

PIPOLO



A partir de 5 años



De 2 a 4 jugadores



Contenido: 44 cartas



< 40 cartas "animales" (10 cartas "dentro", 10 cartas "abajo", 10 cartas "arriba" y 10 cartas "detrás")

4 cartas "joker" >



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



Reglas del juego: Mezclar y repartir 11 cartas por jugado. El resto de las cartas quedan apartadas del juego. El primer jugador tira una carta boca arriba y anuncia en voz alta la posición del animal respecto al cubo, en su carta (dentro, abajo, arriba o detrás). Cada uno de los demás jugadores, por turnos, tiran una carta, esta vez boca abajo, y repiten en voz alta la posición solicitada.

Pueden engañar o decir la verdad.

Un jugador puede utilizar una carta joker para cambiar la posición solicitada pero siempre debe ponerla boca abajo (esto es, o bien pone esta carta realmente o bien hace creer al resto de los jugadores que la pone). Entonces anuncia en voz alta la posición que desea que se juegue a partir de esta carta. Si un jugador duda de la sinceridad de uno de sus compañeros de juego, puede llamarle "Pipolo!" en el momento en el que tira la carta. Se le da la vuelta entonces a la carta del sospechoso:

- Si realmente ha mentido, el mentiroso recupera todo el paquete de cartas formado en medio de los jugadores.
- Si no ha mentido, es el jugador que le ha tratado de mentiroso quien recupera todo el paquete de cartas.

El jugador que recupera el paquete de cartas es el que juega la carta siguiente, boca arriba. Anuncia la posición de la carta en voz alta y el juego continúa.



Contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas.