PILI PILI

Livret de règles - Rule book - Libro de reglas
Regolamento - Spielregeln - Spelregels - Livro de regras

The first edition of the game is not required to play - La première édition du jeu n'est pas nécessaire pour jouer

BUT DU JEU

Avant de commencer : un pli désigne les cartes jouées pendant un tour et ramassées par le joueur qui a joué la carte de plus grande valeur !

Dans Pili Pili, devinez combien de plis vous allez gagner… et essayez de vous y tenir !

À chaque tour, chacun joue une carte : la plus forte remporte le pli. Une fois toutes les cartes en main jouées, si vous n'avez pas gagné exactement le nombre de plis annoncé, vous récoltez des Pilis en pénalité !

MATÉRIEL

Cartes de Jeu



52 cartes Numérotées et 8 cartes Spéciales



18 cartes Missions



23 cartes Pilis Recto Verso



8 cartes Rappel des paris

1. PRÉPAREZ LA MANCHE

Mélangez les cartes Numérotées avec les cartes Spéciales pour former la pioche des **cartes de Jeu.** Formez 2 autres pioches : une avec les cartes **Missions** et une avec les **Pilis**.

Pour les premières parties, jouez sans les cartes Missions et distribuez 5 cartes Numérotées à chaque joueur. Allez directement à l'étape « 3. Pariez ».

2. DÉCOUVREZ LA MISSION ET DISTRIBUEZ

Piochez la première carte Mission et prenez connaissance de son effet *(voir pages **19 à 27 :** cartes Missions)*. Le chiffre situé au dos de la mission suivante de la pioche indique le nombre de cartes de Jeu à distribuer à chacun.



Distribuez les cartes de Jeu selon ce nombre, puis mettez de côté, face cachée, les cartes restantes.

3. PARIEZ

Après avoir regardé ses cartes et en commençant par le donneur, **chaque joueur parie sur le nombre de plis** qu'il pense remporter.

Avis aux joueurs de la première édition de PILI PILI : dans cette version, il n'est plus nécessaire que la somme des paris des joueurs soit différente du nombre de cartes distribuées à chacun. Les paris sont donc totalement libres !

Astuce : gardez votre carte de Rappel des paris devant vous et posez dessus une carte de Jeu non distribuée, face cachée, pour marquer votre mise.



4. REMPORTEZ DES PLIS

En commençant par le joueur à la gauche du donneur, **chaque joueur pose une carte de sa main. Celui qui a posé la carte de plus grande valeur remporte le pli**, et commence le suivant. Continuez jusqu'à ce que toutes les cartes distribuées soient jouées sauf si une carte Mission modifie cette règle.

- Les couleurs des cartes n'ont pas d'importance, seul le nombre importe.
- Les numéros des cartes sont uniques et vont de 1 à 55.
- Quand un joueur pose une carte Numérotée double, il choisit immédiatement laquelle des deux valeurs s'applique pour ce pli.
  Exemple : la carte 25/52 peut valoir 25 ou 52, au choix du joueur.

Des cartes Spéciales peuvent être jouées à la place d'une carte Numérotée. Elles n'ont aucune valeur et ne permettent pas de remporter un pli, mais leurs effets viennent pimenter la partie *(voir pages **16 à 18 :** cartes Spéciales)*. Si un pli est composé uniquement de cartes Spéciales, celui-ci est défaussé et personne ne le remporte.

5. DISTRIBUEZ LES PILIS EN PÉNALITÉ

Une fois toutes les cartes jouées, chaque joueur reçoit 1 Pili en pénalité par écart entre son pari et les plis réellement remportés. S'il a réussi son pari, il n'en reçoit aucun.

Exemple : pari de 1 pli, 3 remportés réellement = 2 Pilis distribués en pénalité.

6. RECOMMENCEZ UNE NOUVELLE MANCHE ET GAGNEZ

Le joueur à gauche du donneur précédent mélange toutes les cartes de Jeu, pioche une nouvelle Mission, et c'est reparti pour une nouvelle manche. **Dès qu'un joueur atteint 8 Pilis, la partie s'arrête. Le ou les joueurs ayant le moins de Pilis sont déclarés vainqueurs.**

AIM OF THE GAME

Before you begin: a trick refers to the cards played during one turn, collected by the player who played the highest-value card.

In Pili Pili, you must bid by predicting the number of tricks you'll win, and then try to hit that number exactly!

On each turn, every player plays a card: the highest card wins the trick. Once all the cards in hand have been played, if you have not won exactly the number of tricks you bid, you collect Pilis as a penalty!

GAME CONTENTS

Game Cards



52 Number Cards and 8 Special Cards



18 Mission Cards



23 double-sided Pili Cards



8 Bid Reminder Cards

1. SET UP THE ROUND

Shuffle the Number Cards and Special Cards together to form the **Game Card deck.** Make 2 other decks: one with the **Mission Cards** and one with the **Pilis.**

For your first few games, play without the Mission Cards and deal 5 Number Cards to each player. Go straight to step "3. Make your bids".

2. REVEAL THE MISSION AND DEAL THE CARDS

Draw the first Mission Card and read its effect *(see pages **19 to 27:** Mission Cards).* The number on the back of the top Mission Card of the deck tells you how many Game Cards to deal to each player.

Deal the Game Cards according to this number, then set the remaining cards aside face down.



3. MAKE YOUR BIDS

After looking at their cards, and starting with the dealer, **each player bids the number of tricks** they think they will win.

A note for players of the first edition of PILI PILI: in this version, the total of all players' bids no longer needs to be different from the number of cards dealt to each player. Bids are now completely free!

Tip: keep your Bid Reminder Card in front of you and place an undealt Game Card face down on it to mark your bid.



4. WIN TRICKS

Starting with the player to the dealer's left and going clockwise, **each player plays one card from their hand. The player who plays the highest-value card wins the trick** and starts the next one. Continue until all dealt cards have been played, unless a Mission Card changes this rule.

- Card colours do not matter, only the number counts.
- Each card has a unique number, ranging from 1 to 55.
- When a player plays a dual-value Number Card, they immediately choose which of its two values applies for that trick.
  Example: the 25/52 card can count as either 25 or 52, as chosen by the player.

Special Cards may be played instead of a Number Card. They have no value and cannot win a trick, but their effects spice up the game *(see pages **16 to 18:** Special Cards).* If a trick is made up entirely of Special Cards, it is discarded and nobody wins it.

5. HAND OUT PENALTY PILIS

Once all cards have been played, each player receives 1 Pili as a penalty for each trick they were off by (that is the difference between their bid and the number of tricks they actually won). If they matched their bid, they receive none.

Example: bid 1 trick, actually won 3 tricks = 2 Pilis handed out.

