lavar en la lavadora a temperatura tibia (40°C).

Se recomienda secado al aire y no usar secadora.

## COMPONENTES

- 2 almohadas
- 56 cartas de personajes divididas en:
  - 7 cartas de dragones durmientes
  - 7 cartas de Rey del Silencio
  - 21 cartas de caballeros de ataque
  - 21 cartas de caballeros de defensa



## OBJETIVO DEL JUEGO

Sé la primera persona en despertar victoriosa de tu sueño al deshacerte de tus cartas.

## PREPARACIÓN

**¡CUIDADO! EN ESTE ALOCADO JUEGO, LANZARÁS ALMOHADAS A TUS Oponentes. ANTES DE COMENZAR LA PARTIDA, ASEGÚRATE DE DESPEJAR EL ÁREA DE JUEGO, ¡PORQUE LAS ALMOHADAS VOLARÁN POR DOQUIER!**

**1.** Coloca la siguiente cantidad de almohadas en el centro del área de juego y al alcance de todo el mundo:

- para 3 personas, pon una sola almohada.
- para 4 o más, pon las dos almohadas.

**2.** Baraja las 56 cartas de personaje boca abajo en un mazo y repártelas al azar según el número de personas:

- 3 a 4 personas, cada una recibe 12 cartas.
- 5 a 6 personas, cada una recibe 8 cartas.

Las cartas que no se repartan, vuelven a la caja.

**3.** Junta tus cartas sin mirarlas, luego colócalas bocabajo frente a ti para formar tu mazo personal.

¡Ya está todo listo para jugar!



Ejemplo de cómo preparar una partida para 4.

# CÓMO JUGAR

Una partida consiste en una serie de turnos. Cada turno consta de dos fases: una fase de ACCIÓN rápida, seguida de una fase de RESOLUCIÓN igual de rápida.

## 1- FASE DE ACCIÓN

Todo el mundo deberá girar la primera carta de su mazo personal para que quede boca arriba.

**IMPORTANTE:** deberás revelar cada carta volteándola de forma que mire hacia el centro del área de juego y no hacia ti.

Si se descubre a alguien intentando mirar su carta y no la voltea de forma inmediata, esa persona no podrá jugar este turno y deberá devolver su carta, boca abajo, al fondo de su mazo personal.



Una vez volteada, esta carta muestra el personaje que te tocará jugar durante este turno de sueño: un caballero de ataque o de defensa, un dragón durmiente o el Rey del Silencio.

Identifica lo más rápido que puedas a los personajes revelados, cada persona deberá decidir qué acción realizar y llevarla a cabo de inmediato, sin cometer un solo error.

### Caballero de ataque

➤ Si volteas una carta de caballero de ataque y al menos uno de tus oponentes voltea un caballero de defensa, ¡preparate para que lluevan almohadazos!

Toma una de las almohadas del área central de juego tan rápido como puedas y lánzalas al oponente que haya volteado un caballero de defensa.



**PERO TEN CUIDADO Y EVITA LANZAR LA ALMOHADA DIRECTO A LOS OJOS DE TU Oponente.**

➤ Si ningún oponente volteó un caballero de defensa, entonces no habrá pelea de almohadas. No tomes la almohada porque no tendrás a quién lanzársela.

### Caballero de defensa

➤ Si volteas un caballero de defensa y al menos uno de tus oponentes voltea un caballero de ataque, ¡volarán los almohadazos!

Toma una de las almohadas del área central de juego tan rápido como puedas y mantenla extendida frente a ti como si fuera un escudo para defenderte de las almohadas voladoras.

**NOTA:** puedes llevar a cabo las acciones en el orden que quieras siempre que cada almohada se use una vez por turno y para una sola acción. Así que si un caballero de ataque te lanzó una almohada y la segunda aún está en el área central de juego, podrás tomarla tan rápido como puedas y usarla como escudo.

➤ Si ningún oponente volteó un caballero de ataque, no habrá pelea de almohadas. No tomes la almohada, ya que en este turno no tendrás que preocuparte por nada.



### Dragón durmiente

Si volteas una carta de dragón durmiente, entonces deberás tomar una almohada del área central de juego y colocarla contra tu oreja y dormir pacíficamente sobre ella.



### Rey del Silencio

Si tú o al menos uno de tus oponentes voltea un Rey del Silencio, nadie podrá realizar ninguna acción este turno; nadie tiene permitido moverse, ni tomar las almohadas.

El Rey del Silencio tiene prioridad sobre los caballeros y el dragón durmiente. Es la autoridad suprema, ¡así que asegúrate de no molestarlo!

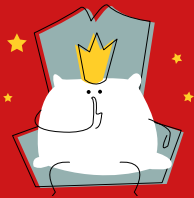


# ¡INFORMACIÓN IMPORTANTE!

► En una partida de 4 o más, cada persona podrá tomar solo una almohada, nunca las dos en el mismo turno.

► Está prohibido tomar una almohada que ya fue usada por otra persona en el mismo turno. Siempre deberás tomar las almohadas que estén disponibles en el área central de juego.

► Si tocas la almohada con tu mano, se considerará que realizaste una acción. Así que deberás pensar rápido, pero con cuidado, para no cometer errores. Si no recibirás una penalización por realizar una acción errónea durante la Fase de resolución.



## 2- FASE DE RESOLUCIÓN

Una vez que todo vuelve a estar en calma, cada persona deberá revisar la carta de personaje que voltearon sus oponentes durante este turno. Así podrán comprobar si la acción que realizaron fue la correcta o si, por las prisas, cometieron un error:

► si realizaste la acción correcta, descarta la carta de personaje devolviéndola a la caja del juego. ¡Cada vez estás más cerca de despertar... y, por lo tanto, de llevarte la victoria!

### Sin embargo:

- si realizaste la acción equivocada,
- si no realizaste la acción de forma correcta,
- si no realizaste la acción lo suficientemente rápido,
- o si tocaste una almohada por error,

► entonces deberás tomar tu carta de personaje y devolverla bocabajo al fondo de tu mazo personal.

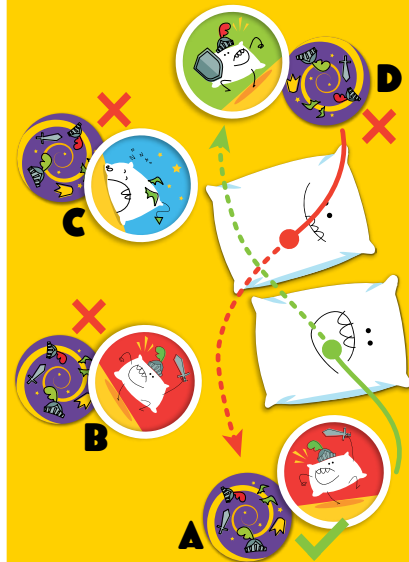
## Ejemplo de un turno típico:

### Fase de acción

- Persona **A** toma una de las 2 almohadas y se la lanza a la persona **D**.
- Al mismo tiempo, la persona **D** toma la segunda almohada y se la lanza a la persona **A**.
- Las personas **B** y **C** no reaccionan lo suficientemente rápido.

### Fase de resolución

- La Persona **A** tenía que ser parte de la pelea de almohada porque volteó una carta de caballero de ataque. Al lanzarle la almohada a la persona **D**, que tenía una carta de caballero de defensa, realizó la acción correcta. Por lo tanto, la persona **A** descarta su carta de caballero de ataque devolviéndola a la caja del juego.
- La persona **D** también tenía que ser parte de la pelea de almohadas, pero con las prisas, lanzó la almohada a la persona **A**, cuando debería haberla utilizado como escudo contra las personas **A** y **B**. Al realizar la acción errónea, la persona **D** devolverá su carta de caballero bocabajo al fondo de su mazo personal.
- Las personas **B** y **C** no fueron lo suficientemente rápidas como para tomar una almohada y realizar la acción de sus cartas de personaje. Lo que significa que deberán devolver sus cartas de personaje bocabajo al fondo de sus respectivos mazos personales.



## Ejemplo de un turno posterior

### Fase de acción

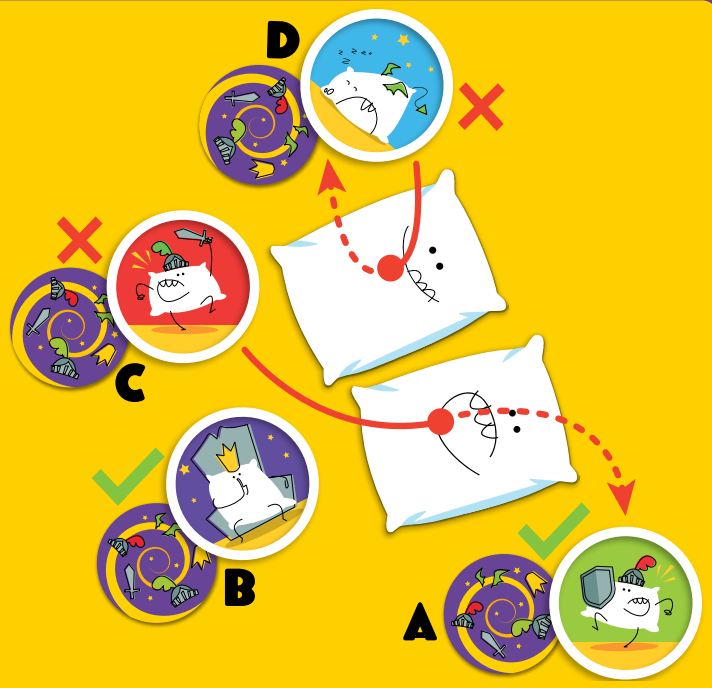
- La persona **D** toma una almohada y apoya su oreja en ella para mostrar que está durmiendo plácidamente
- Al mismo tiempo, la persona **C** toma la segunda almohada y la lanza hacia la persona **A**.
- Las personas **A** y **B** deciden no hacer nada.

### Fase de resolución

Al menos una carta del Rey del Silencio fue volteada durante este turno, así que esas personas no debían realizar esas acciones. ¡Perdieron el tiempo por tomar las almohadas tan rápido!

➤ Por lo tanto, las personas **C** y **D** cometieron un error: ahora deberán devolver sus cartas de personaje al fondo de su mazo personal.

➤ Pero las personas **A** y **B** realizaron la acción correcta, que era no hacer nada, por eso tienen que descartar su carta de personaje colocándola en la caja.



Al finalizar la **Fase de Resolución**, cada persona habrá descartado o devuelto bocabajo al fondo de su mazo personal su carta de personaje. Recoge la o las almohadas y devuélvelas al área central de juego, luego comienza un nuevo turno.

## FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando alguien descarta su última carta de personaje al final del turno, lo que significa que esa persona consiguió la victoria.

Si varias personas descartan la última carta en el mismo turno, la victoria será compartida.

## MODO ESCUDERO

- Para que el juego sea más fácil para personas más jóvenes, quita del juego las 7 cartas de Rey del Silencio y déjalas en la caja del juego.
- Puedes usar las 49 cartas de personaje restante. Con estas reglas más simples, no habrá Reyes del Silencio que perturben tus noches sin descanso y podrás tener tantas peleas de almohadas como quieras.



Traducción al español por Santiago Domínguez y Jael Herrera Gómez para The Geeky Pen. © 2024 Blue Orange Edition. Pilo Pilo y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu).