

JACQUES ZEIMET

DO DE LI DO





Copyright:

DREI MAGIER

by Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21, 12055 Berlin

www.dreimagier.de

Art.-Nr. 40879

.....

Autor: **Jacques Zeimet**

Redaktion: **Bastian Herfurth**

Gestaltung: **Rolf (ARVi) Vogt**

2-6

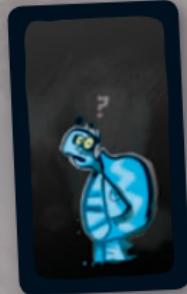


.....
Ab 8 Jahre
.....

10-20 min.

DODEDO

105 Karten



20 x Schildkröte



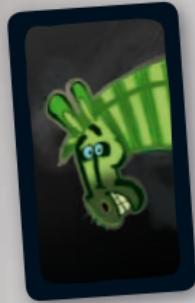
20 x Kamel



20 x Flamingo



20 x Pinguin



20 x Zebra



5 x Krokodil

Spielidee

Bei diesem rasanten Kartenspiel muss schnell geschaltet werden! Wer an der Reihe ist, legt seine oberste Handkarte offen auf einen der 3 Ablagestapel. Nun ruft er blitzschnell das Merkmal, das am häufigsten in der Mitte zu sehen ist: Tierart, Farbe, Nix oder Dodelido! Klingt einfacher als es ist, zumal die langsame Schildkröte und das bissige Krokodil gerne für Abwechslung sorgen. Wer fehlerlos spielt, gewinnt!

Spielvorbereitung

Alle Karten werden verdeckt gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Überzählige Karten werden zurück in die Schachtel gelegt. Jeder Spieler nimmt seine Karten als verdeckten Stapel in die Hand. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt.

Spielverlauf

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, legt er die oberste Karte seines Handstapels **blitzschnell** offen in die Mitte und macht, ohne zu zögern, eine **Aussage**. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wichtig: Unabhängig von der Spieleranzahl werden die Karten immer auf 3 Ablagestapel abgelegt. Diese werden abwechselnd im Uhrzeigersinn bedient: 1, 2, 3, 1 ... usw.



Mögliche Aussagen:

1. Übereinstimmung bei **einem Merkmal**: Tierart **oder** Farbe

Gibt es eine **Übereinstimmung** (also mind. 2 Karten, die ein gleiches Merkmal vorweisen) **und eine Mehrheit**, ruft der Spieler blitzschnell die jeweilige **Tierart** oder **Farbe**:

Es gibt eine Übereinstimmung bei der **Tierart (2)**, da 2 Flamingos zu sehen sind.

Der Spieler ruft: „**Flamingo!**“



Es gibt eine Übereinstimmung bei der **Farbe (2)**.

Der Spieler ruft: „**Blau!**“



2. Übereinstimmung bei **beiden Merkmalen**: Tierart und Farbe

Mit Mehrheit: gibt es sowohl bei Tierart als auch bei Farbe eine Übereinstimmung, ruft der Spieler das Merkmal, welches häufiger vorkommt:

Es gibt eine Übereinstimmung bei **Tierart und Farbe**. Die Farbe **Gelb (3)** hat aber die Mehrheit gegenüber der Tierart **Flamingo (2)**.
Der Spieler ruft: „**Gelb!**“

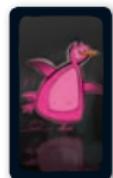
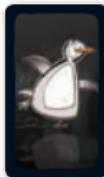


Es gibt eine Übereinstimmung bei **Tierart und Farbe**. Die Tierart **Kamel (3)** hat aber die Mehrheit gegenüber der Farbe **Weiß (2)**.
Der Spieler ruft: „**Kamel!**“

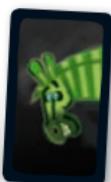


Ohne Mehrheit: gibt es sowohl bei Tierart als auch bei Farbe eine Übereinstimmung ohne Mehrheit, also einen Gleichstand, ruft der Spieler blitzschnell „**Dodelido!**“:

Es gibt eine Übereinstimmung bei **Tierart und Farbe**. Allerdings liegt keine Mehrheit vor:
Pinguin (2) ist gleich mit **Weiß (2)**.
Der Spieler ruft: „**Dodelido!**“



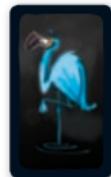
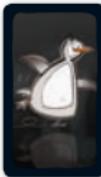
Es gibt eine Übereinstimmung bei **Tierart und Farbe**. Allerdings liegt keine Mehrheit vor:
Zebra (2) ist gleich mit **Grün (2)**.
Der Spieler ruft: „**Dodelido!**“



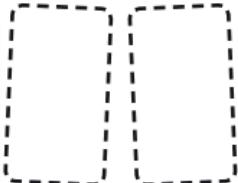
3. Bei keiner Übereinstimmung

Gibt es keine Übereinstimmung weder bei Tierart noch Farbe, ruft der Spieler „**Nix!**“.

Es gibt keine Übereinstimmung bei **Tierart oder Farbe**.
Der Spieler ruft: „**Nix!**“



Auch bei der ersten Karte in einer neuen Runde gilt die Regel.
Der Spieler ruft: „**Nix!**“



Sonderfall Schildkröte: „ÖH“

Schildkröten sind besonders langsame Tiere und überlegen etwas länger. Deshalb wird für jede ausliegende **Schildkröte** ein „**ÖH**“ vor die Aussage gestellt. Unabhängig davon, ob die Schildkröte bereits auslag oder erst gerade ausgespielt wurde:

Es gibt eine Übereinstimmung bei **Tierart und Farbe**. Allerdings liegt keine Mehrheit vor: **Schildkröte (2)** ist gleich mit **Blau (2)**. Der Spieler ruft: „**ÖH, ÖH, Dodelido!**“



Achtung: ein „**ÖH**“ ohne eine ausliegende Schildkröte ist nicht erlaubt!

Sonderfall Krokodil

Wird ein Krokodil ausgespielt, müssen **alle Spieler** möglichst schnell das böse Tier vertreiben und auf die Karte schlagen. Der langsamste Spieler, also dessen Hand ganz oben liegt, bekommt **alle** ausliegenden Karten und beginnt die nächste Runde.



Fehler

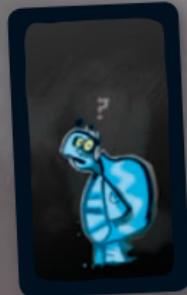
Jedes falsche Wort, jedes Stottern, jedes falsche „ÖH“ sowie jedes Zögern von mehr als drei Sekunden wird als Fehler gewertet! Macht ein Spieler einen Fehler, muss er **alle** ausliegenden Karten in seinen Handstapel aufnehmen und er startet eine neue Runde.

Ende des Spiels und Sieger

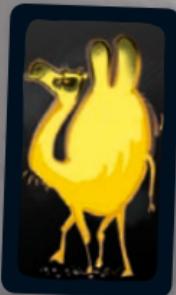
Wer zuerst alle seine Handkarten ausgespielt hat, beendet und gewinnt das Spiel!

DODEDO

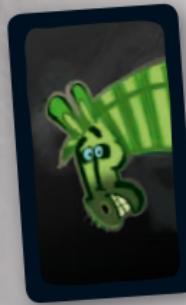
105 cards



20 x Tortoise



20 x Camel



20 x Zebra



20 x Flamingo



5 x Crocodile



20 x Penguin

The idea of the game

You have to think fast for this speedy card game!

The player whose turn it is places the top card from his hand face up on one of the three discard piles. He now calls out the characteristic which is to be seen most frequently in the centre: animal species, colour, nought or Dodelido! It sounds easier than it is, especially since the slow tortoise and the snappy crocodile tend to contribute variety. If you play faultlessly, you win! After all, a mistake is a mistake...

Preparing for the game

All the cards are shuffled covertly and then dealt equally to the players. Surplus cards are put back into the box. Each player then picks up their cards face down in the form of a pile. The game is played clockwise. The youngest player begins.

How to play

When it is a player's turn, he places the top card of his hand-pile facing up in the middle **as fast as he can** and – without hesitating – makes a statement. Then it is the next player's turn.

Important: Irrespective of the number of players the cards are always placed on 3 discard piles. These are served alternately in the clockwise direction: 1, 2, 3, ... etc.



Possible statements:

1. One matching characteristic: animal species or colour

If there is a **match** (i.e. at least 2 cards that show the same characteristic) **and a majority**, the player calls out the respective **animal species or colour**:

There is a match of **animal species (2)**, because 2 flamingos are to be seen. The player calls out: "**Flamingo!**"



There is a match of **colour (2)**. The player calls out: "**Blue!**"



2. Both characteristics match: animal species **and** colour

With majority: if both the animal species and the colour match, the player calls out the characteristic that is more frequent:

There is a match of **animal species** and **colour**. But the majority have the colour **yellow** (3) compared to the animal species **Flamingo** (2).

The player calls out: “**Yellow!**”



There is a match of **animal species** and colour. The animal species **camel** (3) has the majority compared to the colour **white** (2). The player calls out: “**Camel!**”



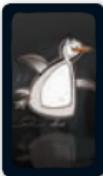
Without a majority: if both the animal species and the colour match, without a majority, i.e. a tie, the player very quickly calls out “**Dodelido!**”:

There is a match for **animal species** and for **colour**.

But there is no majority:

Penguin (2) equal with **white (2)**.

The player calls out: "**Dodelido!**"

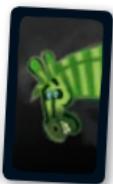


There is a match of **animal species** and **colour**.

But there is no majority:

Zebra (2) equal with **green (2)**.

The player calls out: "**Dodelido!**"

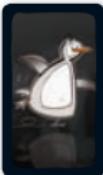


3. If there is no match:

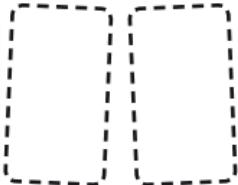
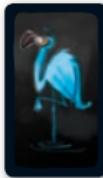
If there is neither a match of animal species, nor colour, the player calls out "**Nought!**"

There is no match for **animal species** nor for **colour**.

The player calls out "**Nought!**"



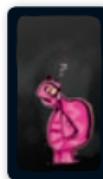
When playing the first card
in a new round the rule applies.
The player calls out: “**Nought!**”



Special case tortoise: “Oh”

Tortoises are particularly slow animals and take longer to think. That is why for every **tortoise** laid out an “**Oh**” is put before the statement. This is irrespective of whether the tortoise was already on the table or has just been played:

There is a match of **animal species** and **colour**. However, there is no majority: **tortoise (2)** is equal to **blue (2)**. The player calls out:
Oh, Oh, Dodelido!“



Caution: An “**Oh**” is not permitted without a tortoise on the table!

Special case: the crocodile

If a crocodile is played, **all the players** must drive the dangerous animal away as fast as possible and bang their hands on the card.



The slowest player, i.e. the one with his hand on top gets **all** the cards on the table and begins the next round.

Mistakes

Every wrong word, each stutter, each incorrect “Oh” and each hesitation lasting more than 3 seconds counts as a mistake! If a player makes a mistake he must pick up **all** the cards laid out and put them in his hand pile and start a new round.

End of game and winner

The person who has played all the cards from his hand ends the game and wins it!

DODE LI DO

105 cartes



20 x tortues



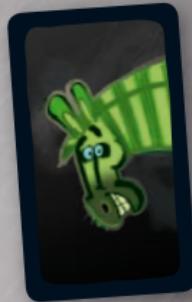
20 x chameaux



20 x flamants roses



20 x pingouins



20 x zèbre



5 x crocodile

Idée du jeu

À ce jeu de cartes hyper rapide, il faut réagir sans perdre de temps ! Celui dont c'est le tour pose la carte du haut de la pile qu'il tient en main, face visible, sur l'une des trois piles de défausse. À voix haute, il dit très vite la caractéristique représentée le plus fréquemment au milieu, à savoir : espèce animale, couleur, rien ou Dodelido ! Mais ceci n'est pas aussi simple que cela en a l'air, car la tortue lente et le crocodile toutes dents dehors se font un plaisir de contrecarrer les plans. Qui joue sans faute, gagne ! Car, ce qui est dit est dit ...

Préparatifs

Toutes les cartes sont mélangées, face cachée, avant d'être distribuées aux joueurs. Les cartes excédentaires sont remises dans la boîte. Chacun des joueurs prend ses cartes en main, sous forme de pile, face cachée. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence.

Déroulement du jeu

Une fois son tour venu, un joueur pose au milieu, **instantanément** et face visible, la carte du haut de la pile, qu'il tient en main et fait une déclaration sans hésiter. Après quoi, c'est au tour du joueur suivant.

Important : indépendamment du nombre de joueurs, les cartes sont toujours posées sur 3 piles de défausse et ce, alternativement, dans le sens des aiguilles d'une montre : 1, 2, 3, 1... etc.



Déclarations possibles :

1. Concordance d'une caractéristique : espèce animale ou couleur

Si une **concordance** (donc 2 cartes au moins ayant la même caractéristique) et une **majorité** sont présentes, le joueur dit aussitôt l'**espèce animale** ou la **couleur** concernée :

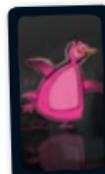
Concordance de l'**espèce animale (2)**, puisque 2 flamants roses sont présents.

Le joueur dit : « **flamant rose !** »



Concordance de **couleur (2)**.

Le joueur dit : « **bleu !** »



2. Concordance des deux caractéristiques : espèce animale et couleur

Avec majorité : si une concordance est donnée aussi bien pour l'espèce animale que pour la couleur, le joueur dit la caractéristique majoritaire :

Concordance de l'espèce animale et de la couleur. Le jaune (3) étant majoritaire par rapport aux flamants roses (2), le joueur dit : « **jaune !** »



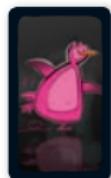
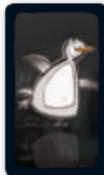
Concordance de l'espèce animale et de la couleur. Les chameaux (3) dominant la couleur blanche (2), le joueur dit : « **chameau !** »



Sans majorité : en présence d'une concordance non majoritaire, aussi bien au niveau de l'espèce animale que de la couleur, le joueur dit très vite « **Dodelido !** » :

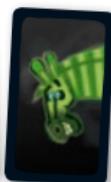
Concordance de l'**espèce animale** et de la **couleur**, cependant sans majorité : autant de **pingouins** (2) que de **blanche** (2).

Le joueur dit : « *Dodelido !* »



Concordance de l'**espèce animale** et de la **couleur**, cependant sans majorité : autant de **zèbres** (2) que de **vert** (2).

Le joueur dit : « *Dodelido !* »

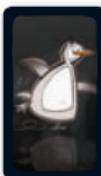


3. Pas de concordance :

S'il n'y a concordance ni de l'**espèce animale**, ni de la **couleur**, le joueur dit : « *rien !* » :

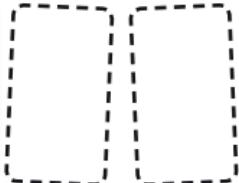
Concordance ni de l'**espèce animale**, ni de la **couleur**.

Le joueur dit : « *Rien !* »



De même pour la première carte d'un nouveau tour.

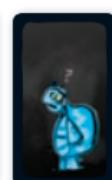
Le joueur dit : « **Rien !** »



Cas spécial de la tortue : « EUH »

Les tortues sont connues pour leur lenteur. Comme elles mettent plus de temps à réfléchir, un « **EUH** » doit précéder chaque déclaration en présence d'une tortue et ce, indépendamment du fait qu'elle a déjà été posée ou qu'elle vient de l'être :

Concordance de l'**espèce animale** et de la **couleur**, cependant sans majorité : autant de **tortues (2)** que de **bleu (2)**. Le joueur dit : « **EUH, EUH, Dodelido !** »



Attention : il est interdit de dire « EUH » si une tortue ne se trouve pas en jeu !

Cas spécial crocodile

Si un crocodile est joué, **tous les joueurs** doivent chasser le plus vite possible la vilaine bête en frappant sur la carte. Le joueur le plus lent, donc celui dont la main reste tout à fait en haut, ramasse **toutes** les cartes sorties et commence le tour suivant.



Erreurs

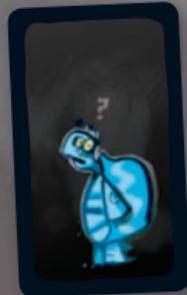
Tout mot incorrect, tout bégaiement, tout « EUH » erroné, ainsi que toute hésitation de plus de trois secondes est considéré comme une erreur ! Si un joueur commet une erreur, il doit prendre **toutes** les cartes sorties dans la pile qu'il tient en main et entamer un nouveau tour.

Fin de la partie et vainqueur

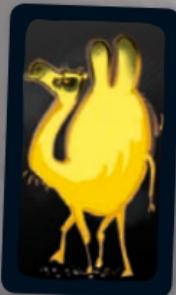
Qui s'est défait en premier de toutes les cartes qu'il a en main, termine et gagne la partie !

DODE LI DO

105 carte



20 x tartarughe



20 x cammelli



20 x fenicotteri



20 x pinguini



20 x zebre



5 x coccodrilli

Idea del gioco

In questo velocissimo gioco a carte è necessario di reagire rapidamente! Il giocatore di turno prende la carta in cima al mazzo che tiene in mano e la posa scoperta su uno dei tre mazzi di deposito sul tavolo. Quindi dice rapidissimo ad alta voce la caratteristica rappresentata il maggior numero di volte al centro del tavolo: specie di animale, colore, niente o Dodelido! E' più facile a dirsi che a farsi, perchè la tartaruga lenta e il coccodrillo affamato scombinano tutti i piani. Vince chi gioca senza commettere errori! Perchè quel che è detto, è detto...

Preparativi

Tutte le carte vengono mischiate coperte e distribuite in numero uguale ai giocatori. Le carte avanzate vengono rimesse nella scatola. Ogni giocatore prende le proprie carte in mano come mazzo coperto. Si gioca in senso orario. Inizia a giocare il giocatore più giovane.

Svolgimento del gioco

Il giocatore di turno prende la prima carta in alto sul proprio mazzo e la posa **rapidissimo** scoperta al centro del tavolo, e contemporaneamente fa la sua dichiarazione. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Importante: indipendentemente dal numero di giocatori, le carte vengono posate sempre su 3 mazzi di deposito. Questi vengono serviti a turno in senso orario: 1, 2, 3, 1 ... ecc.



Dichiarazioni possibili:

1. Corrispondenza di **una caratteristica**:
specie animale **oppure** colore

Se esiste una **corrispondenza** (quindi minimo 2 carte che presentano la stessa caratteristica) e **una maggioranza**, il giocatore dichiara veloce come un lampo la rispettiva **specie animale** o il **colore**:

Esiste una corrispondenza come **specie animale (2)**, infatti ci sono 2 fenicotteri. Il giocatore dichiara: "**Fenicottero!**"



Esiste una corrispondenza come **colore (2)**. Il giocatore dichiara: "**Blu!**"



2. Corrispondenza di due caratteristiche: specie animale e colore

Con una maggioranza: se esiste una corrispondenza per quanto riguarda sia la specie animale sia il colore, il giocatore dichiara la caratteristica che appare il maggior numero di volte:

Esiste una corrispondenza di **specie animale e colore**. Il colore **giallo** (3) appare però il maggior numero di volte rispetto alla specie **fenicottero** (2).
Il giocatore dichiara: "**Giallo!**"

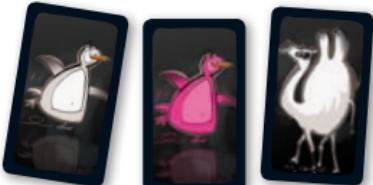


Esiste una corrispondenza di **specie animale e colore**. La specie **cammello** (3) appare però il maggior numero di volte rispetto al colore **bianco** (2).
Il giocatore dichiara: "**Cammello!**"

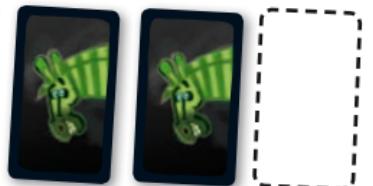


Senza maggioranza: se esiste una corrispondenza sia di animale sia di colore senza una maggioranza, quindi parità, il giocatore dichiara velocissimo „**Dodelido!**“:

Esiste una corrispondenza di **specie animale e colore**. Ma nessuno dei due appare in maggioranza.
Pinguino (2) uguale a **bianco (2)**.
Il giocatore dichiara: “**Dodelido!**”



Esiste una corrispondenza di **specie animale e colore**. Ma nessuno dei due appare in maggioranza.
Zebra (2) uguale a **verde (2)**.
Il giocatore dichiara: “**Dodelido!**”



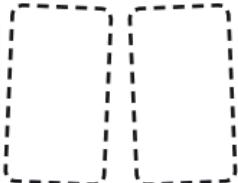
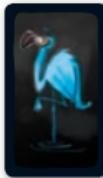
3. Nessuna corrispondenza:

Se non esiste alcuna corrispondenza, né di specie animale, né di colore, il giocatore dichiara „**Niente!**“:

Non esiste corrispondenza
di **specie animale o colore**.
Il giocatore dichiara: “**Niente!**”



Questa regola vale anche in caso di prima carta di un nuovo giro.
Il giocatore dichiara: “**Niente!**”



Caso speciale – La tartaruga: “OOH”

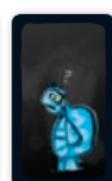
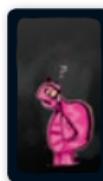
Le tartarughe sono animali molto lenti e ci mettono più tempo per decidere. Per questo, per ogni **tartaruga** si dice “**OOH**” prima della dichiarazione. Indipendentemente se la tartaruga era già sul tavolo o se è stata appena giocata:

Esiste una corrispondenza di **specie animale e colore**. Ma nessuno dei due appare in maggioranza.

Tartaruga (2) uguale a **blu (2)**.

Il giocatore dichiara:

“OOH, OOH, Dodelido!”



Attenzione: non è permesso dire “OOH” senza che ci sia una tartaruga scoperta sul tavolo!

Caso speciale – Coccodrillo

Se viene giocato un coccodrillo, **tutti i giocatori** devono scacciare il più velocemente possibile questo animale famelico e battere la mano sulla carta. Il giocatore più lento, cioè che ha messo la mano per ultimo e quindi sopra tutte le altre, si dovrà prendere **tutte** le carte sul tavolo ed inizia quindi il giro successivo.



Errore

Ogni parola sbagliata, ogni parola farfugliata, ogni “OOH” pronunciato al momento sbagliato e ogni pausa di oltre tre secondi viene considerata come errore! Se il giocatore commette un errore, dovrà prendere nel proprio mazzo in mano **tutte** le carte sul tavolo ed iniziare un nuovo giro.

Fine del gioco e vincitore

Termina e vince la partita il giocatore che per primo si è liberato di tutte le carte che teneva in mano!

Mehr lustige und spannende Spiele
auf unserer Webseite:



