

Djeco | Karetní hra PIPOLO

Věk: Hra pro děti od 5 do 99 let, **Hráči:** Hra pro 2 až 4 hráče, **Balení obsahuje:** 44 hracích karet (40 karet zvířat – z toho 10 karet chlupatých, 10 holých, 10 opeřených, 10 oblečených), 4 Žolíci.

Cíl hry: Zbavit se co nejdříve všech svých karet.

Postup hry: Každému hráči rozdejte 8 karet. Zbylé odložte stranou. První hráč vyloží jednu kartu z ruky a položí ji obrázkem nahoru a hlasitě označí, o jaký typ karty jde: *chlupatý, nahý, oblečený*. Ostatní hráči postupně po směru hodinových ručiček položí svou kartu na tu první, tentokrát obrázkem dolů a opět nahlas ohlásí typ karty, kterou dávají, stejně, jako to udělal první hráč – mohou si i vymýšlet nebo říct pravdu. Hráči mohou použít i Žolíka, aby změnili typ karty. Opět tuto kartu pokládá hráč obrázkem dolů – takže i v tomto případě může blafovat. Poté vloží další kartu a nahlas oznámí, jaký typ karty to je. Pokud má někdo podezření, že hráč vložil jinou kartu, než jak ji označil, může zavolat *Pipolo* ve chvíli, kdy hráč kartu položil. Ten jí musí po tomto zvolání otočit a ukázat ostatním hráčům. Pokud otočil kartu a prokázalo se, že SI při jejím označení vymýšlel, musí si vzít celý balíček karet, který se utvořil uprostřed. Pokud hráč otočil kartu a prokáže se, že nelhal, musí si balíček karet vzít hráč, který ho vyzval *Pipolem*.

Hráč, který si musel vzít balíček karet, vykládá opět kartu otočenou obrázkem dolů a ohlásí, co je to za kartu a hra pokračuje. Hra končí ve chvíli, kdy některému z hráčů nezůstane v ruce žádná karta.

Návod je dostupný online.

Djeco | Karetní hra PIPOLO

Věk: Hra pro děti od 5 do 99 let, **Hráči:** Hra pro 2 až 4 hráče, **Balení obsahuje:** 44 hracích karet (40 karet zvířat – z toho 10 karet chlupatých, 10 holých, 10 opeřených, 10 oblečených), 4 Žolíci.

Cíl hry: Zbavit se co nejdříve všech svých karet.

Postup hry: Každému hráči rozdejte 8 karet. Zbylé odložte stranou. První hráč vyloží jednu kartu z ruky a položí ji obrázkem nahoru a hlasitě označí, o jaký typ karty jde: *chlupatý, nahý, oblečený*. Ostatní hráči postupně po směru hodinových ručiček položí svou kartu na tu první, tentokrát obrázkem dolů a opět nahlas ohlásí typ karty, kterou dávají, stejně, jako to udělal první hráč – mohou si i vymýšlet nebo říct pravdu. Hráči mohou použít i Žolíka, aby změnili typ karty. Opět tuto kartu pokládá hráč obrázkem dolů – takže i v tomto případě může blafovat. Poté vloží další kartu a nahlas oznámí, jaký typ karty to je. Pokud má někdo podezření, že hráč vložil jinou kartu, než jak ji označil, může zavolat *Pipolo* ve chvíli, kdy hráč kartu položil. Ten jí musí po tomto zvolání otočit a ukázat ostatním hráčům. Pokud otočil kartu a prokázalo se, že SI při jejím označení vymýšlel, musí si vzít celý balíček karet, který se utvořil uprostřed. Pokud hráč otočil kartu a prokáže se, že nelhal, musí si balíček karet vzít hráč, který ho vyzval *Pipolem*.

Hráč, který si musel vzít balíček karet, vykládá opět kartu otočenou obrázkem dolů a ohlásí, co je to za kartu a hra pokračuje. Hra končí ve chvíli, kdy některému z hráčů nezůstane v ruce žádná karta.

Návod je dostupný online.