6. START A NEW ROUND AND WIN THE GAME

The player to the left of the previous dealer shuffles all the Game Cards, draws a new Mission, and a new round begins.
As soon as a player reaches 8 Pilis, the game ends. The player or players with the fewest Pilis are declared the winners.

OBJETIVO DEL JUEGO

Antes de empezar, ¿qué es una baza? Una baza es el conjunto de cartas que se juegan en un turno. El jugador que juegue la carta de mayor valor se lleva la baza.

El objetivo del juego es adivinar cuántas bazas vas a ganar... ¡E intentar mantener tu predicción!

En cada turno, todos los jugadores juegan una carta. La más alta gana la baza. Una vez jugadas todas las cartas, si no has ganado exactamente el número de bazas que habías anunciado, ¡recoges Pilis como penalización!

CONTENIDO

Cartas de Juego



52 cartas Numeradas y 8 cartas Especiales



18 cartas de Misión



23 cartas Pili de doble cara



8 cartas Recordatorio de apuestas

1. PREPARA LA RONDA

Baraja las cartas Numeradas con las cartas Especiales para formar el mazo de Cartas de juego. Haz lo mismo con las cartas de Misión en un montón y las cartas Pili en otro.

Para las primeras partidas, jugad sin las cartas de Misión y repartid 5 cartas Numeradas a cada jugador. Id directamente al siguiente paso «Haz tu apuesta».

2. DESCUBRE LA MISIÓN Y REPARTE

Roba la primera carta de Misión y consulta su efecto *(ver páginas **19 a 27:** cartas de Misión).* El número en el reverso de la siguiente Misión del mazo indica cuántas Cartas de juego hay que repartir a cada jugador.

Reparte ese número de Cartas de juego y deja a un lado, boca abajo, las que sobren.



3. HAZ TU APUESTA

Tras mirar tus cartas y empezando por el repartidor, **cada jugador apuesta cuántas bazas cree que va a ganar.**

Nota para los jugadores de la primera edición de PILI PILI: en esta versión ya no es necesario que la suma de las apuestas sea distinta del número de cartas repartidas. ¡Las apuestas son totalmente libres!

Consejo: mantén tu carta Recordatorio de apuestas frente a ti y coloca encima una carta de juego no repartida, boca abajo, para marcar tu apuesta.



4. GANA BAZAS

Empezando por el jugador a la izquierda del repartidor, cada jugador juega una carta de su mano. Quien haya jugado la carta de mayor valor gana la baza y abre la siguiente. Continúa hasta que se hayan jugado todas las cartas repartidas, a no ser que una carta de Misión modifique esta regla.

- Los colores de las cartas no importan, solo cuenta el número.
- Los números son únicos y van del 1 al 55.
- Cuando un jugador juega una carta Numerada doble, elige inmediatamente cuál de los dos valores se aplica a esa baza. *Ejemplo: la carta 25/52 puede valer 25 o 52, a elección del jugador.*

*Las cartas Especiales pueden jugarse en lugar de una carta Numerada. No tienen ningún valor y no permiten ganar una baza, pero sus efectos le dan un toque picante a la partida (ver páginas **16 a 18:** cartas Especiales). Si una baza está compuesta únicamente por cartas Especiales, se descarta y nadie la gana.*

5. REPARTE LOS PILIS COMO PENALIZACIÓN

Una vez jugadas todas las cartas, cada jugador recibe 1 Pili de penalización por cada baza de diferencia entre su apuesta y las bazas que realmente ha ganado. Si ha acertado su apuesta, no recibe ninguno.

Ejemplo: apuesta de 1 baza, 3 bazas ganadas realmente = 2 Pilis repartidos como penalización.

6. REPITE Y GANA

Baraja todas las Cartas de juego, roba una nueva Misión y empieza una nueva ronda. **En cuanto un jugador alcanza 8 Pilis, la partida termina. El jugador o jugadores con menos Pilis son declarados ganadores.**

OBIETTIVO DEL GIOCO

Prima di iniziare: **cos'è una presa?** Una presa è il gruppo di carte giocate in un turno e vinte da un giocatore.

In Pili Pili, l'obiettivo è prevedere quante prese riuscirai a vincere durante un round... e fare di tutto per rispettare la tua previsione!

In ogni turno, tutti i giocatori giocano una carta: chi ha giocato la carta di valore più alto vince la presa. Alla fine del round, quando tutte le carte sono state giocate, chi non ha vinto esattamente il numero di prese dichiarato, riceve dei Pili come penalità.

CONTENUTO

Carte da Gioco



52 carte Numerate e 8 carte Speciali



18 carte Missione



23 carte Pili fronte-retro



8 carte Segnapuntata

1. PREPARA IL ROUND

Mescolate le carte Numerate con le carte Speciali per formare il mazzo delle **carte da gioco.** Formate altri 2 mazzi: uno con le carte **Missione** e uno con i **Pili.**

Per le prime partite, giocate senza le carte Missione e distribuite 5 carte Numerate ad ogni giocatore. Passate direttamente alla fase "3. Fai la tua scommessa".

2. SCOPRI LA MISSIONE E DISTRIBUISCI

Pescate la prima carta Missione e leggete il suo effetto *(vedi pagine **19-27:** Carte Missione)*. Il numero sul retro della carta Missione in cima al mazzo indicherà quante carte deve ricevere ogni giocatore.

Distribuite le carte da gioco in base al numero indicato, poi mettete da parte, a faccia in giù, quelle che avanzano.



3. FAI LA TUA SCOMMESSA

A partire dal mazziere, **ogni giocatore scommette quante prese pensa di vincere.**

Avviso per i giocatori della prima edizione di PILI PILI: in questa versione, non è più necessario che la somma delle puntate dei giocatori sia diversa dal numero di carte distribuite a ciascuno. Le puntate sono quindi totalmente libere!

Suggerimento: tieni davanti a te la tua Carta Segnapuntata e posiziona sopra di essa, a faccia in giù, una carta da gioco non distribuita per indicare la tua puntata.



4. VINCI LE PRESE

A partire dal giocatore alla sinistra del mazziere, **ogni giocatore gioca una carta dalla sua mano. Chi ha giocato la carta di valore più alto vince la presa e inizia quella successiva.** Continuate finché tutte le carte distribuite non sono state giocate, a meno che una carta Missione non modifichi la regola!

- I colori delle carte non contano, conta solo il numero.
- I numeri delle carte sono unici e vanno da 1 a 55.
- Quando un giocatore gioca una carta Numerata doppia, sceglie immediatamente quale dei due valori applicare per quella presa. *Esempio: la carta 25/52 può valere 25 o 52, a scelta del giocatore.*

Le carte Speciali possono essere giocate al posto di una carta Numerata. Non hanno valore e non permettono di vincere la presa, ma i loro effetti rendono la partita più piccante *(vedi pagine **16-18:** carte Speciali)*. Se una presa è composta solo da carte Speciali, viene scartata e nessuno vince.

5. ASSEGNA I PILI COME PENALITÀ

Una volta giocate tutte le carte, ogni giocatore riceve 1 Pili di penalità per ogni presa di differenza tra la sua scommessa e il numero effettivo di prese vinte. Se ha rispettato la scommessa, non ne riceve nessuno.

Esempio: scommessa di 1 presa, 3 prese effettivamente vinte = 2 Pili distribuiti.

6. RICOMINCIA UN NUOVO ROUND E VINCI

Il giocatore alla sinistra del mazziere precedente mescola le carte da gioco, pesca una nuova Missione, e inizia un nuovo round.
Non appena un giocatore raggiunge 8 Pili, la partita termina.
Il giocatore (o i giocatori) con meno Pili vince la partita.

ZIEL DES SPIELS

Bevor ihr beginnt: Ein **Stich** bezeichnet die Karten, die während eines Spielzugs gespielt und von der Person eingesammelt werden, die die Karte mit dem höchsten Wert gespielt hat.

Bei Pili Pili sagt ihr voraus, wie viele Stiche ihr in der nächsten Spielrunde gewinnen wollt... und versucht, euch genau daran zu halten!

In jedem Spielzug spielt jede Person eine Zahlenkarte aus: Die höchste Zahl gewinnt den Stich. Sobald alle Handkarten der Spielrunde gespielt wurden, werden für jede Abweichung von der Vorhersage Straf-Pilis an die Spieler verteilt.

MATERIAL

Spielkarten



52 Zahlenkarten und 8 Sonderkarten



18 Missionskarten



23 beidseitig bedruckte Pili-Karten



8 Vorhersage-Karten

1. BEREITET DIE RUNDE VOR

Mischt die Zahlenkarten mit den Sonderkarten, um den **Spielkartenstapel** zu bilden. Bildet 2 weitere Stapel: **Missionskarten** (verdeckt) und **Pili-Karten.**

Für die ersten Spielrunden könnt ihr ohne Missionskarten spielen. Dann erhält jeder Spieler 5 Zahlenkarten und es geht direkt bei Schritt „3. Macht eure Vorhersagen" weiter.

2. DECKT DIE MISSION AUF UND TEILT AUS

Zieht die erste Missionskarte und lest ihren Effekt *(siehe Seiten **19 bis 27:** Missionskarten).* Die Zahl auf der Rückseite der nächsten Mission im Stapel gibt an, wie viele Spielkarten in der Spielrunde an jeden Spieler verteilt werden.

Teilt entsprechend viele Spielkarten aus und legt die übrigen Karten verdeckt beiseite.



3. MACHT EURE VORHERSAGEN

Nachdem alle ihre Karten angesehen haben, sagt jede Person, beginnend mit dem Geber, vorher, wie viele Stiche sie voraussichtlich gewinnen wird.

Hinweis für alle Pili Pili Kenner: In dieser Version muss die Summe aller Vorhersagen nicht mehr von der Anzahl der an jede Person ausgeteilten Karten abweichen. Die Vorhersagen sind also völlig frei!

Achtung: Lege deine Vorhersage-Karte vor dir ab und platziere eine nicht ausgeteilte Spielkarte verdeckt darauf, um deine Vorhersage zu markieren.



4. GEWINNT STICHE

Beginnend mit der Person links vom Geber (Uhrzeigersinn), legt jeder Spieler eine Zahlen- oder Sonderkarte in die Tischmitte. Derjenige, der die Karte mit dem höchsten Wert gespielt hat, gewinnt den Stich und beginnt den nächsten Spielzug. Spielt so lange weiter, bis alle ausgeteilten Karten gespielt wurden, es sei denn, eine Missionskarte ändert diese Regel.

- Die Farben der Karten spielen keine Rolle, nur die Zahl ist ausschlaggebend.
- Die Zahlenkarten sind einzigartig und reichen von 1 bis 55.
- Wenn eine Person eine Karte mit zwei Zahlenwerten spielt, muss sie sofort entscheiden, welcher der beiden Werte für diesen Stich gilt. *Beispiel: Die Karte 25/52 kann nach Wahl der spielenden Person entweder 25 oder 52 wert sein.*

Sonderkarten haben keinen Wert, man kann keine Stiche mit ihnen gewinnen und sie bringen ordentlich Feuer ins Spiel *(siehe Seiten **16 bis 18:** Sonderkarten).* Wenn ein Stich nur aus Sonderkarten besteht, gewinnt ihn niemand.

5. VERTEILT STRAF-PILIS

Nach jeder Spielrunde erhält jede Person 1 Straf-Pili für jede Abweichung zwischen ihrer Vorhersage und der tatsächlich gewonnenen Anzahl an Stichen. Wer die Vorhersage genau erfüllt, erhält keine Pili.
Beispiel: Vorhersage von 1 Stich, tatsächlich 3 Stiche gewonnen = 2 Straf-Pilis werden verteilt.

6. STARTET EINE NEUE RUNDE UND GEWINNT

Die Person links vom vorherigen Geber mischt alle Spielkarten, zieht eine neue Mission, und schon beginnt die nächste Spielrunde.
Sobald ein Spieler 8 Pilis erreicht, endet die Partie. Die Person oder Personen mit den wenigsten Pilis gewinnen das Spiel.

DOEL VAN HET SPEL

Voordat je begint: een **slag** bestaat uit het aantal kaarten dat in één ronde wordt gespeeld. De speler die de hoogste kaart legt, wint de slag.

In Pili Pili voorspel je hoeveel slagen je gaat winnen... en daarna is het aan jou om die voorspelling waar te maken!

In elke ronde speelt iedere speler een kaart: de hoogste kaart wint de slag. Zijn alle kaarten gespeeld en heb je niet precies het genoemde aantal slagen bereikt? Dan krijg je straf-Pili's!

INHOUD

Spelkaarten



52 Getalkaarten en 8 Speciale kaarten



18 Missiekaarten



23 dubbelzijdige Pili-kaarten



8 Inzet-herinneringskaarten

1. BEREID DE RONDE VOOR

Schud de Getalkaarten samen met de Speciale kaarten om de trekstapel te vormen. Maak 2 andere stapels: één met de Missiekaarten en één met de Pili's.

Speel tijdens je eerste potjes zonder Missiekaarten en deel 5 Getalkaarten uit aan elke speler. Ga direct naar stap "3. Inzetten".

2. ONTHUL DE MISSIE EN DEEL DE KAARTEN UIT

Trek de eerste Missiekaart en lees het effect *(zie pagina* **19 t/m 27:** *Missiekaarten).* Het getal op de achterkant van de volgende Missiekaart in de stapel geeft aan hoeveel Spelkaarten aan elke speler worden uitgedeeld.



Deel dit aantal Spelkaarten uit en leg de overgebleven kaarten gedekt opzij.

3. INZETTEN

Nadat iedereen zijn kaarten heeft bekeken, **doet elke speler,** te beginnen met de deler, **een inzet op het aantal slagen dat hij denkt te winnen.**

Bericht voor spelers van de eerste editie van PILI PILI: in deze versie hoeft de som van alle inzetten niet meer anders te zijn dan het aantal kaarten dat aan elke speler is uitgedeeld. De biedingen zijn dus volledig vrij!

Tip: houd je Inzet-herinneringskaart voor je en leg er een niet-uitgedeelde Spelkaart gedekt op om je inzet te markeren.



4. WIN SLAGEN

Beginnend bij de speler links van de deler **speelt iedere speler één kaart uit zijn hand. De speler die de kaart met de hoogste waarde heeft gespeeld, wint de slag** en begint de volgende. Ga door tot alle gedeelde kaarten zijn gespeeld, tenzij een Missiekaart deze regel verandert.

- De kleuren van de kaarten zijn niet belangrijk, alleen het getal telt.
- De kaartnummers zijn uniek en lopen van 1 t/m 55.
- Wanneer een speler een dubbele Getalkaart speelt, kiest hij meteen welke van de twee waarden voor deze slag geldt.
  Voorbeeld: de kaart 25/52 kan, naar keuze van de speler, de waarde 25 of 52 aannemen.

Je kunt Speciale kaarten spelen in plaats van Getalkaarten. Ze hebben geen waarde en kunnen geen slag winnen, maar hun effect zorgt voor extra pit in het spel (zie pagina ***16 t/m 18:*** *Speciale kaarten). Bestaat een slag uitsluitend uit Speciale kaarten, dan wordt deze afgelegd en wint niemand de slag.*

5. DEEL STRAF-PILI'S UIT

Zodra alle kaarten zijn gespeeld, **krijgt elke speler 1 straf-Pili voor elk verschil tussen zijn inzet en het werkelijke aantal gewonnen slagen.** Als zijn inzet precies klopt, krijgt hij geen Pili.

Voorbeeld: inzet van 1 slag, maar uiteindelijk 3 slagen gewonnen = 2 straf-Pili's uitgedeeld.

6. BEGIN EEN NIEUWE RONDE EN WIN

De speler links van de vorige deler schudt alle Spelkaarten, trekt een nieuwe Missie en de volgende ronde begint.
Zodra een speler 8 Pili's heeft, eindigt het spel. De speler of spelers met de minste Pili's worden tot winnaar uitgeroepen.

OBJETIVO DO JOGO

Antes de começar: o que é uma **vaza?** Uma vaza é o conjunto de cartas jogadas num turno. O jogador que jogar a carta de maior valor leva a vaza.

O objetivo do jogo é adivinhar quantas vazas vais ganhar... e tentar manter a tua previsão!

Em cada turno, todos os jogadores jogam uma carta. A mais alta ganha a vaza. Quando tiveres jogado todas as cartas, se não tiveres ganho exatamente o número de vazas que anunciaste, recebes Pilis como penalização!

MATERIAL

Cartas de Jogo



52 cartas Numeradas e 8 cartas Especiais



18 cartas de Missão



23 cartas de Pili de Dupla Face



8 cartas Lembrete de apostas

1. PREPARA A RONDA

Baralha as cartas Numeradas com as cartas Especiais para formar o baralho de **cartas de jogo.** Forma mais 2 baralhos: um com as cartas **Missão** e outro com os **Pilis.**

Para as primeiras partidas, joga sem as cartas de Missão e distribui 5 cartas Numeradas a cada jogador. Segue diretamente para o passo "3. Faz a tua aposta".

2. REVELA A MISSÃO E DISTRIBUI

Tira a primeira carta de Missão e consulta o seu efeito, *ver páginas **19 a 27:** cartas de Missão.* O número no verso da Missão seguinte do baralho indica quantas cartas de jogo devem ser distribuídas a cada jogador.

Distribui esse número de cartas de jogo e coloca as cartas restantes de lado, viradas para baixo.



3. FAZ A TUA APOSTA

Depois de olhar para as suas cartas, e começando pelo distribuidor, cada jogador aposta no número de vazas que pensa ganhar.

Aviso aos jogadores da primeira edição de PILI PILI: nesta versão, já não é necessário que a soma das apostas dos jogadores seja diferente do número de cartas distribuídas a cada um. As apostas são, por isso, totalmente livres!

Dica: mantém a tua carta "Lembrete de apostas" à tua frente e coloca por cima uma carta de jogo não distribuída, virada para baixo, para marcar a tua aposta.



4. GANHA VAZAS

Começando pelo jogador à esquerda do distribuidor, **cada jogador joga uma carta da sua mão. Quem tiver jogado a carta de maior valor ganha a vaza e começa a seguinte.** Continuem até todas as cartas distribuídas terem sido jogadas, salvo se uma carta Missão alterar esta regra.

- As cores das cartas não têm importância, apenas conta o número.
- Os números das cartas são únicos e vão de 1 a 55.
- Quando um jogador joga uma carta Numerada dupla, escolhe imediatamente qual dos dois valores se aplica a essa vaza.
  Exemplo: a carta 25/52 pode valer 25 ou 52, à escolha do jogador.

*As cartas Especiais podem ser jogadas no lugar de uma carta Numerada. Não têm qualquer valor e não permitem ganhar uma vaza, mas os seus efeitos apimentam a partida, ver páginas **16 a 18:** cartas Especiais. Se uma vaza for composta apenas por cartas Especiais, é descartada e ninguém a ganha.*

5. DISTRIBUI OS PILIS COMO PENALIZAÇÃO

Depois de todas as cartas terem sido jogadas, cada jogador recebe 1 Pili de penalização por cada vaza de diferença entre a sua aposta e as vazas que ganhou na realidade. Se tiver acertado na aposta, não recebe nenhum Pili.

Exemplo: Apostou ganhar 1 vaza, mas ganhou 3 = recebe 2 Pilis como penalização.

6. REPETE E GANHA

O jogador à esquerda do distribuidor anterior baralha todas as cartas de Jogo, tira uma nova Missão, e começa uma nova ronda.
Assim que um jogador atinge 8 Pilis, a partida termina. O jogador ou jogadores com menos Pilis são declarados vencedores.

Cartes Spéciales, Special Cards, Cartas Especiales, Carte Speciali, Sonderkarten, Speciale Kaarten, Cartas Especiais



FR: **Obligez immédiatement un joueur à révéler son jeu** face visible pour le reste de la manche (lui comme les autres joueurs voient toutes ses cartes). Le jeu reste visible même s'il est échangé.

EN: **Immediately force a player to reveal their hand** face up for the rest of the round: they and all other players can see the revealed cards. The hand remains visible even if it is swapped.

ES: **Obliga inmediatamente a un jugador a revelar sus cartas** boca arriba durante el resto de la ronda. Las cartas permanecen visibles incluso si se intercambian.

IT: **Obbligate un giocatore a giocare a carte scoperte** per tutto il round: tutti vedono tutte le sue carte. *Caso Speciale: se durante il round viene giocata una Carta Scambio, le carte restano scoperte anche per il giocatore che le riceve.*

DE: **Zwinge sofort einen Spieler, seine Hand** für den Rest der Runde offen auszulegen: Er selbst und alle anderen Spieler sehen alle seine Karten. Die Hand bleibt sichtbar, auch wenn sie getauscht wird.

NL: **Dwing onmiddellijk een speler om zijn hand open voor zich neer** te leggen voor de rest van de ronde: hijzelf en alle andere spelers kunnen al zijn kaarten zien. De hand blijft zichtbaar, ook als hij wordt geruild.

PT: **Obriga imediatamente um jogador a revelar a sua mão** virada para cima durante o resto da ronda: tanto ele como os outros jogadores veem todas as suas cartas. A mão permanece visível mesmo que seja trocada.



FR: **Inversez l'ordre de valeur des cartes** Numérotées pour ce pli : la plus petite l'emporte sur la plus grande (si deux cartes d'inversion sont jouées dans le même pli, leur effet s'annule).

EN: **Reverse the value order** of the Number Cards for this trick: the lowest card beats the highest. If two Reverse Cards are played in the same trick, their effects cancel each other out.

ES: **Invierte el orden de valor** de las cartas Numeradas en esta baza: la más baja gana a la más alta. Si se juegan dos cartas de Inversión en la misma baza, sus efectos se anulan.

IT: Per questa presa si applica **un'inversione dei valori:** la carta più bassa supera la più alta. *Caso Speciale: se due Carte Inversione vengono giocate nella stessa presa, il loro effetto si annulla.*

DE: **Kehre die Wertreihenfolge** der Zahlenkarten für diesen Stich um: Die niedrigste Karte schlägt die höchste. Wenn zwei Umkehrkarten im selben Stich gespielt werden, heben sich ihre Effekte gegenseitig auf.

NL: **Keer de waardevolgorde** van de Getalkaarten om voor deze slag: de laagste kaart verslaat de hoogste. Als er twee Omkeerkaarten in dezelfde slag worden gespeeld, heffen hun effecten elkaar op.

PT: **Inverte a ordem de valor** das cartas Numeradas nesta vaza: a carta mais baixa ganha à mais alta. Se forem jogadas duas cartas de Inversão na mesma vaza, os seus efeitos anulam-se.



FR: Cette carte donne 1 ou 2 Pilis de la pioche au gagnant du pli.

EN: This card gives 1 or 2 Pilis from the deck to the winner of the trick.

ES: Da 1 o 2 Pilis del mazo al ganador de la baza.

IT: Questa carta assegna 1 o 2 Pili al vincitore della presa.

DE: Gib dem Gewinner dieses Stichs sofort 1 oder 2 Pilis.

NL: Deze kaart geeft 1 of 2 Pili's van de stapel aan de winnaar van de slag.

PT: Esta carta dá 1 ou 2 Pilis do baralho ao vencedor da vaza.



***FR:* Échangez votre main avec celle du joueur de votre choix** à la fin du pli en cours (si deux joueurs jouent un échange dans le même pli et qu'ils se ciblent mutuellement, les deux effets s'annulent : personne n'échange sa main).

***EN:* Swap your hand with the hand of a player** of your choice at the end of the current trick. If two players play a Swap Card in the same trick and target each other, both effects cancel each other out: nobody swaps hands.

***ES:* Intercambia tu mano con la del jugador que elijas** al final de la baza en curso. Si dos jugadores juegan una carta de Intercambio en la misma baza y se eligen mutuamente, ambos efectos se anulan: nadie intercambia su mano.

IT: A fine presa, **scambiate le vostre carte e continuate il round con quelle di un giocatore** a vostra scelta. *Caso Speciale: se due giocatori giocano una Carta Scambio nella stessa presa e si scelgono a vicenda, l'effetto si annulla: nessuno scambia le carte.*

***DE:* Tausche deine Hand** am Ende des laufenden Stichs **mit der Hand eines Spielers deiner Wahl.** Wenn zwei Spieler im selben Stich eine Tauschkarte spielen und sich gegenseitig als Ziel wählen, heben sich beide Effekte auf: Niemand tauscht seine Hand.

***NL:* Ruil je hand** aan het einde van de huidige slag **met de hand van een speler naar keuze**. Als twee spelers in dezelfde slag een Ruilkaart spelen en elkaar als doelwit kiezen, heffen beide effecten elkaar op: niemand ruilt zijn hand.

***PT:* Troca a tua mão com a mão de um jogador à tua escolha** no fim da vaza em curso. Se dois jogadores jogarem uma carta de Troca na mesma vaza e se escolherem mutuamente, ambos os efeitos anulam-se: ninguém troca a sua mão.

Cartes Missions, Mission Cards, Cartas de Misión, Carte Missione, Missionskarten, Missiekaarten, Cartas de Missão



***FR:* À chaque pli**, les joueurs doivent jouer une carte de valeur strictement supérieure au joueur précédent (s'ils le peuvent). Une carte double est considérée comme supérieure dès que l'une de ses deux valeurs l'est. *Cas particulier : les cartes Spéciales peuvent être jouées à tout moment.*

***EN:* On each trick,** players must play a card with a value strictly higher than the previous player's card, if they can. A dual-value card is considered higher if either of its two values is higher. *Special case: Special Cards may be played at any time.*

***ES:* En cada baza,** los jugadores deben jugar una carta de valor estrictamente superior a la del jugador anterior, si pueden. Una carta doble se considera superior siempre que uno de sus dos valores lo sea. *Caso especial: las cartas Especiales pueden jugarse en cualquier momento.*

***IT:* In ogni turno del round**, i giocatori devono giocare una carta di valore strettamente superiore a quella giocata dal giocatore precedente, se possibile. Una carta doppia è considerata superiore se almeno uno dei suoi due valori lo è. *Caso Speciale: le carte Speciali possono essere giocate in qualsiasi momento.*

***DE:* Bei jedem Stich** müssen die Personen, wenn möglich, eine Karte spielen, deren Wert strikt höher ist als der Wert der vorherigen Karte. Eine Karte mit zwei Werten gilt als höher, sobald einer ihrer beiden Werte höher ist. Sonderkarten dürfen jederzeit gespielt werden.

***NL:* Bij elke slag** moeten spelers, indien mogelijk, een kaart spelen met een waarde die strikt hoger is dan die van de vorige speler. Een dubbele kaart wordt als hoger beschouwd zodra één van de twee waarden hoger is. *Let op: Speciale kaarten mogen op elk moment worden gespeeld.*

***PT:* Em cada vaza,** os jogadores devem jogar uma carta de valor estritamente superior ao do jogador anterior, se puderem. Uma carta dupla é considerada superior desde que um dos seus dois valores o seja. *Caso especial: as cartas Especiais podem ser jogadas a qualquer momento.*



***FR:* Après les paris,** chaque joueur place devant lui face cachée la carte de son choix. Cette carte sera jouée lors du dernier pli et ne pourra pas être affectée par des cartes spéciales.

***EN:* After the bids,** each player places one card of their choice face down in front of them. This card will be played during the final trick and cannot be affected by Special Cards.

***ES:* Después de las apuestas,** cada jugador coloca delante de sí, boca abajo, una carta de su elección. Esta carta se jugará durante la última baza y no podrá verse afectada por cartas Especiales.

***IT:* Dopo le scommesse,** ogni giocatore sceglie una carta dalla propria mano e la mette coperta davanti a sé. Questa carta verrà giocata durante l'ultima presa e non può essere influenzata dalle carte Speciali.

***DE:* Nach den Vorhersagen** legt jede Person eine Karte ihrer Wahl verdeckt vor sich ab. Diese Karte muss im letzten Spielzug gespielt werden und kann nicht von Sonderkarten beeinflusst werden.

***NL:* Na het inzetten** legt elke speler een kaart naar keuze gedekt voor zich neer. Deze kaart wordt tijdens de laatste slag gespeeld en kan niet worden beïnvloed door Speciale kaarten.

***PT:* Depois das apostas,** cada jogador coloca à sua frente, virada para baixo, uma carta à sua escolha. Esta carta será jogada durante a última vaza e não poderá ser afetada por cartas Especiais.



***FR:* Après les paris,** chaque joueur pioche 2 cartes de Jeu supplémentaires au hasard et les ajoute à sa main.

***EN:* After the bids,** each player draws 2 additional cards at random and adds them to their hand.

***ES:* Después de las apuestas,** cada jugador roba 2 cartas adicionales al azar y las añade a su mano.

***IT:* Dopo le scommesse,** ogni giocatore pesca 2 carte dal mazzo e le aggiunge alla propria mano.

***DE:* Nach den Vorhersagen** zieht jede Person 2 zusätzliche Karten vom Kartenstapel und fügt sie ihrer Hand hinzu.

***NL:* Na het inzetten** trekt elke speler willekeurig 2 extra kaarten en voegt die toe aan zijn hand.

***PT:* Depois das apostas,** cada jogador rouba 2 cartas adicionais ao acaso e acrescenta-as à sua mão.



***FR:* Après distribution des cartes,** les joueurs ramassent leurs cartes sans les trier. À chaque pli, ils doivent TOUJOURS jouer la carte la plus à droite ou la plus à gauche de leur main.

***EN:* After the cards have been dealt,** players pick up their cards without sorting them. On each trick, they must ALWAYS play either the rightmost or the leftmost card in their hand.

***ES:* Después de repartir las cartas,** los jugadores recogen sus cartas sin ordenarlas. En cada baza, deben jugar SIEMPRE la carta situada más a la derecha o más a la izquierda de su mano.

***IT:* Dopo la distribuzione delle carte,** i giocatori raccolgono le carte senza ordinarle. Ad ogni presa devono SEMPRE giocare la carta più a destra o più a sinistra.

***DE:* Nach dem Austeilen** nehmen die Personen ihre Karten auf, ohne sie zu sortieren. Bei jedem Stich müssen sie IMMER die Karte ganz rechts oder ganz links aus ihrer Hand spielen.

***NL:* Nadat de kaarten zijn uitgedeeld,** pakken de spelers hun kaarten op zonder ze te sorteren. Bij elke slag moeten ze ALTIJD de meest rechtse of de meest linkse kaart uit hun hand spelen.

***PT:* Depois da distribuição das cartas,** os jogadores recolhem as suas cartas sem as ordenar. Em cada vaza, devem jogar SEMPRE a carta mais à direita ou mais à esquerda da sua mão.



***FR:* Après chaque pli,** le joueur qui le remporte peut donner l'un de ses Pilis au joueur de son choix.

***EN:* After each trick,** the player who wins it may give one of their Pilis to a player of their choice.

***ES:* Después de cada baza,** el jugador que la gana puede dar uno de sus Pilis al jugador que elija.

***IT:* Dopo ogni presa,** il giocatore che la vince può dare uno dei suoi Pili a un giocatore a sua scelta.

***DE:* Nach jedem Stich** darf die Person, die ihn gewonnen hat, eine ihrer Pilis an eine Person ihrer Wahl abgeben.

***NL:* Na elke slag** mag de speler die de slag wint één van zijn Pili's geven aan een speler naar keuze.

***PT:* Depois de cada vaza** – o jogador que a ganha pode dar um dos seus Pilis a um jogador à sua escolha.



FR: **Après les paris, et après chaque pli,** tous les joueurs donnent une carte de leur choix à gauche ou à droite (selon le sens de la flèche).

EN: **After the bids, and after each trick,** all players give one card of their choice to the player to their left or right (depending on the direction of the arrow).

ES: **Después de las apuestas y tras cada baza,** todos los jugadores entregan una carta de su elección al jugador de la izquierda o de la derecha, según la dirección de la flecha.

IT: **Dopo le scommesse e dopo ogni presa,** tutti i giocatori passano una carta a loro scelta al giocatore alla propria sinistra o destra, secondo la direzione della freccia.

DE: **Nach den Vorhersagen und nach jedem Spielzug geben** alle Personen eine Karte ihrer Wahl in Pfeilrichtung weiter.

NL: **Na het inzetten, en na elke slag,** geven alle spelers één kaart naar keuze door naar links of naar rechts, afhankelijk van de richting van de pijl.

PT: **Depois das apostas, e depois de cada vaza,** todos os jogadores dão uma carta à sua escolha para a esquerda ou para a direita, consoante a direção da seta.



FR: **Après chaque pli,** les joueurs donnent toutes les cartes de leur main au joueur de gauche ou de droite (selon le sens de la flèche).

EN: **After each trick,** players pass their entire hand to the player on their left or right (depending on the direction of the arrow).

ES: **Después de cada baza,** los jugadores entregan todas las cartas de su mano al jugador de la izquierda o la derecha, según la dirección de la flecha.

IT: **Dopo ogni presa,** i giocatori passano tutte le carte della propria mano al giocatore a sinistra o a destra, secondo la direzione della freccia.

DE: **Nach jedem Stich** geben alle Spieler sämtliche Karten aus ihrer Hand in Pfeilrichtung weiter.

NL: **Na elke slag** geven alle spelers alle kaarten uit hun hand door aan de speler links of rechts van hen, afhankelijk van de richting van de pijl.

PT: **Depois de cada vaza –** os jogadores dão todas as cartas da sua mão ao jogador da esquerda ou da direita, consoante a direção da seta.



FR: Le joueur qui remporte le dernier pli **échange tous ses Pilis** avec un autre joueur de son choix (l'effet s'applique AVANT la distribution des Pilis de fin de manche).

EN: The player who wins the final trick **swaps all their Pilis** with another player of their choice. This takes effect BEFORE the end-of-round Pilis are handed out.

ES: El jugador que gana la última baza **intercambia todos sus Pilis** con otro jugador de su elección. El efecto se aplica ANTES de repartir los Pilis de final de ronda.

IT: Il giocatore che vince l'ultima presa **scambia tutti i propri Pili** con quelli di un altro giocatore a sua scelta. L'effetto si applica PRIMA dell'assegnazione dei Pili di fine round.

DE: Die Person, die den letzten Stich gewinnt, **tauscht alle ihre Pilis** – ausgenommen die in dieser Runde erhaltenen – mit einer anderen Person ihrer Wahl.

NL: De speler die de laatste slag wint, **ruilt al zijn Pili's** met een andere speler naar keuze. Het effect wordt toegepast VOORDAT de Pili's aan het einde van de ronde worden uitgedeeld.

PT: O jogador que ganha a última vaza **troca todos os seus Pilis** com outro jogador à sua escolha. O efeito aplica-se ANTES da distribuição dos Pilis de fim de ronda.



FR: **Après les paris,** chaque joueur place ses cartes face visible devant lui, sauf celui ou ceux qui ont le plus de Pilis.

EN: **After the bids,** each player places their cards face up in front of them, except the player or players with the most Pilis.

ES: **Después de las apuestas,** cada jugador coloca sus cartas boca arriba frente a sí, excepto el jugador o jugadores con más Pilis.

IT: **Dopo le scommesse,** ogni giocatore dispone le proprie carte scoperte davanti a sé, tranne il/i giocatore/i con più Pili.

DE: Nach den Vorhersagen legt jede Person, außer dem oder den Spielern mit den meisten Pilis, ihre Karten offen vor sich ab.

NL: Na het inzetten legt elke speler zijn kaarten open voor zich neer, behalve de speler of spelers met de meeste Pili's.

PT: **Depois das apostas –** cada jogador coloca as suas cartas viradas para cima à sua frente, exceto o jogador ou jogadores com mais Pilis.



FR: **Avant les paris,** chacun pose ses Pilis visibles devant lui. Le ou les joueurs qui en ont le moins deviennent Gardiens (si tout le monde est à égalité, c'est le donneur). Pendant la manche, les joueurs qui ne sont pas Gardiens peuvent tricher et se débarrasser discrètement d'1 carte Pili. Si un Gardien les voit, ils reçoivent 1 Pili en pénalité.

EN: **Before the bids,** each player places their Pilis clearly visible in front of them. The player or players with the fewest Pilis become Guardians (if everyone is tied, it's the dealer). During the round, players who are not Guardians may cheat by secretly discarding 1 Pili Card. If a Guardian catches them, they receive 1 penalty Pili.

ES: **Antes de las apuestas,** cada jugador coloca sus Pilis bien visibles delante de sí. El jugador o jugadores con menos Pilis se convierten en Guardianes (si todos están empatados, es el repartidor). Durante la ronda, cada jugador —excepto los Guardianes— puede intentar hacer trampas y deshacerse discretamente de 1 carta Pili. Si un Guardián lo ve, ese jugador recibe 1 Pili de penalización.

IT: **Prima delle scommesse,** ogni giocatore espone i propri Pili davanti a sé, dove resteranno per tutto il round. Il giocatore (o i giocatori) con meno Pili diventa il Guardiano. In caso di parità generale, il Guardiano è il mazziere. Durante il round, tutti i giocatori tranne i Guardiani possono tentare di disfarsi discretamente di 1 carta Pili. Se il Guardiano se ne accorge, il giocatore colto in flagrante riceve 1 Pili di penalità.

DE: **Vor den Vorhersagen** legt jeder Spieler seine Pilis gut sichtbar vor sich aus. Der Spieler oder die Spieler mit den wenigsten Pilis werden zu Wächtern (sind alle gleichauf, ist es der Geber). Während der Runde darf jeder Spieler, außer den Wächtern, versuchen zu schummeln und unauffällig 1 Pili-Karte loszuwerden. Wenn ein Wächter ihn dabei erwischt, erhält dieser Spieler 1 Straf-Pili.

NL: **Vóór het inzetten legt** elke speler zijn Pili's goed zichtbaar voor zich neer. De speler of spelers met de minste Pili's worden Wachters (zijn alle spelers gelijk, dan is het de deler). Tijdens de ronde mag elke speler, behalve de Wachters, proberen vals te spelen en ongemerkt 1 Pili-kaart kwijt te raken. Als een Wachter hem betrapt, krijgt die speler 1 straf-Pili.

PT: **Antes das apostas,** cada jogador coloca os seus Pilis bem visíveis à sua frente. O jogador ou jogadores com menos Pilis tornam-se Guardiões (se todos estiverem empatados, é o distribuidor). Durante a ronda, cada jogador, exceto os Guardiões, pode tentar fazer batota e livrar-se discretamente de 1 carta Pili. Se um Guardião o vir, esse jogador recebe 1 Pili de penalização.



FR: **À chaque pli,** les joueurs jouent leurs cartes en même temps.

EN: **On each trick,** players play their cards at the same time.

ES: **En cada baza,** los jugadores juegan sus cartas al mismo tiempo.

IT: **In ogni turno di questo round,** i giocatori giocano le proprie carte contemporaneamente.

DE: **Bei jedem Stich** spielen alle Personen ihre Karten gleichzeitig.

NL: **Bij elke slag** spelen de spelers hun kaarten tegelijk.

PT: **Em cada vaza** – os jogadores jogam as suas cartas ao mesmo tempo.



FR: **Après les paris,** le ou les joueurs qui ont le plus de Pilis peuvent modifier de +1 ou -1 le pari du joueur de leur choix. Si tous les joueurs ont le même nombre de Pilis, c'est le donneur qui bénéficie de l'effet.

EN: **After the bids,** the player or players with the most Pilis may change the bid of a player of their choice by +1 or -1. If all players have the same number of Pilis, the dealer benefits from the effect.

ES: **Después de las apuestas,** el jugador o los jugadores con más Pilis pueden modificar en +1 o -1 la apuesta del jugador que elijan. Si todos los jugadores tienen el mismo número de Pilis, es el repartidor quien se beneficia del efecto.

IT: **Dopo le scommesse,** il giocatore o i giocatori con più Pili possono modificare di +1 o -1 la puntata di un giocatore a loro scelta. Se tutti i giocatori hanno lo stesso numero di Pili, è il mazziere a beneficiare dell'effetto.

