

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

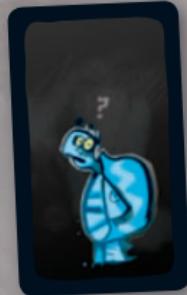


.....
Ab 8 Jahre
.....

10-20 min.

DODEDO

105 Karten



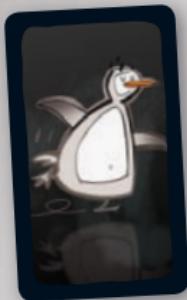
20 x Schildkröte



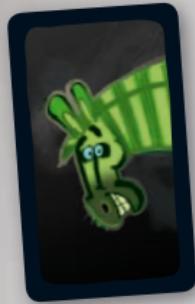
20 x Kamel



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!**“

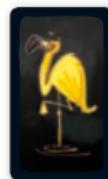


2. Übereinstimmung bei **beiden Merkmalen**: Tierart und Farbe

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!**“



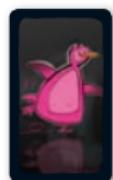
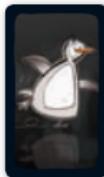
Es gibt eine Übereinstimmung bei **Tierart und Farbe**. Die Tierart **Kamel (3)** hat aber die Mehrheit gegenüber der Farbe **Weiß (2)**.

Der Spieler ruft: „**Kamel!**“

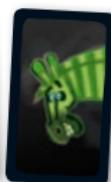


Ohne Mehrheit: gibt es sowohl bei Tierart als auch bei Farbe eine Übereinstimmung ohne Mehrheit, also einen Gleichstand, ruft der Spieler blitzschnell „**Dodelido!**“:

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



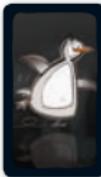
Es gibt eine Übereinstimmung bei **Tierart und Farbe**. Allerdings liegt keine Mehrheit vor:
Zebra (2) ist gleich mit **Grün (2)**.
Der Spieler ruft: „**Dodelido!**“



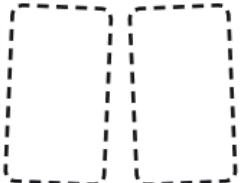
3. Bei keiner Übereinstimmung

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!**“



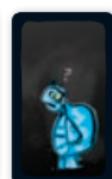
Auch bei der ersten Karte in einer neuen Runde gilt die Regel.
Der Spieler ruft: „**Nix!**“



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!