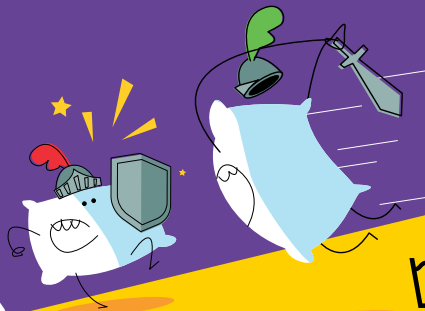


# PILO PILO



RÈGLES

URI STREIGOLD, LIAT WAKS  
& NAAMA WEISS



Les taies et les oreillers sont lavables en machine à 40°C.



Le séchage en machine est très fortement déconseillé.

**Votre nuit s'annonce déjantée !  
En tant que preux chevalier, affrontez  
vos adversaires avec le seul et unique  
accessoire à disposition dans votre lit :  
un OREILLER !**

**Soyez observateur et vif pour effectuer  
le bon geste au bon moment. Mais prenez  
garde au roi du silence : toute chamaillerie  
est interdite en sa présence !**

**Qui se réveillera vainqueur de cette  
nuit délirante et chargée en batailles  
d'oreillers ?**

## MATÉRIEL

- 2 oreillers
- 56 cartes Personnage réparties ainsi :
  - 7 cartes Dragon endormi
  - 7 cartes Roi du silence
  - 21 cartes Chevalier attaquant
  - 21 cartes Chevalier défensif



## BUT DU JEU

Soyez le premier à sortir vainqueur de votre rêve en vous débarrassant de toutes vos cartes.

## MISE EN PLACE

**ATTENTION ! DANS CE JEU DÉLIRANT, VOUS ALLEZ LANCER DES OREILLERS SUR VOS ADVERSAIRES ! AVANT DE DÉMARRER UNE PARTIE, PRENEZ SOIN DE FAIRE PLACE NETTE TOUT AUTOUR DE VOTRE AIRE DE JEU CAR LES OREILLERS VONT VOLER BAS !**

1. Posez, au centre de l'aire de jeu et à la portée de tous, le nombre d'oreillers suivant :
  - à 3 joueurs, posez un seul oreiller.
  - à 4 joueurs ou plus, posez les deux oreillers.
2. Mélangez les 56 cartes Personnage en une pile, face cachée, et distribuez-les aléatoirement en fonction du nombre de joueurs :
  - à 3 ou 4 joueurs, chacun reçoit 12 cartes.
  - à 5 ou 6 joueurs, chacun reçoit 8 cartes.Les cartes non distribuées sont remises dans la boîte.
3. Rassemblez vos cartes sans les consulter, puis posez-les en une pile, face cachée, devant vous afin de constituer votre pile personnelle.

Vous voilà prêts à jouer !



Exemple de mise en place d'une partie à 4 joueurs.

# DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en une succession de tours de jeu. Chaque tour se divise en deux phases : une phase d'ACTIONs très mouvementée, suivie d'une phase de RÉSOLUTION tout aussi rapide !

## 1- PHASE D'ACTIONs

Tous les joueurs retournent simultanément, face visible, la première carte de leur pile personnelle.

**ATTENTION** : vous devez révéler chaque carte en la retournant vers le centre de l'aire de jeu et non vers vous. S'il est évident qu'un joueur essaie de consulter sa carte avant de la poser, il ne joue pas ce tour-ci et doit replacer cette carte, face cachée, tout en bas de sa pile personnelle.



Une fois révélée, cette carte représente le personnage que vous incarnez au cours de votre rêve lors de ce tour, à savoir un chevalier attaquant ou défensif, un dragon endormi ou un roi du silence. En identifiant le plus vite possible tous les personnages révélés, chaque joueur doit rapidement déterminer quelle action il doit réaliser et l'effectuer aussitôt sans se tromper :

### Le chevalier attaquant

➤ Si vous révélez devant vous un chevalier attaquant et qu'il y a au moins un chevalier défensif révélé parmi vos adversaires, alors volez-lui dans les plumes ! Récupérez le plus vite possible un oreiller présent au centre de l'aire de jeu et lancez-le sur un adversaire qui a révélé devant lui un chevalier défensif !



**ATTENTION ! DANS LA MESURE DU POSSIBLE, NE LANCEZ PAS UN OREILLER DANS LES YEUX DE VOTRE ADVERSAIRE !**

➤ Si aucun chevalier défensif n'est révélé parmi vos adversaires, alors aucune bataille d'oreillers n'a lieu. Ne récupérez pas d'oreiller car vous n'avez aucun adversaire sur qui le lancer.

### Le chevalier défensif

➤ Si vous révélez devant vous un chevalier défensif et qu'il y a au moins un chevalier attaquant révélé parmi vos adversaires, alors gare à vos plumes !



Récupérez le plus vite possible un oreiller présent au centre de l'aire de jeu et placez-le, devant vous avec les bras tendus, pour vous en servir comme bouclier afin de vous protéger des oreillers volants !

**NOTE** : vous pouvez effectuer les actions dans l'ordre de votre choix, ceci dans la mesure où chaque oreiller n'est utilisé qu'une seule fois par tour et pour une seule action.

Ainsi, si un chevalier attaquant vient de vous lancer un oreiller et que le second est encore disponible au centre de l'aire de jeu, vous pouvez quand même l'attraper au plus vite pour l'utiliser comme bouclier.

➤ Si aucun chevalier attaquant n'est révélé parmi vos adversaires, alors aucune bataille d'oreillers n'a lieu. Ne récupérez pas d'oreiller car vous n'avez rien à craindre ce tour-ci.

### Le dragon endormi

Si vous révélez devant vous un dragon endormi, récupérez alors le plus vite possible un oreiller présent au centre de l'aire de jeu et placez-le contre votre oreille pour indiquer que vous dormez dessus paisiblement.



### Le roi du silence

Si au moins un roi du silence est révélé, soit devant vous, soit parmi les cartes de vos adversaires, alors aucune action ne doit être effectuée lors de ce tour : personne ne doit bouger, ni récupérer d'oreiller.



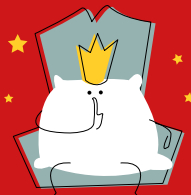
Le roi du silence est prioritaire sur les chevaliers et sur le dragon endormi. Il représente l'autorité suprême : veillez à ne pas le contrarier !

# ATTENTION !

► Dans une partie à 4 joueurs ou plus, chaque joueur ne peut récupérer qu'un seul oreiller, mais jamais les deux lors d'un même tour.

► Vous ne pouvez jamais récupérer un oreiller qui vient d'être utilisé par un autre joueur lors de ce tour. Vous devez toujours récupérer un oreiller disponible au centre de l'aire de jeu.

► Dès l'instant où votre main touche un oreiller, vous êtes considéré comme étant en train d'effectuer une action. Réfléchissez donc vite et bien avant d'agir, pour ne pas faire d'erreur ! Sinon vous serez pénalisé d'avoir fait une mauvaise action lors de la phase de Résolution.



## 2- PHASE DE RÉOLUTION

Maintenant que le calme est revenu, tous les joueurs contrôlent attentivement le personnage révélé par chacun de ses adversaires lors de ce tour. De cette façon, chaque joueur vérifie si l'action qu'il vient de réaliser était vraiment la bonne, ou bien, si dans la précipitation, il s'est trompé :

► si vous avez effectué la bonne action, alors défaussez votre carte Personnage dans la boîte du jeu : vous vous rapprochez petit à petit du réveil... et donc de la victoire !

### à l'inverse :

- si vous vous êtes trompé d'action,
  - si vous n'avez pas effectué une action correctement,
  - si vous n'avez pas été assez rapide pour la réaliser à temps,
  - ou encore si vous avez touché un oreiller par erreur,
- alors récupérez votre carte Personnage et placez-la, face cachée, tout en bas de votre pile personnelle.

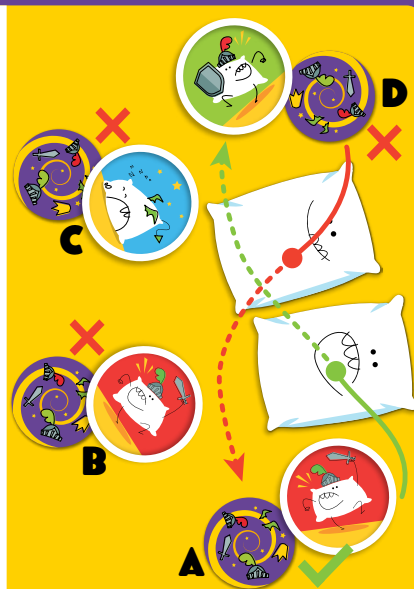
## Exemple d'un tour de jeu :

### Phase d'Actions

- Le joueur **A** récupère l'un des 2 oreillers et le lance sur le joueur **D**.
- Dans ce même temps, le joueur **D** récupère le second oreiller et le lance sur le joueur **A**.
- Les joueurs **B** et **C** ne réagissent pas assez vite.

