

PIPOLO



Alter: 5+



Anzahl der Spieler: 2 – 4



Inhalt: 40 Tierkarten



(10 pelzige, 10
nackte, 10
gefiederte und
10 bekleidete), 4
Joker >



Ziel des Spiels: Alle Karten so schnell wie
möglich loswerden.



Spielanleitung: Die Karten werden gemischt und
jeder Spieler erhält 11 Karten. Die restlichen
Karten werden beiseitegelegt. Der Startspieler
legt eine seiner Karten offen aus (das Tierbild
zeigt nach oben) und nennt die Tierart, z. B.
„pelzig“. Die folgenden Spieler legen nacheinander
jeweils eine Karte verdeckt darauf und nennen
ebenfalls die Tierart, z. B. „pelzig“. Sie können
die Wahrheit sagen oder bluffen (schließlich ist das
Tierbild verdeckt und die Spieler können nicht
sehen, wer was sagt).

PIPOLO

Der Joker kann verwendet werden, um die Tierart zu ändern. Der Spieler legt den Joker verdeckt ab, d. h. er kann tatsächlich ein Joker sein oder auch nicht, und gibt die Tierart bekannt, zu der er wechselt.

Wenn ein Spieler vermutet, dass ein anderer Spieler eine andere Tierart als die vorgegebene spielt und somit blufft, sagt er „Pipolo“, und der Beschuldigte muss seine gespielte Karte umdrehen.

- Sollte sich der Verdacht bestätigen und er nur geblufft haben, dann muss er Nimm den gesamten ausgeteilten Kartenstapel.
- Wenn sich der Verdacht nicht bestätigt und er nicht geblufft hat, muss der Spieler, der ihn verdächtigt hat, den gesamten Kartenstapel nehmen.

Der Spieler, der den ausgelegten Kartenstapel aufnehmen musste, legt eine neue erste Karte offen aus und nennt die Tierart.

Gewonnen hat der Spieler, der als Erster alle seine Karten loswird.

DJECO