

PIPOLO



Od 5 lat



2 do 4 graczy



Zawartość: 44 karty



<40 kart ze zwierzętami
(10 kart "nagich", 10 kart
"włochatych" oraz 10 kart
"opierzonych"



4 karty "joker">



Cel gry: Pozbądź się jak najszybciej wszystkich kart ze swojej talii.



Zasady gry: Potasuj karty i rozdaj każdemu uczestnikowi po 11 kart. Pozostałe karty należy odłożyć na bok. Pierwszy gracz wyklada kartę ze swojej talii, obrazkiem do góry, a następnie głośno mówi do jakiej kategorii należy karta. Pozostali gracze, po kolei, wyciągają po jednej karcie z talii i kładą je, nie pokazując innym, na wyłożonej karcie. Powtarzają przy tym nazwę żądanej przez pierwszego gracza kategorii. Gracze mogą mówić prawdę lub blefować! Kartę "joker" można użyć do

zmiany żądanej kategorii (tutaj także można blefować) - wykładając Jokera (lub kartę udającą Jokera) należy głośno powiedzieć na jaką kategorię zmienia się żądanie.

Jeżeli któryś z graczy nie wierzy w szczerość innego uczestnika, może powiedzieć "Pipolo!", w trakcie gdy ten wykłada swoją kartę. Kartę "oskarżonego" należy wtedy odwrócić:

-Jeżeli gracz rzeczywiście blefował, musi zebrać wszystkie karty ze środka i dołączyć do swojej talii

-Jeżeli gracz mówił prawdę, wtedy uczestnik, który krzyknął "Pipolo!" zbiera karty ze środka.

Gracz, który w poprzedniej rundzie zebrał talię ze środka - rozpoczyna grę, wykładając kartę obrazkiem do góry i mówi głośno nazwę jej kategorii.

Gra kończy się wtedy, gdy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich kart ze swojej talii.

Zawiera małe elementy, które mogą spowodować udławienie

DJECO