

LV – Latviešu

DJ05108 Kāršu spēle: Pipolo

Ieteicamais vecums: no 5 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2-4

Komplektā ietilpst: 44 kārtis, no tām 40 ir dzīvnieku kārtis (10 „matainas”, 10 „plikas”, 10 „apgērbtas” un 4 „Džokers” kārtis.

Spēles mērķis: Pēc iespējas ātrāk atbrīvojies no visām kārtīm.

Spēles noteikumi: Spēles sākumā visas kārtis samaisa un katram spēlētājam izdala 11 kārtis. Atlikušas kārtis noliek malā.

Pirmais spēlētājs izvēlas vienu no sev rokās esošajām kārtīm un ar attēlu uz augšu novieto galdam pa vidu, tajā pat laikā skaļi paziņojot, kāda veida kārts tā ir ("spalvainā", "plikā", "matainā", "apgērbtā"). Piemēram, pirmais spēlētājs saka "Spalvainā!" un uz galda novieto "spalvaino" kārti.

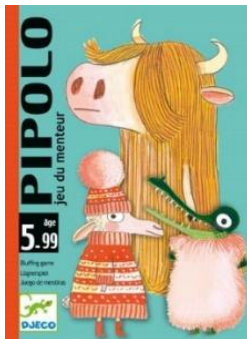
Katrs nākamais spēlētājs savā gājienā novieto uz iepriekšējā spēlētāja kārtis ar skatu uz leju (veido kaudzīti) tādu pašu kārti, kā novietoja pirmais spēlētājs, un skaļi saka to pašu (piem.: "spalvainā!"), taču spēlētājs drīkst izvēlēties - mānīties vai teikt taisnību. Drīkst izmantot arī "Džokera" kārti, ar šo kārti var izmainīt pamata kārti (novieto "Džokera" kārti ar skatu uz leju, spēlētājs var teikt taisnību, ka tā ir "Džokera" kārts, vai arī mānīties). Kad noliek "Džokera" kārti, šis spēlētājs arī nosaka nākamo kārti, ar kādu tiek turpināta spēle (piemēram: "plika"!).

Ja kādam no spēlētājiem ir aizdomas, ka cits spēlētājs melo, tad viņš drīkst uzsaukt "Pipolo" un apskatīt "meļa" tikko uzlikto kārti. Tad tiek pagriezta šī kārts:

- Ja spēlētājam būs izdevies piemānīt pārējos spēlētājus liekot nepareizo kārti, viņš paceļ visas kārtis no kavas, kas izveidojusies galda vidū.
- Ja spēlētājs nav mānījies, tad spēlētājs, kuram bija aizdomas, paceļ visas kārtis.

Spēlētājs, kurš ir pacēlis visas kārtis, ir tas, kurš atkal noliek galda vidū kārti ar skatu uz augšu un spēle sākas no sākuma.

Uzvar tas, kuram ātrāk beidzas visas kārtis.



LT – Lietuvių

DJ05108 Kortų žaidimas: Pipolo

Amžius: tinka nuo 5 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 4 žaidėjų

Sudėtis: 44 kortelės - 40 gyvūnų kortelių (10 "plaukuotų", 10 "plikų", 10 "plunksnuotų", 10 "apsirengusių") ir 10 džokerio kortelių.

Žaidimo tikslas: kuo greičiau atsikratyti visų kortelių.

Žaidimo taisyklės: sumaišykite visas kortas ir padalinkite po 8 kiekvienam žaidėjui. Likusias atidėkite į šoną. Pirmasis žaidėjas atverčia vieną kortelę, ir garsiai pasako kokios rūšies kortelė yra ("plaukuota", "plika", "plunksnuota", "apsirengusi").

Likusieji žaidėjai deda po vieną savo užverstą kortelę ant atverstosios kortelės ir kartoja tą patį žodį (pvz.: "plaukuotas"). Jie gali meluoti arba sakyti tiesą. Žaidėjai taip pat gali panaudoti džokerį norėdami pakeisti kortelės tipą, bet visuomet kortą turi dėti užverstą (gali dėti tikrai džokerį arba vaidinti, kad tai yra džokeris). Dėdamas arba vaidindamas, kad deda džokerį, jis sušunka kitą kortelės tipą (pvz.: "plikas").

Jeigu žaidėjas (kurio atversta kortelė) abejoja vieno iš žaidėjų nuoširdumu, jis gali sušukti "Pipolo!" ir atversti jo kortelę. Tuomet:

- jei žaidėjas melavo, jis privalo pasiimti atverstą ir visas užverstas žaidėjų korteles, esančias ant stalo.
- jei žaidėjas nemelavo, visas korteles privalo susirinkti jį apkaltinęs žaidėjas.



Žaidėjas, kuris susirenka korteles pradeda naują ratą, atversdamas kortelę ir sušukdamas kokios rūšies ji yra. Žaidimas tęsiasi.

Žaidimas baigiasi, kuomet vienas iš žaidėjų nebeturi nei vienos kortos, jis skelbiamas nugalėtoju.

