BEN & JB

PILI PILI

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



Apprenez les règles en 1 min !
Learn the rules in 1 minute!
¡Aprende las reglas en 1 minuto!
Imparate le regole in 1 minuto!
Lerne die Regeln in 1 Minute!
Leer de regels in 1 minuut!

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



17 cartes Pilis Recto Verso



36 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 14 à 19 : 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.

Astuce (échelle de Scoville) : pour mieux mémoriser vos paris, placez devant vous un nombre de cartes numérotées inutilisées correspondant à la valeur de votre pari. Ces cartes restent face cachée pendant le tour.

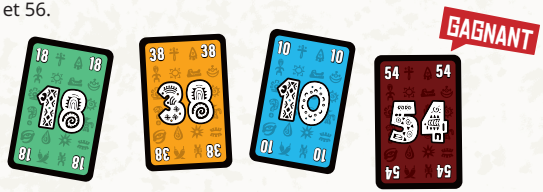
Pour qu'il y ait toujours un perdant, la somme des paris des joueurs doit être différente du nombre de cartes distribuées à chaque joueur. Si nécessaire, le dernier à parier devra ajuster son pari pour éviter cette égalité.

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 6 Pilis, la partie s'arrête. Le joueur avec le moins de pilis est déclaré vainqueur.**

CONCEPT OF THE GAME

Before you start: A trick refers to the cards played during a round and collected by the player who played the highest-value card!

In Pili Pili, you have to guess how many tricks you'll win... and try to stick to that guess!

Each round, everyone plays a numbered card: the highest one wins the trick. Once all cards in hand have been played, if you didn't win exactly the number of tricks you predicted, you'll collect Pilis as a penalty!

GAME MATERIAL



55 cards numbered from 1 to 55



1 Joker



17 Pilis cards



36 mission cards

1. PREPARE THE GAME

Mix the numbered cards with the Joker and form a draw pile. Form two other draw piles, one with the **Mission cards** and one with the **Pilis**.

For your first games, play without the Mission cards and deal 5 numbered cards to each player. Go directly to step "3. BET."

2. REVEAL THE MISSION AND DEAL THE CARDS



- **Draw the first Mission card** and read its effect (see pages 14-19 : Mission card effects). The number in the bottom left corner shows how many numbered cards to deal to each player.
- **Deal that number of numbered cards to each player, then set aside the remaining cards face down.**

3. BET

After looking at their numbered cards and starting with the dealer, **each player bets on how many tricks** they think they will win.

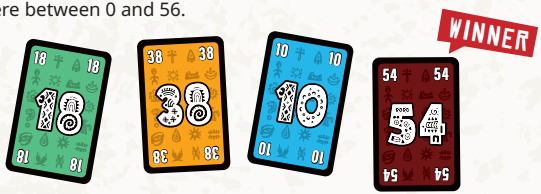
Tip (Scoville scale): To better remember your bets, place in front of you as many unused numbered cards as the value of your bet. Keep these cards face down during the round.

To make sure there's always at least one loser, the total number of bets must not equal the number of cards dealt to each player. If necessary, the last player to bet must adjust their guess to avoid this exact match. *Example: If each player is dealt 5 cards and the first 4 players bet a total of 4 tricks, the last player cannot bet 1 trick (because 4 + 1 = 5, which equals the number of cards dealt). They must instead bet 0, 2, 3, 4, or 5.*

4. WIN TRICKS

Starting with the dealer, **each player plays a card from their hand. The player who plays the highest-value card wins the trick** and leads the next one. Continue until all dealt cards have been played.

- The color of the cards doesn't matter — only the number counts.
- When a player plays the Joker, they choose the value it takes, anywhere between 0 and 56.



5. HAND OUT PILIS AS PENALTIES

Once all the cards have been played, each player receives 1 Pili as a penalty for every trick they missed their bet by. If a player guessed exactly right, they receive no Pilis.

Example: A player bets 1 trick but actually wins 3 → they receive 2 Pilis as a penalty.

6. START A NEW GAME AND WIN

Shuffle all the numbered cards along with the Joker, draw a new Mission card, and begin a new round. **As soon as a player reaches 6 Pilis, the game ends. The player with the fewest Pilis is declared the winner.**

¿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** | **17 cartas Pili de doble cara** | **36 cartas de 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, jugad 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 14-19: 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.

Consejo (escala Scoville): Para memorizar tus apuestas, coloca frente a ti una cantidad de las cartas numeradas sin usar, equivalente al valor de tu apuesta. Estas cartas permanecen boca abajo durante la ronda.

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. Continuad 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 6 Pilis, la partida termina. El jugador con menos Pilis es declarado ganador.**

COME SI GIOCA?

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 la mano... e fare di tutto per rispettare la tua previsione!
Ad ogni turno, giochi una carta numerata dalla tua mano: la più alta vince la presa. Alla fine della mano, quando 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



17 carte Pili Fronte Retro



36 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 14-19: 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 mettete da parte, a faccia in giù, quelle che avanzano.**

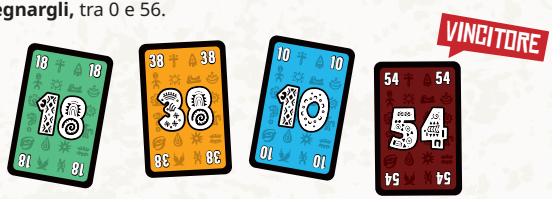
3. FAI LA TUA SCOMMESSA

A partire dal mazziere, **ogni giocatore scommette su quante prese pensa di vincere**.
Suggerimento (scala di Scoville): per ricordare meglio le tue puntate, metti davanti a te un numero di carte Numero inutilizzate corrispondente al valore della tua puntata. Lascia queste carte coperte per tutta la durata del turno.

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 mazziere, **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.



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 Pilis distribuiti. Attenzione: alcune missioni possono aggiungere Pilis.

6. RICOMINCIA UN NUOVO TURNO E VINCI

Scopri una Missione, distribuisci le carte e inizia una nuova mano.
Non appena un giocatore raggiunge 6 Pilis, la partita termina. Il o i giocatori con meno Pilis vengono dichiarati vincitori.

ZIEL DES SPIELS

Bevor es losgeht: Ein Stich beschreibt die Karten, die in einer Runde gespielt und vom Spieler mit der höchsten Karte eingesammelt werden!

Bei Pili Pili schätzt du, wie viele Stiche du gewinnen wirst und versuchst diese Vorhersage dann wahr werden zu lassen!

Pro Runde spielt jeder Spieler eine Zahlenkarte: die **höchste Karte gewinnt** den Stich. Wenn alle Karten ausgespielt sind und du nicht die vorhergesagte Anzahl an Stichen gewonnen hast, bekommst du **Strafkarten (Pilis)!**

SPIELMATERIAL



55 Zahlenkarten von 1 bis 55



1 Joker-Karte



17 beidseitig bedruckte Strafkarten (Pilis)



36 Missionskarten

1. BEREITET DIE RUNDE VOR

Mischt die Zahlenkarten und den Joker zusammen und bildet einen Nachziehstapel. Bildet zwei weitere Stapel: einen mit den Missionskarten und einen mit den Pilis.

Tipp: Spielt die ersten Partien ohne die Missionskarten und gebt jedem Spieler 5 Zahlenkarten. Geht direkt zu Schritt 3.

2. BESTIMMT DIE MISSION UND TEILT DIE KARTEN AUS

- **Zieht die erste Missionskarte** und lest ihren Effekt laut vor (siehe Seiten 14 bis 19: Die Missionskarten). Die Zahl unten links gibt an, wie viele Zahlenkarten an jeden Spieler ausgeteilt werden.
- **Teilt die entsprechende Anzahl Zahlenkarten aus** und legt die übrigen Karten verdeckt beiseite.



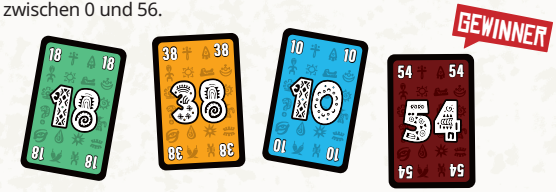
3. TREFFT EINE VORHERSAGE

Nachdem er seine **Zahlenkarten angeschaut hat,** gibt jeder Spieler - beginnend beim Geber – **eine Schätzung ab, wie viele Stiche er zu gewinnen glaubt.**
Tipp (Scoville-Skala):Damit ihr eure angesagten Stiche leichter im Blick behaltet, legt einfach die entsprechende Anzahl ungenutzter Zahlenkarten verdeckt vor euch ab. Diese bleiben bis zum Ende der Runde liegen.

Damit es immer einen Verlierer gibt, muss die Summe aller Vorhersagen von der Anzahl der an jeden Spieler ausgeteilten Karten abweichen.
Falls nötig, muss der letzte Spieler seine Vorhersage anpassen.
Beispiel: Wenn jeder Spieler 5 Karten erhält und die ersten 4 Spieler insgesamt 4 Stiche vorhersagen, darf der letzte Spieler nicht 1 Stich vorhersagen (denn 4+1=5, also genau die Anzahl der verteilten Karten). Er darf stattdessen 0, 2, 3, 4 oder 5 vorhersagen.

4. GEWINNT STICHE

Beginnend mit dem Geber spielt jeder Spieler eine Karte aus seiner Hand. **Der Spieler mit der höchsten Karte gewinnt den Stich und beginnt den nächsten.** Spielt weiter, bis alle ausgeteilten Karten gespielt wurden.
- Die Farben der Karten spielen keine Rolle, nur die Zahl ist entscheidend.
- **Wenn ein Spieler den Joker ausspielt, wählt er den Wert, den er ihm gibt** – zwischen 0 und 56.



5. VERTEILT STRAF-PILIS

Sobald alle Karten gespielt wurden, erhält jeder Spieler 1 Straf-Pili für jede Abweichung zwischen seiner Vorhersage und den tatsächlich gewonnenen Stichen. Hat er richtig vorhergesagt, bekommt er keinen.
Beispiel: 1 Stich vorhergesagt, tatsächlich 3 gewonnen → 2 Straf-Pilis.

6. STARTET EINE NEUE RUNDE UND GEWINNT

Mischt alle Zahlenkarten und den Joker zusammen, zieht eine neue Mission – und los geht's mit der nächsten Runde. **Sobald ein Spieler 6 Pilis erreicht, endet das Spiel. Der Spieler mit den wenigsten Pilis gewinnt das Spiel.**

DOEL VAN HET SPEL

Handig om te weten: een slag bestaat uit het aantal kaarten dat in één ronde wordt gespeeld. De speler die de hoogste kaart legt, wint de slag. **Bij Pili Pili voorspel je het aantal slagen dat je gaat winnen - en daarna is het aan jou om die voorspelling waar te maken!**
In elke ronde speelt iedereen een genummerde kaart: de hoogste kaart wint dan de slag. Zijn alle kaarten gespeeld en heb je niet precies het genoemde aantal slagen bereikt? Dan krijg je straf-Pilis!

SPELMATERIAAL



55 getalkaarten van 1 tot 55



1 Jokerkaart



17 dubbelzijdige Pilikaarten



36 Missiekaarten

1. BEREID DE RONDE VOOR

Allereerst schud je de genummerde kaarten samen met de Joker en vorm je een trekstapel. Maak daarnaast twee andere stapels: één met de Missie-kaarten en één met de Pili-kaarten.

Speel de eerste potjes zonder Missiekaarten. Je geeft elke speler gewoon vijf getalkaarten. Ga in dit geval meteen door naar stap 3. "INZETTEN".

2. ONTHUL EEN MISSIEKAART EN DEEL DE KAARTEN UIT

- **Trek de eerste Missiekaart** en lees het effect (zie pagina 14 t/m 19: effecten van de Missiekaarten). Het cijfer linksonder geeft aan hoeveel genummerde kaarten aan elke speler moeten worden uitgedeeld.
- **Deel dit aantal kaarten uit en leg de resterende kaarten gesloten opzij.**



3. INZETTEN

Nadat elke speler zijn genummerde kaarten heeft bekeken, **doet de eerste speler** – beginnend bij de deler – **een inzet op het aantal slagen dat hij denkt te winnen.**
Tip (Scoville-schaal): Om je inzet makkelijker te onthouden, leg net zoveel ongebruikte getalkaarten gedekt voor je neer als de waarde van je inzet. Laat deze kaarten tijdens de spelronde liggen.

Om ervoor te zorgen dat er altijd minstens één verliezer is, mag het totale aantal inzetten niet gelijk zijn aan het aantal kaarten dat aan elke speler is gedeeld. Indien nodig moet de laatste speler zijn inzet aanpassen om gelijkspel te voorkomen. *Voorbeeld: Als elke speler 5 kaarten krijgt en de eerste 4 spelers samen 4 slagen inzetten, mag de laatste speler geen 1 slag inzetten (want 4 + 1 = 5, hetzelfde als het aantal gedeelde kaarten). Hij mag dan wel 0, 2, 3, 4 of 5 inzetten.*

4. WIN SLAGEN

Beginnend bij de deler legt elke speler een kaart uit zijn hand. De speler die de hoogste kaart speelt, wint de huidige slag en begint de volgende slag. Speel door totdat alle gedeelde kaarten zijn gespeeld.
- De kleuren van de kaarten doen er niet toe, alleen het getal telt.
- **Wanneer een speler de Joker speelt, kiest hij zelf welke waarde hij eraan geeft —** tussen 0 en 56.



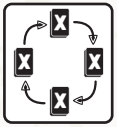
5. DEEL STRAF-PILIS UIT

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 enkele Pili.
Voorbeeld: inzet van 1 slag, maar uiteindelijk 3 slagen gewonnen → 2 straf-Pilis uitgedeeld.

6. BEGIN EEN NIEUWE RONDE EN WIN

Schud alle genummerde kaarten samen met de Joker, trek een nieuwe Missiekaart, en begin aan een nieuwe ronde. **Zodra een speler 6 Pilis heeft bereikt, eindigt het spel. De speler met de minste Pilis wordt uitgeroepen tot winnaar.**

Effets des cartes Missions - Mission Card Effects
Efectos de las cartas Misión - Effetti delle carte Missione
Die Missionskarten - Effecten van de Missiekaarten



- **Après les paris** - Chaque joueur donne X cartes au joueur à sa gauche ou à sa droite *(selon le sens de la flèche)*
- **After betting** - Each player gives X cards to the player on their left or right (depending on the direction of the arrow).
- **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).*
- **Nach den Vorhersagen** – Jeder Spieler gibt X Karten an den Spieler zu seiner Linken oder Rechten weiter (je nach Richtung des Pfeils).
- **Na het inzetten** – Elke speler geeft X kaarten aan de speler links of rechts van hem (afhankelijk van de pijlrichting).



- **Après les paris** - Chaque joueur donne l'intégralité de ses cartes à un autre *(selon le sens de la flèche).*
- **After betting** - Each player gives all of their cards to another player *(following the direction of the arrow).*
- **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)*
- **Nach den Vorhersagen** - Jeder Spieler gibt all seine Karten an seinen Nebenmann weiter (je nach Richtung des Pfeils).
- **Na het inzetten** - Elke speler geeft al zijn kaarten aan een andere speler *(volgens de richting van de pijl).*



- Interdiction d'annoncer un pari de 0 ou 1 (selon le chiffre inscrit).
- Forbidden to bet 0 or 1 (depending on the number shown on the card).
- 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).
- Es ist verboten, eine Vorhersage von 0 oder 1 zu treffen (je nach angegebener Zahl).
- Het is verboden om 0 of 1 in te zetten (afhankelijk van het getal dat op de kaart staat).



