

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.