

PIPOLO



Kor: 5+



Játékosok száma: 2 - 4



Tartalom: 40 állatos kártya



(10 szőrös, 10 meztelen, 10 tollas és 10 ruhás), 4 tréfamester
>



A játék célja: Megszabadulni az összes kártyádtól a lehető leggyorsabban.



Játékmód: Keverd meg a kártyákat, és ossz 11 lapot minden játékosnak. A maradék kártyákat tedd félre. A kezdőjátékos lerak egy kártyát képpel felfelé (az állatos képpel felfelé), és bejelenti a rajta lévő állat típusát, pl. szőrös. A következő játékosok egyenként leraknak egy lapot erre a kártyára, de képpel lefelé, és bejelentik az állat típusát is, pl. szőrös. Mondhatnak igazat, vagy blöffölhetnek (végül is az állatos kép lefelé van, és a játékosok nem látják, ki mit mond).

PIPOLO

A jokerrel megváltoztatható a kijátszandó állat típusa. A játékos lefordítva, képpel lefelé helyezi a jokert – azaz lehet, hogy valójában joker –, és bejelenti, hogy milyen típusú állatra változik.

Amikor egy játékos gyanítja, hogy egy másik játékos másfajta állatot játszik ki, mint amelyik a megadott, és ezért blöfföl, akkor azt mondja: "Pipolo", és a vádlottnak fel kell fordítania a kijátszott kártyáját.

- Ha a gyanú beigazolódik, és csak blöffölt, akkor biztosan... vedd el az összes kiosztott kártyapaklit.

- Ha a gyanú nem igazolódik be, és nem blöffölt, a gyanúsított játékosnak el kell vennie az egész kártyapaklit.

Az a játékos, akinek el kellett vennie a kirakott kártyapaklit, lerak egy új kezdőlapot képpel felfelé, és bejelenti az állat fajtáját.

Az a játékos nyer, aki először szabadul meg az összes kártyájától.

DJECO