



# PILLE POPÓK

Édes és ragadós!

## JÁTEKSZABÁLY 1/5

### A játék célja

Gyűjtsd össze a lehető legkevesebb pontot. A játékosok minden forduló végén összeadják az asztalon előttük lévő lapok számértékét – ez lesz a pontszámuk. A fordulót az nyeri, akinek a legkevesebb pontja van. A játék győztese pedig az lesz, aki **6** forduló lejárása után a legkevesebb pontot gyűjtötte össze.

### Előkészületek

Keverjétek meg a paklit, és osszatok **6 lapot képpel lefordítva** minden játékos elé egy sorba az asztalra. A maradék paklit tegyék képpel lefordítva az asztal közepére: ez lesz a húzópakli. A húzópakli felső lapját tegyék képpel felfelé a húzópakli mellé az asztalra – ez lesz a dobópakli. Mindenki megnézi **2** saját lapját, majd visszateszi maga elé az asztalra képpel lefelé.

**A játék során többé nem nézhetitek meg az előttetek lévő lapokat, és nem változtathattok a sorrendjükön sem.**

## JÁTÉKSZABÁLY 2/5

### Játékmenet

Az lesz a kezdőjátékos, aki utoljára nasi-zott. A többiek az óramutató járásának irányában kerülnek sorra. A soron lévő játékos vagy húz egy lapot a húzópakliról, és megnézi azt **vagy** felhúzza a képpel felfelé lévő dobópakli legfelső lapját. Ezután a következő lehetőségek közül választ:

**1** Megtartja a kártyát, és – anélkül, hogy a többieknek megmutatná – **lecseréli** vele az asztalon előtte lévő lefordított kártyák egyikét, majd a lecserélt lapot képpel felfelé a dobópaklira teszi.

**2** Eldobja a felhúzott kártyát képpel felfelé a dobópaklira. Ekkor fel kell fordítania az előtte lévő képpel lefordított lapok egyikét. Ez a lap a forduló hátralévő részében mindenki által látható lesz, és **rögzítettnek** számít, többé nem mozgatható.

**3** Ha akciókártyát húzott, **vagy** végrehajtja a kártya akcióját **vagy** választhatja az 1. és 2. pontban ismertetett lehetőségek egyikét.

Miután a soron lévő játékos meghozta a döntését, és a dobópaklira dobott egy kártyát, a következő játékos kerül sorra.

## JÁTÉKSZABÁLY 3/5

### A forduló vége

Amint egy játékos úgy gondolja, hogy az előtte lévő lapok összesített pontértéke kisebb, mint a többieké, a köre végén bekiabálhatja, hogy „Pillepopó”, amivel kiváltja a forduló végét. A forduló akkor is véget ér, ha az egyik játékos minden lapja képpel felfelé van fordítva (rögzített). Mindkét esetben az összes többi játékos még egyszer sorra kerül, majd mindenki összeadja a kártyái pontértékét. Ha nem a forduló végét kiváltó játékosnak van a legkisebb pontértéke, akkor **büntetésképp az ő pontjai duplán számítanak**. A legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a következő forduló kezdőjátékosa. Amikor a húzópakli elfogy, keverjétek meg a dobópaklit, és tegyétek le képpel lefordítva: ez lesz az új húzópakli. A húzópakli felső lapját tegyétek képpel felfelé a húzópakli mellé az asztalra – ez lesz az új dobópakli.

### Pontozás

A játékosok minden forduló végén felfordítják lapjaikat, és összeadják azok pontértékét, majd feljegyzik ezt a pontszámot. A játék győztese az lesz, aki **6** forduló lejátszása után a legkevesebb pontot gyűjtötte.

## JÁTÉKSZABÁLY 4/5

### Lapok eldobása

Ha valaki összegyűjt **3** (akciókártyák esetében **2**) vagy több **azonos** pontértékű, képpel lefordított kártyát, azokat a kártya lecserélésekor egy lapként kezelheti, azaz amikor egy lapot tesz le maga elé, akkor eldobhatja helyette ezt a **3** vagy több azonos pontértékű lapját. Ha ezt teszi, **6**-nál kevesebb lappal folytatja a játékot. Az így lecserélt lapok is a dobópaklira kerülnek képpel felfelé. A húzott lap, amivel lecserélte az azonos lapokból álló csoportot, képpel lefelé az asztalra kerül a többi kártya mellé. Ha az eldobás közben az derül ki, hogy az eldobott lapok mégsem mind azonos pontértékűek, akkor a játékosnak meg kell tartania az összes lecserélni kívánt kártyát plusz a helyettük letenni szánt kártyát is büntetésképp (mindet képpel lefordítva).

### Akciókártyák

Az akciókártyák akcióját csak akkor lehet végrehajtani, ha a játékos a lapot a **húzópakliból** húzta. Ha a játékos az akciót szeretné használni, bejelenti ezt, majd a lapot a dobópaklira teszi. Az akció kijátszása után már nem lehet az akciókártyát becserélni a saját lapok közé az asztalra, sem egy másik kártyát rögzíteni az eldobásával.

## JÁTÉKSZABÁLY 5/5

### Az akciókártyák használata

**Kukkolás:** Megnézhetsz egy tetszőleges kártyát az asztalon, legyen az a tiéd vagy egy ellenfeledé.

**Csere:** Cseréld el az egyik képpel lefordított kártyádat egyik ellenfeled képpel lefordított kártyájával. Rögzített (képpel felfordított) kártyát nem cserélhetsz.

**Extra kör:** Azonnal játssz le 2 extra kört.

**Figyelem!** A különböző típusú lapok nem azonos számban találhatók meg a pakliban!

**A DENKRIESEN appal**  
egyszerűen nyilvántarthatjátok  
a pontjaitokat:



Illusztráció: Hans Sebastian Thomae