




PIPOLO

 A partir dos 5 anos


 De 2 a 4 jogadores


 Conteúdo: 44 cartas

 < 40 cartas animais (10 cartas "peludos", 10 cartas "todos nus", 10 cartas com penas e 10 cartas "vestidos")

e 4 Jokers >



 Objectivo do jogo: Livrar-se o mais rápido possível de todas as suas cartas.

 Regra do jogo: Baralhar e distribuir 11 cartas a cada jogador. O resto das cartas é para excluir do jogo. O primeiro jogador deita uma carta do seu jogo, com a face virada para cima, e anuncia em voz alta de que tipo de carta se trata ("peludo", "todo nu", "penas" ou "vestido"). Os outros jogadores, um de cada vez, jogam uma carta por cima da primeira, desta vez com a face escondida, repetindo em voz alta a mesma coisa (exemplo "peludo". Eles podem fazer "bluff" ou dizer a verdade.

Um jogador pode beneficiar de uma carta Joker para alterar a carta exigida, mas colocando-a sempre com a face escondida (quer ele coloque efectivamente essa carta, quer ele faça crer que colocou o Joker). Ele anuncia então em voz alta uma outra carta (ex.: "todo nu").

Se um jogador duvida da sinceridade de um dos seus parceiros, ele pode dizer-lhe "Pipolo!", no momento em que ele coloca a sua carta. Vira então a carta do presumível mentiroso:

- Se ele efectivamente mentiu, o mentiroso recupera todas as cartas que estão no centro;
- Se ele não mentiu, é aquele que duvidou dele que recupera todas as cartas.

O jogador que recupera o baralho de cartas é aquele que joga a carta seguinte, com a face visível. Ele anuncia o tipo de carta que ele acaba de pousar, e o jogo recomeça. A Partida termina logo que um dos jogadores não tenha mais cartas na mão.