BEN & JB

PILI PILI

Reglamento





¡Aprendé a jugarlo!

ATM GAMING

BURÓ

¿CÓMO SE JUEGA?

Antes que nada, **¿qué es una baza?** Una baza es el conjunto de cartas que se juegan en un turno y que se lleva quien jugó la carta de mayor valor.

El objetivo del juego es adivinar cuántas bazas vas a ganar... ¡y acertar tu predicción! Así que a veces... ¡te va a convenir perder!

En cada turno, todos juegan una carta numerada. La más alta gana la baza. Una vez jugadas todas las cartas de tu mano, si no ganaste exacto la cantidad de bazas que habías anunciado, ¡te llevás Pilis como penalización!

CONTENIDO



55 cartas numeradas del 1 al 55



1 Comodín



17 cartas Pili



36 cartas de Misión

1. PREPARACIÓN

Mezclá las cartas numeradas junto con el Comodín y formá un mazo boca abajo. Formá otro mazo con las cartas de **Misión** y otro con las cartas **Pili**.

Para las primeras partidas, recomendamos que jueguen sin las cartas de Misión y repartan 5 cartas numeradas a cada jugador. Luego pasen directo a "3. Apostar".

2. REVELAR LA MISIÓN Y REPARTIR



- Revelá la primera carta de Misión y consultá su efecto *(Ver páginas 5-7: efectos de las cartas de Misión)*. El número en la esquina inferior izquierda indica cuántas cartas numeradas hay que darle a cada jugador.

- Repartile esa cantidad de cartas numeradas a cada jugador y luego dejá aparte, en un mazo boca abajo, las que sobren.

3. APOSTAR

Después de mirar sus cartas numeradas, y empezando por quien repartió, **cada jugador anuncia cuántas bazas cree que va a terminar ganando al final de la ronda** (o sea luego de haber jugado todas sus cartas).

Consejo: para recordar tu apuesta, colocá boca abajo frente a vos tantas cartas numeradas sin usar como el valor de tu apuesta. Estas cartas permanecen boca abajo durante esta ronda.

Para que siempre pierda alguien, la suma total de las apuestas debe dar distinto que la cantidad de cartas repartidas a cada jugador.

El último jugador tiene que ajustar su apuesta para evitar esa igualdad.

Ejemplo: si se reparten 5 cartas por jugador y entre los 4 primeros apostaron en total 4 bazas, el último no puede apostar 1 (ya que 4+1=5, que es el número de cartas repartidas). Puede apostar 0, 2, 3, 4 o 5.

4. JUGAR LAS BAZAS

Empezando por quien repartió, cada uno juega una carta de su mano. Quien haya jugado **la carta de mayor valor gana la baza** y es quien empieza la siguiente.

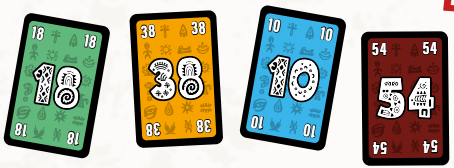
Sigan de la misma forma hasta que se les terminen las cartas en la mano.

- Podés jugar cualquiera de tus cartas, ¡armá tu estrategia!

- Los colores de las cartas no importan, solo cuenta el número.

- Cuando jugás el Comodín, le elegís el valor que quieras entre 0 y 56.

GANADOR



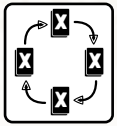
5. REPARTIR LAS PENALIZACIONES

Una vez jugadas todas las cartas en mano, **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: apostó que ganaba 1 baza pero ganó 3 → recibe 2 Pilis.

6. EMPEZAR UNA NUEVA RONDA Y FIN DE PARTIDA

Mezclá las cartas numeradas (sin olvidar el Comodín y las que se usaron para apostar) y retomen desde el paso 2 (o 3, si juegan sin Misiones). **Cuando un jugador llega a 6 Pilis, la partida se termina. El jugador con menos Pilis es el ganador.**

Efectos de las cartas de Misión



• **Después de las apuestas** - Cada jugador le da X cartas al jugador junto a él (según la dirección de la flecha).



• **Después de las apuestas** - Cada jugador le da todas sus cartas al jugador junto a él (según la dirección de la flecha).



• **Antes de mirar sus cartas** - Cada jugador coloca las cartas en su frente, apuesta y las mira recién cuando se terminan las apuestas.



• **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 habrá 3 cartas en vez de las 2 que miraste al apostar.



• **Al apostar** - Prohibido anunciar una apuesta de 0 o 1 (según el número indicado).



• **Después de las apuestas** - Todos los jugadores revelan sus cartas boca arriba frente a sí.



• **Si acertaste tu apuesta** - Descartá tantos Pilis como la cifra que apostaste.



• **En cada baza de esta ronda** - los jugadores juegan sus cartas al mismo tiempo.

Misiones expertas

(marcadas con un símbolo de carta roja)



• Los jugadores tienen solo 3 segundos para mirar sus cartas antes de apostar. El jugador que reparte hace la cuenta regresiva en voz alta.



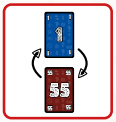
• Los jugadores que ganen la primera y/o la última baza reciben un Pili de penalización.



• Los jugadores tienen 5 segundos para mirar sus cartas y luego las colocan boca abajo: las apuestas y las bazas se juegan a ciegas.



• Está prohibido copiar la apuesta del jugador anterior.



• Todos los valores se invierten: el 55 pasa a ser el más bajo y el 1 el más alto.



• **Después de las apuestas** - Cada jugador elige a otro jugador. Al final de la ronda, cada jugador recibe sus propios Pilis más los del jugador que eligió (un mismo jugador puede ser elegido varias veces).



• Los jugadores deben jugar SIEMPRE su carta más alta o la más baja.



• Los jugadores que ganen una baza que contenga una de las cartas que aparecen en la carta de Misión reciben un Pili de penalización.



• Cada vez que un jugador gana una baza, intercambia una carta con otro jugador de su elección. Ambos pueden elegir qué carta quieren intercambiar.

GRACIAS

Pili Pili es un pequeño ají africano... ¡pequeño pero muy picante! Ese toque explosivo es lo que inspiró este juego divertido e ingenioso. Mantené la calma, no te calientes demasiado... ¡y tratá de no quemarte!



Hola, somos **Ben, Martin y JB**.

¡Bienvenido al mundo de Pili Pili!

¡Estamos muy entusiasmados de tenerte entre nuestros jugadores! Nos encantan los juegos de cartas... y las comidas que te hacen llorar. Así que pensamos: "¿por qué no crear un juego que mezcle ambas cosas?".

Un juego fácil de aprender, pero lo suficientemente picante como para subir la tensión en la mesa. Esperamos que te encante y que te regale partidas intensas, ardientes... ¡e inolvidables!

Advertencia: Pili Pili puntúa 8/10 en la escala de picantes Scoville. Así que andá con cuidado... o no 😏.

CRÉDITOS

Traducción: Julián Kopp

Adaptación gráfica: Paula Hernandez