

# PIPOLO



**Wiek:** 5+

---



**2-4 graczy**

---



**Zawartość:** 44 karty



- 40 kart ze zwierzątkami (10 "włochatych" kart, 10 "nagich" kart, 10 "pierzastych" kart i 10 "ubranych" kart)
  - 4 karty jokery
- 



**Cel gry:** Pozbądź się jak najszybciej wszystkich swoich kart.

---



**Zasady gry: Potasuj i rozdaj po 11 kart dla każdego gracza.** Resztę kart należy odłożyć na bok. Pierwszy z graczy pokazuje jedną kartę z ręki, stroną ze zwierzątkiem i ogłasza kategorię karty (włochaty, nagi, pierzasty lub ubrany). Inni gracze, każdy w swojej rundzie, kładzie na wierzchu tej karty swoją kartę, powtarzając jej kategorię (np. włochaty). Mogą blefować lub mówić prawdę.

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. Następnie należy ogłosić na głos kolejną kategorię (np. nadzy).

Jeżeli któryś z graczy nie wierzy w szczerść 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 mówi/ prawdę, wtedy uczestnik, który krzyknął/ "Pipolo!" zbiera karty ze środka.

Gracz, który w poprzedniej rundzie zebra/ 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.

*Uwaga! Małe elementy!*

**DJECO**