

# PIPOLO



Ab 5 Jahre



2 bis 4 Spieler



Inhalt: 40 Tierkarten



< 10 Karten "mit Fell", 10 Karten "nackt", 10 Karten "mit Federn" und 10 Karten "bekleidet")

und 4 Joker>



Ziel des Spiels: So schnell wie möglich alle Karten ablegen.



Spielregeln: Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 11 Karten. Die restlichen Karten werden weggelegt. Der erste Spieler legt eine beliebige Karte mit dem Bild nach oben aus und verkündet laut, um welche Art Tier es sich handelt ("mit Fell", "nackt", "gefiedert", "bekleidet"). Jetzt legen die anderen Spieler nacheinander eine Karte auf die Erste, diesmal mit dem Bild nach unten, und sagen ebenfalls laut die geforderte Tierart, zum Beispiel "mit Fell". Dabei können sie die Wahrheit sagen

oder bluffen. Der Joker kann genutzt werden, um die verlangte Kategorie zu wechseln. Er wird ebenfalls verdeckt abgelegt (das heißt, es wird entweder wirklich ein Joker abgelegt oder es wird nur so getan). Der Spieler fordert dann eine andere Kategorie, zum Beispiel "nackt".

Denkt ein Spieler, dass der andere beim Ablegen blufft, sagt er zu ihm "Pipolo". Dann muss der vermeintliche "Lügner" seine Karte aufdecken.

- Wenn er wirklich geblufft hat, muss er alle Karten aufnehmen, die von den Spielern abgelegt wurden.
- Hat er die Wahrheit gesagt, so muss derjenige, der ihn verdächtigt hat, alle Karten aufnehmen. Der Spieler, der die Karten aufgenommen hat, spielt auch die nächste Karte aus, wieder mit dem Bild nach oben. Er gibt laut an, zu welcher Kategorie die ausgelegte Karte gehört, und das Spiel geht weiter. Das Spiel ist beendet, wenn einer der Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat.