

PIPOLO



Věk: 5+



Počet hráčů: 2 – 4



Obsah: 40 karet zvířat



(10 chlupatých,
10 nahých,
10 opeřených
a 10 oblečených),
4 žolíky >



Cíl hry: Co nejdříve se zbavit všech svých karet.



Postup hry: Karty zamíchejte a rozdejte, každému 11 karet. Zbývající karty dejte stranou. Začínající hráč vyloží jednu ze svých karet, otočenou lícem nahoru (obrázkem zvířete nahoru), a oznámí typ zvířete na ní. chlupaté. Následující hráči položí jeden po druhém na tuto kartu po jedné kartě, ale otočenou lícem dolů, a také oznámí typ daného zvířete, tzn. chlupaté. Přitom mohou říci pravdu nebo blafovat (vždyť obrázek zvířete je otočen dolů a hráči nevidí, kdo co vykládá).

PIPOLO

Žolíkům lze změnit typ zvířete, které má být vykládáno. Hráč položí žolíka také lícem dolů, tj. ve skutečnosti to žolík může, ale nemusí být, a oznámí typ zvířete, na které mění.

Když některý hráč podezírá druhého, že vyložil jiný typ zvířete, než je dané, a tedy blafuje, řekne mu „Pipolo“ a obviněný musí otočit svou vyloženou kartu.

- Pokud se podezření potvrdí a blafoval, tak si musí vzít celou hromádku vyložených karet.

- Pokud se podezření nepotvrdí a neblafoval, tak si musí vzít celou hromádku vyložených karet ten hráč, který ho podezřívá.

Hráč, který si musel vzít hromádku vyložených karet, vyloží novou první kartu, otočenou lícem nahoru a oznámí typ zvířete.

Vítězem je hráč, který se první zbaví všech svých karet.

DJECO