- **Avant les paris et sans regarder ses cartes** - Chaque joueur place ses cartes sur son front puis les découvre après son pari.
- **Before betting and without looking at their cards** - Each player places their cards on their forehead, then reveals the card to themself after making their bet.
- **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.
- **Vor der Vorhersage und ohne die Karten anzuschauen** - Jeder Spieler hält seine Karten offen an die Stirn und sieht sie erst nach seiner Vorhersage an.
- **Voor het inzetten en zonder naar hun kaarten te kijken** - plaatst elke speler zijn kaarten op zijn voorhoofd en mag ze pas bekijken nadat de speler heeft ingezet.



- **Après les paris** - Chaque joueur pioche une carte au hasard et l'ajoute à son jeu. Les paris se font donc sur 3 cartes et non 2.
- **After betting** - Each player draws a random card and adds it to their hand. The bets are therefore placed on 3 cards instead of 2.
- **Después de las apuestas** – Cada jugador roba una carta al azar y la añade a su mano. Las apuestas se hacen teniendo en cuenta que hay 3 cartas.
- **Dopo le scommesse** - Ogni giocatore pesca una carta a caso e la aggiunge alla propria mano. Le puntate si fanno quindi su 3 carte e non su 2.
- **Nach der Vorhersage** - Jeder Spieler zieht eine zusätzliche Karte und nimmt sie auf die Hand. Es wird daher auf 3 Karten und nicht auf 2 gesetzt.
- **Na het inzetten** - Elke speler trekt een willekeurige kaart en voegt die toe aan zijn kaarten. Er wordt dus ingezet op 3 kaarten en niet op 2.



- **Après les paris** - Chaque joueur place ses cartes face visible devant lui.
- **After betting** - Each player places their cards face up in front of them.
- **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.
- **Nach den Vorhersagen** - Jeder Spieler legt seine Karten offen vor sich hin.
- **Na het inzetten** - Elke speler doet een inzet voordat ze hun kaarten hebben gezien.

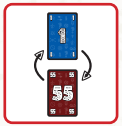


- Pari réussi ? Le joueur défausse autant de Pilis que la valeur de son pari.
- Successful bet? The player discards as many Pilis as the value of their bet.
- ¿Apuesta acertada? El jugador descarta tantos Pilis como el valor de su apuesta.
- Scommessa riuscita? Il giocatore scarta tanti Pilis quanto il valore della sua scommessa.
- Vorhersage genau getroffen? Der Spieler darf so viele Pilis zurückgeben, wie er Stiche gemacht hat.
- Succesvolle inzet? De speler legt zoveel Pilis af als de waarde van zijn inzet.



- À chaque pli, les joueurs jouent leurs cartes en même temps.
- For each trick, players play their cards simultaneously.
- En cada baza, los jugadores juegan sus cartas al mismo tiempo.
- Per ogni scommessa, i giocatori giocano le loro carte contemporaneamente.
- Bei jedem Stich spielen alle Spieler ihre Karten gleichzeitig.
- Bij elke slag spelen alle spelers hun kaarten tegelijkertijd.

Missions expertes *(marquées d'un symbole carte rouge)*
Expert Missions *(marked with a red card symbol)*
Misiones expertas *(marcadas con un símbolo carta roja)*
Missioni esperte *(contrassegnate con un simbolo carta rossa)*
Experten-Missionen *(gekennzeichnet mit einem roten Kartensymbol)*
Expertmissies *(gemarkeerd met een rood kaartsymbool)*



- Toutes les valeurs sont inversées : le 55 devient le plus faible et le 1 le plus fort.
- All card values are reversed: 55 becomes the weakest and 1 becomes the strongest.
- 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.
- Alle Werte sind umgekehrt: 55 ist die schwächste und 1 die stärkste Karte.
- Alle waarden worden omgedraaid: 55 wordt de zwakste en 1 de sterkste.



- Les joueurs ont seulement **3 secondes** pour regarder leurs cartes avant de parier. Le donneur fait le décompte à voix haute.
- Players have only **3 seconds** to look at their cards before betting. The dealer counts down out loud.
- 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.
- Die Spieler haben nur **3 Sekunden Zeit**, um ihre Karten anzuschauen, bevor sie ihre Vorhersage treffen. Der Geber zählt laut herunter.
- Spelers hebben slechts **3 seconden** om naar hun kaarten te kijken voordat ze moeten inzetten. De deler telt hardop af.



- Les joueurs qui remportent le premier et/ou le dernier pli reçoivent un Pili en pénalité.
- Players who win the first and/or last trick receive 1 Pili as a penalty.
- 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.
- Spieler, die den ersten und/oder den letzten Stich gewinnen, erhalten 1 Pili als Strafe
- Spelers die de eerste en/of laatste slag winnen, krijgen 1 Pili als strafpunt.



- Les joueurs ont **5 secondes** pour regarder leurs cartes, puis les posent face cachée : les paris et les plis se font à l'aveugle.
- Players have **5 seconds** to look at their cards, then place them face down: bets and tricks are played blind.
- Los jugadores tienen **5 segundos** para mirar sus cartas y luego las colocan boca abajo: las apuestas y las bazas se juegan a ciegas.
- I giocatori hanno **5 secondi** per guardare le proprie carte, poi le posano coperte: le scommesse e le prese si fanno alla cieca.
- Die Spieler haben **5 Sekunden Zeit**, um ihre Karten anzusehen, dann legen sie sie verdeckt ab: Der Rest der Runde wird blind gespielt.
- Spelers hebben **5 seconden** om naar hun kaarten te kijken, daarna leggen ze deze gesloten neer: inzetten en slagen worden verder blind gespeeld.



- Interdiction de copier le pari du joueur précédent.
- It is forbidden to copy the previous player's bet.
- Está prohibido copiar la apuesta del jugador anterior.
- È vietato copiare la scommessa del giocatore precedente.
- Es ist verboten, die Vorhersage des vorherigen Spielers zu kopieren.
- Het is verboden om de inzet van de vorige speler te kopiëren.



- **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).*
- **After betting** - Each player selects another player. At the end of the mission, each player receives their own Pilis plus those of the chosen player *(the same player can be chosen multiple times).*
- **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).*
- **Nach den Vorhersagen** - Jeder Spieler wählt einen anderen Spieler. Am Ende der Runde erhält jeder Spieler seine eigenen Pilis plus die des gewählten Spielers *(ein Spieler kann mehrfach gewählt werden).*
- **Na het inzetten** - Elke speler wijst een andere speler aan. Aan het einde van de ronde krijgt elke speler zijn eigen Pilis plus die van de aangewezen speler (een speler mag meerdere keren gekozen worden).



- Les joueurs doivent **TOUJOURS** jouer leur carte la plus forte ou la plus faible.
- Players must **ALWAYS** play either their highest or lowest card.
- 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.
- Die Spieler müssen **IMMER** ihre höchste oder niedrigste Karte spielen.
- Spelers moeten **ALTIJD** hun hoogste of laagste kaart spelen.



- Les joueurs remportant un pli contenant l'un des numéros présents sur la carte mission reçoivent un Pili en pénalité.
- Players who win a trick containing one of the numbers shown on the mission card receive 1 Pili as a penalty.
- 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.
- Spieler, die einen Stich mit einer der auf der Missionskarte angegebenen Zahlen gewinnen, erhalten 1 Pili als Strafe.
- Spelers die een slag winnen met een van de nummers op de missiekaart krijgen 1 Pili als strafpunt.



- 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.
- Each time a player wins a trick, they exchange one card with a player of their choice. Both players choose the card they want to give.
- 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.
- Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Stich gewinnt, tauscht er eine Karte mit einem Spieler seiner Wahl. Beide Spieler wählen die Karte, die sie abgeben möchten.
- Elke keer dat een speler een slag wint, ruilt hij een kaart met een speler naar keuze. Beide spelers kiezen zelf welke kaart ze willen geven.

MERCI THANK YOU GRAZIE

DANKE GRACIAS BEDANKT

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.COM