

# PIPOLO



Dès 5 ans

---



De 2 à 4 joueurs

---



Contenu : 44 cartes



< 40 cartes "animaux" (10 cartes "tout nu", 10 cartes "poilu", 10 cartes "vêtu" et 10 cartes "à plumes")  
4 cartes "joker" >



But du jeu : Se débarrasser au plus vite de toutes ses cartes.

---



Règle du jeu : Distribuer 8 cartes à chaque joueur. Le reste est écarté du jeu. Le premier joueur abat une carte de son jeu, face visible, et annonce à voix haute de quel type de carte il s'agit ("poilu", "tout nu", "à plumes", "vêtu"). Chacun à leur tour, les autres joueurs jouent une carte par dessus la première, cette fois face cachée, en répétant à voix haute ce qui a été demandé au début. (exemple "poilu"). Ils peuvent "bluffer" ou dire la vérité.

Un joueur peut profiter d'une carte joker pour changer le type de carte demandé, mais toujours en la posant face cachée (soit il pose effectivement cette carte, soit il fait croire qu'il pose un joker). Il annonce alors à voix haute un autre type de carte (ex : "tout nu" !)

Si un joueur a un doute sur la sincérité d'un de ses partenaires, il peut lui dire "Pipolo!" au moment où celui-ci pose sa carte. On retourne alors la carte du présumé menteur :

- S'il a effectivement menti, le menteur récupère tout le paquet de cartes formé au milieu des joueurs.
- S'il n'a pas menti, c'est celui qui l'a traité de menteur qui récupère tout le paquet de cartes.

Le joueur qui récupère le paquet de cartes rejoue immédiatement, mais il ne peut relancer sur la même catégorie que précédemment. Il pose une carte face cachée au centre, annonce le type de carte, et le jeu reprend.

La partie s'arrête lorsque l'un des joueurs n'a plus de cartes en main.

# PIPOLO



From 5 years

---



From 2 to 4 players

---



Contents: 44 cards



< 40 animal cards (10 "hairy" cards, 10 "all naked" cards, 10 "feathered" cards and 10 "dressed" cards)

4 "joker" cards >



Aim of the game: Get rid of all of your cards as soon as possible.

---



Rules of the game: Shuffle and distribute 11 cards to each player. The rest of the cards are put aside. The first player presents one card from his hand, face side up, and announces aloud the type of card it is ("hairy", "allnaked", "feathered", "dressed"). The other players, each in their turn place a card on top of the first card, this time face side down, whilst repeating the same thing aloud (example "hairy"). They can bluff or tell the truth. A player may make use of a joker card to change the type of

card requested, but always by placing it face side down (either he actually places this card or he makes believe that it is a joker). He then announces aloud another type of card (e.g. "all naked!").

If a player doubts the sincerity of one of his partners, he may say to him "Pipolo!" at the time when his partner puts down the card. The card of the so-called liar is then turned over:

- If he has effectively lied, the liar must pick up the entire pack of cards formed in the middle of the players.
- If he has not lied, the person who has accused him of being a liar must pick up the pack of cards.

The player who picks up the pack of cards is the one who plays the next card, face up. He announces the type of card that he has just placed, and the game starts again. The game ends when one of the players has no cards left in his hand.

# 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.

# PIPOLO



A partir de 5 años

---



De 2 a 4 jugadores

---



Contenido: 44 cartas



< 40 cartas de animales (10 cartas "peludo", 10 cartas "desnudo", 10 cartas "con plumas" y 10 cartas "vestido")

4 comodines >



Objetivo del juego: deshacerse lo antes posible de todas las cartas.

---



Regla del juego: mezclar y distribuir 11 cartas a cada jugador. El resto de las cartas se eliminan del juego. El primer jugador tira una carta de su juego, con la cara visible, y anuncia en voz alta de qué tipo de carta se trata ("peludo", "desnudo", "con plumas", "vestido"). Cada uno en su turno, los restantes jugadores juegan una carta por encima de la primera, esta vez con la cara oculta, repitiendo en voz alta lo mismo (ejemplo "peludo"). Pueden mentir o decir la verdad.

Un jugador puede aprovechar un comodín para cambiar la carta solicitada, pero colocándola siempre con la cara oculta (entonces o bien coloca realmente un comodín, o hace que creer a los demás que lo coloca). Entonces anuncia en voz alta otro tipo de carta (ej: "desnudo").

Si un jugador duda sobre la sinceridad de uno de sus compañeros, puede decirle "¡Pipolo!" en el momento en que coloca la carta. En ese momento se da la vuelta a la carta del supuesto mentiroso:

- Si realmente ha mentido, el mentiroso recoge el mazo de cartas que se ha formado en el centro de los jugadores.
- Si no ha mentido, recoge el mazo de cartas aquel que lo ha tratado de mentiroso.

El jugador que recupera el mazo de cartas es el que juega la carta siguiente, con la cara al descubierto. Anuncia el tipo de carta que acaba de colocar, y se retoma el juego. La partida se detiene cuando uno de los jugadores se queda sin cartas.



# PIPOLO



Vanaf 5 jaar

---



2 tot 4 spelers

---



Inhoud: 44 kaarten



< 40 kaarten met dieren (10 kaarten "met vacht", 10 kaarten "bloot", 10 kaarten "met veren"

4 jokers >



Doel van het spel: zo snel mogelijk al je kaarten kwijtraken.

---



Spelregels: Schud de kaarten en geef elk van de spelers 11 kaarten. De rest van de kaarten doet niet mee. De eerste speler legt een van zijn kaarten met de voorkant naar boven op tafel en zegt hardop wat voor een kaart het is ("met vacht", "bloot", "met veren", "aangekleed"). De andere spelers leggen om de beurt, dit keer met de achterkant naar boven, een van hun kaarten op de eerste kaart en zeggen telkens hardop wat voor een kaart is (bijvoorbeeld "met vacht").

De spelers kunnen bluffen of de waarheid zeggen. Een speler kan een joker gebruiken en dan iets anders zeggen, maar moet deze kaart ook altijd met de achterkant naar boven neerleggen (hij legt ofwel inderdaad een joker neer ofwel hij doet net alsof het een joker is). Hij noemt dan hardop een ander soort kaart (bv. "bloot!").

Wanneer een speler een medespeler niet gelooft, kan hij "Pipolo!" roepen op het moment dat deze zijn kaart neerlegt. De kaart van de veronderstelde leugenaar wordt dan omgedraaid:

- indien hij inderdaad gelogen heeft, moet de leugenaar het hele stapeltje kaarten nemen.
- indien hij niet gelogen heeft, moet degene die hem hiervan beschuldigde het hele stapeltje kaarten nemen.

De speler die het pak kaarten terugkrijgt speelt de volgende kaart, het kaartbeeld zichtbaar. Hij kondigt het soort kaart aan dat hij zojuist heeft gelegd en het spel herneemt. Het partijtje stopt wanneer één van de spelers geen kaarten meer in handen heeft.

# PIPOLO



Da 5 anni in su.

---



Da 2 a 4 giocatori

---



Contenuto: 44 carte



< 40 carte di animali (10 carte "peloso", 10 carte "nudo", 10 carte "a piume" e 10 carte "vestito")

4 carte "jolly" >



Scopo del gioco: sbarazzarsi il più rapidamente possibile di tutte le carte.

---



Regola del gioco: mescolare e distribuire 11 carte a ciascun giocatore. Il resto delle carte viene scartato dal gioco. Il primo giocatore mette giù una delle sue carte, scoperta e dichiara a voce alta di che tipo di carta si tratta ("peloso", "nudo", "a piume", "vestito"). Ciascuno al suo turno, tutti gli altri giocatori mettono giù una carta sopra la prima, stavolta coperta, ripetendo ad alta la stessa cosa (ad esempio "peloso"). Possono bleffare o dire la verità, a loro scelta.

Un giocatore può avvalersi di un jolly per cambiare la carta richiesta, ma sempre mettendo giù la carta coperta (o mette effettivamente giù la carta o fa credere di aver messo giù un jolly). Allora dichiara ad alta voce un altro tipo di carta (esempio: "nudo"!).

Se uno dei giocatori ha un dubbio sulla sincerità di uno dei compagni di gioco, può dirgli "Pipolo!" nel preciso momento in cui il giocatore mette giù la sua carta. La carta del presunto bugiardo viene girata:

- Se ha mentito, il bugiardo prende su tutto il mazzo di carte che si è venuto formando al centro del tavolo.

- Se ha detto la verità, sarà il giocatore che gli ha dato del bugiardo a prender su tutto il mazzo di carte che si è venuto formando al centro del tavolo.

Il giocatore che recupera il mazzo di carte è quello che giuoca la prima carta, con la faccia scoperta. Dichiara il tipo di carta che ha messo giù e il gioco riprende. La partita ha termine quando uno dei giocatori non ha più carte in mano.

# 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.

# PIPOLO



Från fem år

---



Två till fyra spelare

---



Innehåll: 44 kort



< 40 djurkort (10 "lurviga" kort, 10 "hårlösa" kort, 10 "fjäderprydda" kort, 10 "påklädda" kort)

Fyra jokrar >



Spelets syfte: Göra sig av med alla sina kort så fort som möjligt.

---



Spelregler: Blanda korten väl och dela ut 11 kort till varje spelare. Lägg resten av korten åt sidan. Den förste spelaren lägger ut ett kort med framsidan uppåt och talar med hög röst om vilket slags kort det är ("lurvigt", "hårlöst", "fjäderprytt", "påklätt"). I tur och ordning spelar de övriga spelarna ut ett kort ovanpå det första, den här gången med framsidan nedåt, och upprepar med hög röst samma sak (till exempel "lurvigt"). Der får "bluffa" eller tala sanning.

En spelare får använda en joker för att ändra läget, fortfarande genom att lägga kortet med framsidan nedåt (antingen spelar han/hon faktiskt ut ett sådan kort eller också låter han de andra tro att han har spelat ut en joker). Han säger sedan med hög röst att det är ett annat slags kort (till exempel: "hårlöst"!)

Om en spelare misstänker att en av medspelarna bluffar, säger han "Pipolo" när spelaren i fråga lägger ut kortet. Man vänder då på den påstådde lögnarens kort:

- Om han/hon faktiskt har ljugit, får lögnaren ta hela högen av kort som har bildats mellan spelarna.
- Om han/hon inte har ljugit, är det den som har gissat fel som får ta hela högen.

Den spelare som som får talongen är den som skall spela ut nästa kort med framsidan uppåt. Han eller hon talar om vilken typ av kort som han har lagt ut och spelet börjar igen. Partiet slutar när en av spelarna inte längre har några kort på hand.



# PIPOLO



Fra 5 år

---



Fra 2 til 4 deltagere

---



Indhold: 44 kort



< 40 dyrekort (10 kort med "pels", 10 kort "helt nøgen", 10 kort "med fjer" og 10 kort "med tøj på")

4 "jokere" >



Spillets formål: At komme af med alle sine kortså hurtigt som muligt.

---



Spilleregler: Bland kortene, og giv 11 kort til hver deltager. Resten af kortene tages ud af spillet. Den første spiller lægger et kort fra sin hånd på bordet med billedsiden opad, og siger højt, hvilken type kort det er ("med pels", "helt nøgen", "med fjer", "med tøj på"). Hver spiller lægger efter tur et kort oven på dette første kort, denne gang med billedsiden nedad, og gentager højt det samme, som første spiller sagde (f.eks. "med pels"). Spillerne kan "lyve" eller sige sandheden.

En spiller kan benytte et jokerkort til at ændre korttypen, men altid ved at lægge billedsiden nedad (enten lægger han faktisk en joker, eller han lader som om, han lægger en joker. Højt siger han så en anden korttype (f.eks.: "helt nøgen"!)

Hvis en spiller tvivler på, at det er sandt, hvad en anden spiller siger, kan han sige "Pipolo !" i det øjeblik denne anden spiller lægger sit kort. Man vender da den formodede løgners kort:

- Hvis han faktisk har løjet, skal løgneren have hele kortbunken på bordet.
- Hvis han ikke løj, er det ham, der mente, at han løj, der skal have hele kortbunken.

Spilleren, som tager bunken op, er den spiller, som spiller det næste kort med forsiden opad. Han siger højt hvilken type kort, han lige har lagt, og spillet fortsætter. Spillet stopper, når en af deltagerne ikke har flere kort på hånden.

# PIPOLO



Для детей от 5 лет и старше



Количество игроков: 2–4



Игровой комплект: 44 карты, в том числе:



< 40 карт с изображениями животных (10 карт "шерсть", 10 карт "кожа", 10 карт "перья" и 10 карт "одежда")

4 карты "джокер" >



Цель игры: как можно быстрее остаться без карт на руках.



Правила игры. Перетасовать карты и раздать по 11 карт каждому игроку. Оставшиеся карты в игре не используются.

Первый игрок выкладывает одну из своих карт лицевой стороной вверх и громко объявляет, к какому типу она относится ("шерсть", "кожа", "перья", "одежда") После этого все другие игроки, в порядке очередности, кладут поверх нее свои карты, на этот раз рубашкой вверх, и громко повторяют то же самое слово (например, "шерсть"). При этом они не обязаны говорить правду.

Игрок может использовать карту "джокер", чтобы изменить объявленный тип карты.

Джокер кладется лицевой стороной вниз (это может быть действительно джокер, либо же другая карта). При этом игрок громко объявляет другой тип карты (например "кожа").

Когда игрок объявляет тип карты, кто-либо из других игроков может ему не поверить. Тогда он должен сразу воскликнуть "Пиполо!" и открыть положенную карту. Далее происходит следующее:

– Если карта не та, которая была объявлена, то обманувший игрок забирает себе всю стопку карт, которая накопилась за время игры.

– Если карта правильная, то тот игрок, который не поверил, забирает себе всю стопку карт, которая накопилась за время игры.

После этого тот игрок, который забрал все карты, делает ход, То есть выкладывает на стол одну из своих карт, громко объявляет ее тип, и игра продолжается.

