

Djeco kártyajáték: **PIPOLO** (blöffölős)



Cikkszám: **DJ05108**

.... szőrös vagy teljesen csupasz?

Ahhoz, hogy nyerj, tudni kell hidegvérrel blöffölni.

Ajánlott életkor: 5 évtől

Játékosok száma: 2-4 fő

Játék tartalma: - 40 állatkártya:
10 „szőrös”, 10 „teljesen csupasz”, 10 „tollas”, 10 „ruhás”
- 4 „joker” lap

A játék célja: A lehető leggyorsabban megszabadulni a kártyáktól.

A játék szabálya: Keverjük meg és osszuk ki 8 lapot minden játékosnak. A maradék lapot tegyük félre. Az első játékos letesz egyet a kezében lévő lapok közül képpel lefelé fordítva az asztalra, és hangosan megmondja a kártya típusát (szőrös, csupasz, tollas, ruhás). A többi játékos, amikor rá kerül a sor, rátesz egy lapot az első kártya tetejére lefelé fordítva, miközben ugyanazt ismétli hangosan (pl. szőrös). Blöffölhetnek vagy mondhatnak igazat. Egy játékos használhat egy joker kártyát is azért, hogy átváltoztassa a kért lap típusát, de mindig lefelé fordítva a lapot (akár tényleg olyan lapot tett, akár csak el akarta hitetni, hogy az egy joker). Azután hangosan mond egy másik típust (pl. csupasz).

Ha egy játékos kételkedik egyik játékosára őszinteségében, akkor azt mondhatja neki, hogy "Pipolo!" akkor, amikor a játékos éppen leteszi a lapot. Azután az úgynevezett "hazug" lapot fel kell fordítani:

- Ha valóban blöffölt a játékos, akkor fel kell vennie a teljes paklit, ami a játékosok között van.
- Ha igazat mondott, akkor a vádló játékosnak kell felvennie az addig összegyűlt paklit.

Az a játékos, aki felveszi a paklit, teheti le a következő hívólapot lefelé fordítva. Hangosan bemondja a kártya típusát, amit tett és a játék folytatódik.

Ki nyer? Az a játékos, akinek a leghamarabb elfogynak a lapjai, megnyeri a játékot.

Design: Benjamin Chaud



Djeco kártyajáték: **PIPOLO** (blöffölős)

Cikkszám: **DJ05108**

.... szőrös vagy teljesen csupasz?

Ahhoz, hogy nyerj, tudni kell hidegvérrel blöffölni.

Ajánlott életkor: 5 évtől

Játékosok száma: 2-4 fő

Játék tartalma: - 40 állatkártya:
10 „szőrös”, 10 „teljesen csupasz”, 10 „tollas”, 10 „ruhás”
- 4 „joker” lap

A játék célja: A lehető leggyorsabban megszabadulni a kártyáktól.

A játék szabálya: Keverjük meg és osszuk ki 8 lapot minden játékosnak. A maradék lapot tegyük félre. Az első játékos letesz egyet a kezében lévő lapok közül képpel lefelé fordítva az asztalra, és hangosan megmondja a kártya típusát (szőrös, csupasz, tollas, ruhás). A többi játékos, amikor rá kerül a sor, rátesz egy lapot az első kártya tetejére lefelé fordítva, miközben ugyanazt ismétli hangosan (pl. szőrös). Blöffölhetnek vagy mondhatnak igazat. Egy játékos használhat egy joker kártyát is azért, hogy átváltoztassa a kért lap típusát, de mindig lefelé fordítva a lapot (akár tényleg olyan lapot tett, akár csak el akarta hitetni, hogy az egy joker). Azután hangosan mond egy másik típust (pl. csupasz).

Ha egy játékos kételkedik egyik játékosára őszinteségében, akkor azt mondhatja neki, hogy "Pipolo!" akkor, amikor a játékos éppen leteszi a lapot. Azután az úgynevezett "hazug" lapot fel kell fordítani:

- Ha valóban blöffölt a játékos, akkor fel kell vennie a teljes paklit, ami a játékosok között van.
- Ha igazat mondott, akkor a vádló játékosnak kell felvennie az addig összegyűlt paklit.

Az a játékos, aki felveszi a paklit, teheti le a következő hívólapot lefelé fordítva. Hangosan bemondja a kártya típusát, amit tett és a játék folytatódik.

Ki nyer? Az a játékos, akinek a leghamarabb elfogynak a lapjai, megnyeri a játékot.

Design: Benjamin Chaud