EE – Eesti

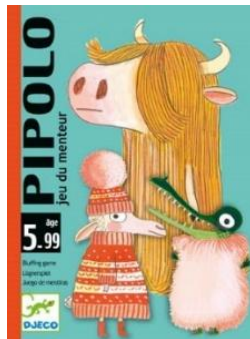
DJ05108 – Kaardimäng: Pipolo

Vanus alates: 5-99

Mängijate arv: 2-4

Komplekti kuulub: 44 kaarti, 40 loomakaarti (10 “karvast” kaarti, 10 “täiesti paljast” kaarti, 10 “sulelist” kaarti ja 10 “riides” kaarti), 4 “jokker” kaarti.

Mängu eesmärk: saada kõigest oma kaartidest võimalikult kiiresti lahti.



Mängu reeglid: sega ja jaga igale mängijale 11 kaarti. Ülejäänud kaardid jäävad kõrvale. Esimene mängija paneb ühe oma kaardi lauale, pildiga pool pealpool, ja ütleb kõva häälega kaardi tüübi (“karvane”, “täiesti paljas”, “suleline”, “riides”).

Teised mängijad panevad järjekorras ühe oma kaardi esimese kaardi peale, kuid seekord nii, et pildiga pool on all, ning ütlevad kõva häälega sama asja (näiteks “karvane”). Nad võivad valetada või tõtt rääkida. Mängijad võivad küsitud kaarditüübi muutmiseks kasutada ka jokkerkaarti, kuid see tuleb lauale panna alati pildiga allapoole (mängija kas panebki jokkeri või ainult ütleb teistele, et see on jokker). Seejärel ütleb ta kõva häälega mõne teise kaarditüübi (näiteks “täiesti paljas”).

Kui keegi mängijatest ei usu mõnd mängukaaslast, siis võib ta talle öelda “Pipolo!”, kui mängija on just oma kaardi lauale pannud.

- kui ta valetas, siis peab valetaja mängijate keskele tekkinud kaardipaki üles võtma;
- kui ta ei valetanud, siis peab kaardipaki üles võtma mängija, kes teda valetamises kahtlustas.



Mängija, kes võttis kaardipaki üles, paneb järgmise kaardi lauale, pildiga pool pealpool. Seejärel ütleb ta lauale pandud kaardi tüübi ja mäng jätkub.

Mäng lõpeb, kui ühel mängijal saavad kõik kaardid otsa.

PIPOLO



From 5 years



From 2 to 4 players



Contents: 44 cards



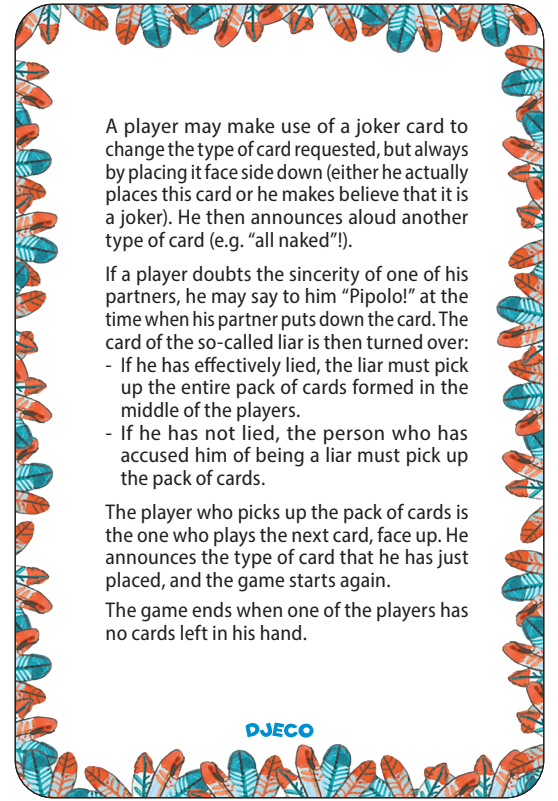
- 40 animal cards (10 "hairy" cards, 10 "all naked" cards, 10 "feathered" cards and 10 "dressed" cards)
 - 4 "joker" cards
-



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



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"



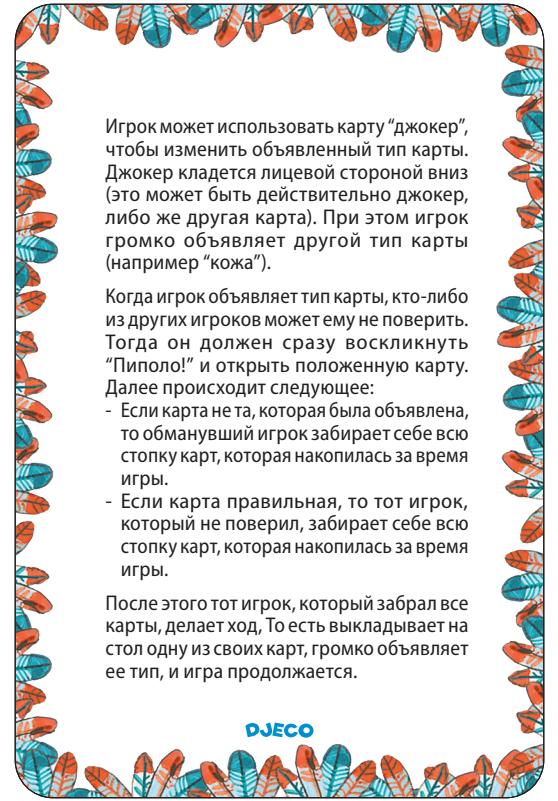
Цель игры: как можно быстрее остаться без карт на руках.



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.