### Phase de Résolution

- Le joueur **A** était concerné par une bataille d'oreillers en tant que chevalier attaquant. Comme il en a lancé un sur le joueur **D** qui était un chevalier défensif, il a effectué la bonne action lors de ce tour. Il défausse donc sa carte Chevalier attaquant dans la boîte du jeu.
- Le joueur **D** était lui aussi concerné par cette bataille mais dans la précipitation il a lancé un oreiller sur le joueur **A**, alors qu'il aurait dû l'utiliser comme bouclier pour se protéger des joueurs **A** et **B**. Il s'est donc trompé d'action : il récupère sa carte Chevalier défensif et la replace, face cachée, tout en bas de sa pile personnelle.
- Les joueurs **B** et **C** n'ont pas été assez rapides pour récupérer un oreiller et faire l'action correspondant à leur carte Personnage : chacun replace celle-ci face cachée tout en bas de leur pile personnelle respective.



## Exemple d'un tour de jeu ultérieur :

### Phase d'Actions

➤ Le joueur **D** récupère un oreiller et le pose contre son oreille pour indiquer qu'il dort paisiblement.

➤ À ce même instant, le joueur **C** récupère le second oreiller et le lance sur le joueur **A**.

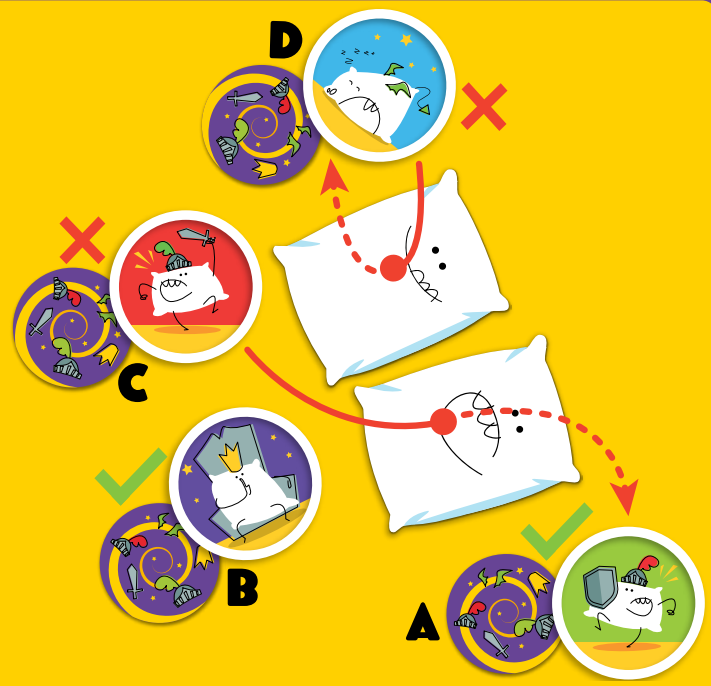
➤ Les joueurs **A** et **B** décident de ne rien faire du tout.

### Phase de Résolution

Au moins un roi du silence a été révélé lors de ce tour : aucune action n'aurait dû être effectuée par les joueurs ! Ceux qui ont récupéré un oreiller se sont précipités pour rien !

➤ Les joueurs **C** et **D** se sont donc trompés : ils récupèrent leur carte Personnage et la replacent, face cachée, tout en bas de leur pile personnelle.

➤ Aussi, les joueurs **A** et **B** ont effectué la bonne action, à savoir ne rien faire du tout : ils défaussent donc leur carte Personnage dans la boîte.



À l'issue de la **Phase de Résolution**, lorsque chaque joueur a défaussé ou récupéré sa carte Personnage, le tour de jeu est terminé : récupérez le ou les 2 oreiller(s), replacez-le(s) au centre de l'aire de jeu puis jouez un nouveau tour.

## FIN DE LA PARTIE

Le jeu prend fin à l'issue d'un tour lorsqu'un joueur s'est débarrassé de sa dernière carte Personnage : ce joueur gagne immédiatement la partie !

Si plusieurs joueurs se débarrassent de leur dernière carte lors d'un même tour, ils se partagent la victoire !

## MODE APPRENTIS CHEVALIERS

➤ Afin de rendre le jeu un peu plus simple pour les jeunes joueurs, récupérez les 7 cartes Roi du silence présentes dans le paquet et laissez-les dans la boîte du jeu.

➤ Jouez alors avec les 49 cartes Personnage restantes. Lors de ces parties rendues plus simples, aucun roi du silence ne viendra perturber vos nuits agitées : bonnes batailles d'oreillers à toutes et à tous !



© 2024 Blue Orange Edition. Pilo Pilo et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)