



BEN & JB



Livret de règles - Libro de reglas - Regolamento



Apprenez les règles en 1 min !
¡Aprende las reglas en 1 minuto!
Imparate le regole in 1 minuto!

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 numérotée : 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



55 cartes
numérotées
de 1 à 55



1 carte
Joker



23 cartes Pilis
Recto Verso



40 cartes
Mission

1. PRÉPAREZ LA MANCHE

Mélangez les cartes numérotées avec le Joker et formez une pioche. Formez 2 autres pioches, une avec les cartes Mission 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 page 8 à 10 : effets des cartes Mission). Le chiffre situé en bas à gauche indique le nombre de cartes numérotées à distribuer à chaque joueur.
- Distribuez les cartes numérotées selon ce nombre, puis mettez de côté, face cachée, celles qui restent.



3. PARIEZ

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

Pour qu'il y ait toujours un perdant, la somme des paris des joueurs doit être différente du nombre de cartes distribuées à chaque joueur. Si nécessaire, le dernier à parier devra ajuster son pari pour éviter cette égalité. Exemple : Si on distribue 5 cartes à chacun et que les 4 premiers joueurs parient un total de 4 plis, le dernier ne pourra pas parier 1 pli (car $4 + 1 = 5$, soit le nombre de cartes distribuées). Il pourra alors parier 0, 2, 3, 4 ou 5.

4. REMPORTEZ DES PLIS

En commençant par le 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. - Les couleurs des cartes n'ont pas d'importance, seul le nombre importe. - Quand un joueur pose le Joker, il choisit la valeur qu'il lui donne, entre 0 et 56.



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

Mélangez l'ensemble des cartes numérotées avec le Joker, piochez une nouvelle Mission, et c'est reparti pour une nouvelle manche. Dès qu'un joueur atteint 7 Pilis, la partie s'arrête. Le joueur avec le moins de pilis est déclaré vainqueur.

SCANNE-MOI
POUR
UNE SURPRISE



Quelque chose vous a déçu ? Laissez-nous une chance de nous rattraper. Envoyez-nous un mail à contact@pili-pili-jeu.com ou un message sur Instagram à [@pilipili_jeu](https://www.instagram.com/pilipili_jeu). On va se plier en quatre pour trouver une solution !

¿CÓMO SE JUEGA?

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 numerada. 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!

MATERIAL



55 cartas numeradas del 1 al 55



1 Comodín



23 cartas Pili de doble cara



40 cartas Misión

1. PREPARA LA RONDA

Baraja las cartas numeradas junto con el comodín y forma un mazo boca abajo. Haz lo mismo con las cartas de Misión en un montón y las cartas Pili en otro.

Para las primeras partidas, juega sin las cartas de Misión y repartid 5 cartas numeradas a cada jugador. Id directamente al paso 3 "Haz tu apuesta".

2. DESCUBRE LA MISIÓN Y REPARTE

- Roba la primera carta de Misión y consulta su efecto (Ver páginas 8-10: efectos de las cartas de Misión). La cifra en la esquina inferior izquierda indica cuántas cartas numeradas deben repartirse a cada jugador.
- Repartid el número de cartas numeradas que aparecen en la esquina de la carta de misión, y luego apartad las cartas que sobren



3. HAZ TU APUESTA

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

Para que siempre pierda un jugador, la suma total de las apuestas debe ser distinta del número de cartas repartidas a cada jugador.

El último jugador en apostar deberá ajustar su apuesta para evitar este empate. Ejemplo: si se reparten 5 cartas por jugador y los cuatro primeros jugadores apuestan en total 4 bazas, el último no puede apostar 1 (ya que $4+1=5$, que es el número de cartas repartidas). Podrá entonces apostar 0, 2, 3, 4 o 5.

4. JUEGA UNA RONDA

Después de que todos hayan hecho su apuesta, cada jugador juega una de sus cartas, empezando por el repartidor. El jugador que haya jugado la carta de mayor valor gana la baza y será el primero en empezar la siguiente ronda. Continúa jugando de la misma forma hasta que se hayan usado todas las cartas repartidas.

- Puedes jugar cualquiera de tus cartas, ¡haz tu estrategia!
- Los colores de las cartas no importan, solo cuenta el número.
- El Comodín puede ser la carta más alta o la más baja, lo que tú prefieras.



5. REPARTE LOS PILIS COMO PENALIZACIÓN

Una vez jugadas todas las cartas, cada jugador recibe 1 Pili de penalización por cada diferencia entre su apuesta y las bazas que realmente ganó. Si acertó su apuesta, no recibe ningún Pili.

Ejemplo: apuesta de 1 baza, ganó 3 → se reparten 2 Pilis como penalización.

6. REPITE Y GANA

Barajad las cartas numeradas, revelad una nueva Misión, haced vuestras apuestas y empezad una nueva ronda. Cuando un jugador llega a 7 Pilis, la partida termina. El jugador con menos Pilis es declarado ganador.

ESCANÉAME
PARA
UNA SORPRESA



¿Algo no te ha gustado? Danos la oportunidad de solucionarlo. Envíanos un correo a contacto@pilipili.es o un mensaje en Instagram a [@pilipili.juego](https://www.instagram.com/pilipili.juego). ¡Vamos a hacer lo imposible y un poquito más para encontrar una solución!

COME SI GIOCA?

Prima di cominciare, è importante sapere: cos'è una **presa**? Una presa indica le carte che vengono giocate durante un turno e raccolte dal giocatore che ha giocato la carta di valore più alto!

In Pili Pili, i giocatori devono provare a indovinare quante prese vinceranno... e cercare di rispettare la loro scommessa!

A ogni turno, ognuno gioca una carta numerata: la più alta vince la presa. Una volta che tutte le carte sono state giocate, se non hai vinto esattamente il numero di prese dichiarato, ricevi dei Pili come penalità!

MATERIALE



55 carte numerate da 1 a 55



1 carta Jolly



23 carte Pili Fronte Retro



40 carte Missione

1. PREPARA IL TURNO

Mescolate le carte numerate insieme al Jolly, poi formate un mazzo coperto. Ripetete la stessa operazione con le carte Missione e con le Pili.

Per le prime partite, giocate senza le carte Missione e distribuite 5 carte numerate a 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 8-10: effetti delle carte Missione). La cifra nell'angolo in basso a sinistra indica quante carte numerate devono essere distribuite a ciascun giocatore.
- Distribuite le carte numerate in base al numero indicato, poi mettetle da parte, a faccia in giù, quelle che avanzano.



3. FAI LA TUA SCOMMESSA

A partire dal mazzare, ogni giocatore scommette su quante prese pensa di vincere.

La somma totale delle scommesse deve essere diversa dal numero di carte distribuite a ciascun giocatore.

Se necessario, l'ultimo giocatore a scommettere dovrà modificare la propria puntata per evitare il pareggio. *Esempio: se si distribuiscono 7 carte a ciascun giocatore e i primi 4 hanno scommesso un totale di 6, l'ultimo potrà scommettere 0 prese o un numero diverso da 1. Quindi: 0, 2, 3, 4 o 5.*

4. VINCI LE PRESE

A partire dal mazzare, ogni giocatore gioca una carta dalla sua mano.

Chi ha giocato la carta di valore più alto vince la presa e inizia il round successivo. Continuate finché tutte le carte distribuite non sono state giocate.

- I colori delle carte non contano, conta solo il numero.

- Quando un giocatore gioca il Jolly, sceglie il valore che vuole assegnargli, tra 0 e 56.



VINCITORE

5. ASSEGNA I PILIS COME PENALITÀ

Una volta che tutte le carte sono state giocate, ogni giocatore riceve 1 Pili di penalità per ogni differenza tra la sua scommessa e il numero effettivo di prese vinte. Se ha indovinato la sua scommessa, non riceve alcun Pili.

Esempio: scommessa di 1 presa, 3 prese effettivamente vinte → 2 Pili distribuiti. Attenzione: alcune missioni possono aggiungere Pili.

6. RICOMINCIA UN NUOVO TURNO E VINCI

Scopri una Missione, distribuisce le carte e inizia una nuova mano.

Non appena un giocatore raggiunge 7 Pili, la partita termina. Il o i giocatori con meno Pili vengono dichiarati vincitori.

SCANSIONAMI
PER
UNA SORPRESA

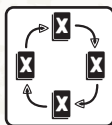


Qualcosa non vi è piaciuto? Dateci la possibilità di rimediare. Inviateci una mail a ciao@pili-pili-gioco.com oppure un messaggio su Instagram a [@pilipili_gioco](https://www.instagram.com/pilipili_gioco). Faremo tutto il possibile per trovare una soluzione!

Effets des cartes Missions

Efectos de las cartas Misiones

Effetti delle carte Missione



- **Après les paris** - Chaque joueur donne X cartes au joueur à sa gauche ou à sa droite (*selon le sens de la flèche*).
- **Después de las apuestas** - Cada jugador da X cartas al jugador a su izquierda o a su derecha (*según la dirección de la flecha*).
- **Dopo le scommesse** - Ogni giocatore dà X carte al giocatore alla sua sinistra o alla sua destra (*a seconda della direzione della freccia*).



- **Après les paris** - Chaque joueur donne l'intégralité de ses cartes à un autre (*selon le sens de la flèche*).
- **Después de las apuestas** - Cada jugador da todas sus cartas al jugador de su izquierda o derecha (*según la dirección de la flecha*).
- **Dopo le scommesse** - Ogni giocatore dà tutte le sue carte a un altro giocatore (*secondo la direzione della freccia*).



- Interdiction d'annoncer un pari de 0 ou 1 (selon le chiffre inscrit).
- Prohibido anunciar una apuesta de 0 o 1 (según el número indicado).
- È vietato annunciare una scommessa di 0 o 1 (in base al numero scritto).



- **Avant les paris et sans regarder ses cartes** - Chaque joueur place ses cartes sur son front puis les découvre après son pari.
- **Antes de las apuestas y sin mirar sus cartas** - Cada jugador coloca las cartas en su frente y las mira solo después de apostar.
- **Prima delle scommesse e senza guardare** - Ogni giocatore mette le proprie carte sulla fronte e le guarda solo dopo aver scommesso.



- **Après les paris** - Chaque joueur pioche une carte au hasard et l'ajoute à son jeu.
- **Después de las apuestas** - Cada jugador roba una carta al azar y la añade a su mano.
- **Dopo le scommesse** - Ogni giocatore pesca una carta a caso e la aggiunge alla propria mano.



- **Après les paris** - Chaque joueur place ses cartes face visible devant lui.
- **Después de las apuestas** - Todos los jugadores revelan sus cartas boca arriba, colocándolas delante de ellos.
- **Dopo le scommesse** - Ogni giocatore mette le proprie carte a faccia in su sul tavolo.



- Chaque joueur parie **avant d'avoir vu ses cartes**.
- Cada jugador apuesta **antes de ver sus cartas**.
- Ogni giocatore scommette **prima di guardare le proprie carte**.



- Pari réussi ? Le joueur défause autant de Piliis que la valeur de son pari.
- ¿Apuesta acertada? El jugador descarta tantos Piliis como el valor de su apuesta.
- Scommessa riuscita? Il giocatore scarta tanti Piliis quanto il valore della sua scommessa.

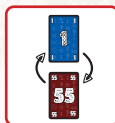


- À chaque pli, les joueurs jouent leurs cartes en même temps.
- En cada baza, los jugadores juegan sus cartas al mismo tiempo.
- Per ogni scommessa, i giocatori giocano le loro carte contemporaneamente.

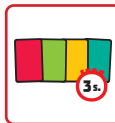
Missions expertes (marquées d'un symbole carte rouge)

Misiones expertas (marcadas con un símbolo carta roja)

Missioni esperte (contrassegnate con un simbolo carta rossa)



- Toutes les valeurs sont inversées: le 55 devient le plus faible et le 1 le plus fort.
- Todos los valores se invierten: el 55 se convierte en el más bajo y el 1 en el más alto.
- Tutti i valori sono invertiti: il 55 diventa il più debole, l'1 diventa il più forte.



- Les joueurs ont seulement **3 secondes** pour regarder leurs cartes avant de parier. Le donneur fait le décompte à voix haute.
- Los jugadores tienen solo **3 segundos** para mirar sus cartas antes de apostar. El jugador que reparta hace la cuenta atrás en voz alta.
- I giocatori hanno solo **3 secondi** per guardare le proprie carte prima di scommettere. Il mazziere conta ad alta voce.