DE: **Nach den Vorhersagen** dürfen die Spieler mit den meisten Pilis die Vorhersage einer Person ihrer Wahl um +1 oder -1 verändern. Wenn alle Spieler die gleiche Anzahl an Pilis haben, darf nur der Kartengeber diese Aktion ausführen.

NL: **Na het inzetten** mag de speler of mogen de spelers met de meeste Pili's de inzet van een speler naar keuze met +1 of -1 veranderen. Als alle spelers hetzelfde aantal Pili's hebben, dan mag alleen de deler deze actie uitvoeren.

PT: **Depois das apostas –** o jogador ou os jogadores com mais Pilis podem alterar em +1 ou -1 a aposta de um jogador à sua escolha. Se todos os jogadores tiverem o mesmo número de Pilis, é o distribuidor que beneficia do efeito.



FR: **Avant les paris et sans regarder ses cartes,** chaque joueur place 2 ou 3 cartes sur son front (selon le chiffre inscrit sur la mission). Après les paris, ils prennent leurs cartes en main et la manche se déroule normalement.

EN: **Before the bids,** and without looking at their cards, each player holds 2 or 3 cards against their forehead (depending on the number shown on the Mission). After the bids, they take their cards into their hand and the round continues as normal.

ES: **Antes de las apuestas y sin mirar sus cartas,** cada jugador coloca 2 o 3 cartas frente a sí (según el número indicado en la Misión). Después de las apuestas, las toman en la mano y la ronda continúa con normalidad.

IT: **Prima delle scommesse e senza guardare le proprie carte,** ogni giocatore mette 2 o 3 carte sulla fronte, secondo il numero indicato sulla Missione. I giocatori possono riprendere le proprie carte e giocare normalmente solo dopo aver scommesso.

DE: **Vor den Vorhersagen** legt jede Person, ohne ihre Karten anzusehen, 2 oder 3 Karten (je nach Zahl auf der Missionskarte) offen an ihre Stirn. Nach den Vorhersagen nehmen sie ihre Karten auf die Hand und die Runde läuft normal weiter.

NL: **Vóór het inzetten,** en zonder naar hun kaarten te kijken, plaatsen alle spelers 2 of 3 kaarten op hun voorhoofd, afhankelijk van het getal op de Missiekaart. Na het inzetten nemen ze hun kaarten in de hand en verloopt de ronde normaal.

PT: **Antes das apostas** e sem olhar para as suas cartas, cada jogador coloca 2 ou 3 cartas na testa, consoante o número indicado na Missão. Depois das apostas, colocam as cartas na mão e a ronda decorre normalmente.



FR: **TOUS** les Pilis reçus durant cette manche sont doublés.

EN: **ALL** Pilis received during this round are doubled.

ES: **TODOS** los Pilis recibidos durante esta ronda se duplican.

IT: **TUTTI** i Pili ricevuti durante questo round vengono raddoppiati.

DE: **ALLE** Pilis, die in dieser Spielrunde vergeben werden, werden verdoppelt.

NL: **ALLE** Pili's die tijdens deze ronde worden ontvangen, worden verdubbeld.

PT: **TODOS** os Pilis recebidos durante esta ronda são duplicados.



FR: Le ou les joueurs qui ont le plus de Pilis deviennent **Saboteurs.** Si tous les joueurs ont le même nombre de Pilis, c'est le donneur qui devient Saboteur. Ils n'annoncent pas de pari, reçoivent 2 cartes supplémentaires et tentent de faire échouer les paris des autres joueurs. À la fin de la manche, les Saboteurs ne reçoivent pas de Pilis de pénalité *(sauf cartes spéciales).*

EN: The player or players with the most Pilis **become Saboteurs.** If all players have the same number of Pilis, the dealer becomes the Saboteur. They make no bid and receive 2 extra cards. Their goal is to make the other players fail their bids. At the end of the round, Saboteurs do not receive penalty Pilis (except from Special Cards).

ES: El jugador o jugadores con más Pilis **se convierten en Saboteadores.** Si todos los jugadores tienen el mismo número de Pilis, el repartidor se convierte en Saboteador. No anuncian apuesta, reciben 2 cartas adicionales e intentan hacer fracasar las apuestas de los demás. Al final de la ronda, los Saboteadores no reciben Pilis de penalización, salvo por cartas Especiales.

IT: Il giocatore (o i giocatori) con più Pili diventa il **Sabotatore.** Se tutti i giocatori hanno lo stesso numero di Pili, è il mazziere a diventare Sabotatore. I Sabotatori non effettuano puntate, ricevono 2 carte extra e cercano di compromettere le puntate degli altri giocatori. Alla fine del round, non ricevono Pili, tranne quelli causati dalle carte Speciali.

DE: Die Person oder Personen mit den meisten Pilis werden zu **Saboteuren.** Wenn alle Spieler gleich viele Pilis haben, wird der Geber zum Saboteur. Sie machen keine Ansage, erhalten 2 zusätzliche Karten und versuchen, die Vorhersagen der anderen Personen scheitern zu lassen. Am Ende der Runde erhalten Saboteure keine Straf-Pilis, außer durch Sonderkarten.

NL: De speler of spelers met de meeste Pili's worden **Saboteurs.** Als alle spelers evenveel Pili's hebben, wordt de deler de Saboteur. Zij doen geen inzet, krijgen 2 extra kaarten en proberen ervoor te zorgen dat de andere spelers hun inzet niet halen. Aan het einde van de ronde krijgen Saboteurs geen straf-Pili's, behalve door Speciale kaarten.

PT: O jogador ou jogadores com mais Pilis **tornam-se Sabotadores.** Se todos os jogadores tiverem o mesmo número de Pilis, é o distribuidor que se torna Sabotador. Não fazem aposta, recebem 2 cartas adicionais e tentam fazer com que os outros jogadores falhem as suas apostas. No fim da ronda, os Sabotadores não recebem Pilis de penalização, exceto devido a cartas Especiais.

MERCI THANK YOU OBRIGADO

DANKE GRACIAS BEDANKT GRAZIE

Pili Pili is a small African chili pepper... but seriously spicy!
That little kick is what inspired this fun and clever card game.
Stay cool, don't get too hot-headed... and try not to get burned!



Hi there, we're **Martin, Théo, Ben & JB.**
Welcome to the world of Pili Pili! We're super excited to have you among our players! We love card games... and dishes that make you cry. So we thought: "Why not create a game that mixes both?" **A game that's easy to pick up**, but spicy enough to crank up the pressure around the table.
We hope you'll love it and that it will bring you intense, fiery... and unforgettable games!

DO YOU LIKE PILI PILI?

Check out our best seller, with over 3 million copies sold!

More games on
www.atmgaming.com

