Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

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.