- Les joueurs qui remportent le premier et/ou le dernier pli reçoivent un Pili en pénalité.
- Los jugadores que ganan el primer y/o la última baza reciben un Pili de penalización.
- I giocatori che vincono il primo e/o l'ultimo turno ricevono un Pili in penalità.



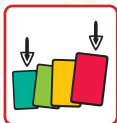
- Interdiction de copier le pari du joueur précédent.
- Está prohibido copiar la apuesta del jugador anterior.
- È vietato copiare la scommessa del giocatore precedente.



- Les joueurs remportant un pli contenant l'un des numéros présents sur la carte mission reçoivent un Pili en pénalité.
- Los jugadores que ganen una baza que contenga una de las cartas que aparezcan en la carta Misión reciben un Pili de penalización.
- I giocatori che vincono una presa contenente uno dei numeri presenti su questa carta missione ricevono un Pili come penalità.



- Chaque fois qu'un joueur remporte un pli, il échange une carte avec le joueur de son choix. Chacun des deux joueurs choisit la carte qu'il souhaite donner.
- Cada vez que un jugador gana una baza, intercambia una carta con otro jugador de su elección. Ambos pueden elegir qué carta quieren intercambiar.
- Ogni volta che un giocatore vince una presa, scambia una carta con un altro giocatore a sua scelta. Ogni giocatore è libero di scegliere quale carta dare.



- Les joueurs doivent **TOUJOURS** jouer leur carte la plus forte ou la plus faible.
- Los jugadores **SIEMPRE** deben jugar su carta más alta o la más baja.
- I giocatori devono **SEMPRE** giocare la loro carta più forte o più debole.



- Les joueurs ont **3 secondes** pour regarder leurs cartes, puis les posent face cachée : les paris et les plis se font à l'aveugle.
- Los jugadores tienen **3 segundos** para mirar sus cartas y luego las colocan boca abajo: las apuestas y las bazas se juegan a ciegas.
- I giocatori hanno **3 secondi** per guardare le proprie carte, poi le posano coperte: le scommesse e le prese si fanno alla cieca.



- **Après les paris** - Chaque joueur désigne un autre joueur. À la fin de la manche, chaque joueur reçoit ses propres Pilis + ceux du joueur désigné (*un même joueur peut être désigné plusieurs fois*).
- **Después de las apuestas** - Cada jugador elige a otro jugador. Al final de la ronda, cada jugador recibe sus propios Pilis + **los del jugador que haya elegido** (*un mismo jugador puede ser elegido varias veces*).
- **Dopo le scommesse** - Ogni giocatore sceglie un altro giocatore. Alla fine del turno, si ricevono i propri Pilis più quelli del giocatore designato (*un giocatore può essere scelto più volte*).

VOUS AVEZ AIMÉ PILI PILI VOUS AIMEREZ AUSSI...



SPEED BAC

- Le p'tit bac version rapide et délirant !
- Gagnant du Grand Prix du Jouet 2024 !
- De 2 à 7 joueurs, à partir de 10 ans.



SI OS HA GUSTADO PILI PILI TAMBIÉN OS GUSTARÁ...



QUICK STOP

- Rápido, sencillo y divertido.
- Ganador del Gran Premio del Juguete 2024.
- De 2 a 7 jugadores, a partir de 10 años.

HAI AMORATO PILI PILI? TI PIACERÀ ANCHE...

QUICK STOP

- Nomi, cose e città in versione rapida e folle!
- Vincitore del Premio Gioco dell'Anno 2024!
- Da 2 a 7 giocatori, dai 10 anni in su.

MERCI

THANK YOU
GRACIAS

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 **Ben, Martin & 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!



Warning: Pili Pili scores 8/10 on the simplified Scoville scale.
So go easy... or don't.

WE'VE CHOSEN ECO-FRIENDLY MATERIALS:



Certified sustainable paper (FSC®) and plant-based inks.



We partnered with a cutting-edge European factory committed to eco-responsibility.



And we share the love by donating 1% of our profits every year to a charity.

WWW.ATMGAMING.EU