

Ahhoz, hogy nyerj, tudni kell hidegvérrel blöffölni, szőrös vagy teljesen csupasz?

Ajánlott életkor: 5 évtől
Játékosok száma: 2-4 fő
Játék tartalma: 40 állatkártya: 10 "szőrös"
10 "teljesen csupasz"
10 "tollas"
10 "ruhás"
4 "joker" lap

A játék célja: A lehető leggyorsabban megszabadulni a kártyáktól.

A játék szabálya: Keverjük meg és osszunk ki 11 lapot minden játékosnak. A maradék lapot tegyük félre. Az első játékos megmutat egyet a kezében lévő lapok közül, felfelé fordítva és hangosan megmondja a kártya típusát (szőrös, csupasz, tollas, ruhás). A többi játékos, amikor épp rá kerül a sor, rátesz egy lapot az első kártya tetejére, de most lefelé fordítva, miközben ugyanazt ismétlik hangosan (pl. szőrös). Blöffölhetnek vagy mondhatnak igazat. Egy játékos használhat egy joker kártyát is azért, hogy átváltoztassa a kért lap típusát, de mindig lefelé fordítva a lapot (akár tényleg olyan lapot tett, akár csak el akarta hitetni, hogy az egy joker). Azután hangosan mond egy másik típust (pl. csupasz).

Ha egy játékos kételkedik egyik játékosátársa őszinteségében, akkor azt mondhatja neki, hogy: "Pipolo!" akkor, amikor a játékosátárs éppen leteszi a lapot. Azután az úgynevezett "hazug" lapot fel kell fordítani:

- Ha valóban blöffölt a játékos, akkor fel kell vennie a teljes paklit, ami a játékosok között van.
- Ha igazat mondott, akkor a vádló játékosnak kell felvenni az addig összegyűlt paklit.

Az a játékos, aki felveszi a paklit, teheti le a következő kérő lapot felfelé fordítva. Akkor hangosan megmondja a kártya típusát, amit tett és a játék újra kezdődik.

A játék akkor ér véget, amikor az egyik játékosnak nem marad lap a kezében.

Ahhoz, hogy nyerj, tudni kell hidegvérrel blöffölni, szőrös vagy teljesen csupasz?

Ajánlott életkor: 5 évtől
Játékosok száma: 2-4 fő
Játék tartalma: 40 állatkártya: 10 "szőrös"
10 "teljesen csupasz"
10 "tollas"
10 "ruhás"
4 "joker" lap

A játék célja: A lehető leggyorsabban megszabadulni a kártyáktól.

A játék szabálya: Keverjük meg és osszunk ki 11 lapot minden játékosnak. A maradék lapot tegyük félre. Az első játékos megmutat egyet a kezében lévő lapok közül, felfelé fordítva és hangosan megmondja a kártya típusát (szőrös, csupasz, tollas, ruhás). A többi játékos, amikor épp rá kerül a sor, rátesz egy lapot az első kártya tetejére, de most lefelé fordítva, miközben ugyanazt ismétlik hangosan (pl. szőrös). Blöffölhetnek vagy mondhatnak igazat. Egy játékos használhat egy joker kártyát is azért, hogy átváltoztassa a kért lap típusát, de mindig lefelé fordítva a lapot (akár tényleg olyan lapot tett, akár csak el akarta hitetni, hogy az egy joker). Azután hangosan mond egy másik típust (pl. csupasz).

Ha egy játékos kételkedik egyik játékosátársa őszinteségében, akkor azt mondhatja neki, hogy: "Pipolo!" akkor, amikor a játékosátárs éppen leteszi a lapot. Azután az úgynevezett "hazug" lapot fel kell fordítani:

- Ha valóban blöffölt a játékos, akkor fel kell vennie a teljes paklit, ami a játékosok között van.
- Ha igazat mondott, akkor a vádló játékosnak kell felvenni az addig összegyűlt paklit.

Az a játékos, aki felveszi a paklit, teheti le a következő kérő lapot felfelé fordítva. Akkor hangosan megmondja a kártya típusát, amit tett és a játék újra kezdődik.

A játék akkor ér véget, amikor az egyik játékosnak nem marad lap a kezében.