

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
Pili-kaarten



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 links onder 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.

SCAN MIJ
VOOR EEN
VERRASSING



Is er iets wat beter had gekund? Geef ons de kans om het goed te maken. Stuur ons een e-mail naar hallo@pili-pili.nl of een berichtje op Instagram via [@pilipili_nl](https://www.instagram.com/pilipili_nl). We doen er alles aan om een oplossing te vinden!