

JACQUES ZEIMET

DODE LIDO



D R E I
M A G I * E R



ARV

Inhalt: 106 Karten / Content: 106 playing cards



20
Zebra
Zebra



20
Flamingo
Flamingo



20
Kamel
Camel



20
Pinguin
Penguin



20
Schildkröte
Tortoise



6
Krokodil
Crocodile



1
Holzfigur
Wooden figurine

DODELIDO DELUXE

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! Für die zusätzliche Würze sorgt in der deluxe Version außerdem der verrückte Flamingo, der bei einem Treffen mit einem anderen Flamingo völlig aus dem Häuschen ist!

Spielvorbereitung

Alle Karten werden verdeckt gemischt und gleichmäßig an alle verteilt. Überzählige Karten werden zurück in die Schachtel gelegt. Alle nehmen ihre jeweiligen Karten als verdeckten Stapel in die Hand. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Spielverlauf

Wenn du an der Reihe bist, legst du die oberste Karte deines Handstapels **blitzschnell** offen in die Mitte und machst, ohne zu zögern, eine **Aussage**. Dann ist die nächste Person an der Reihe.



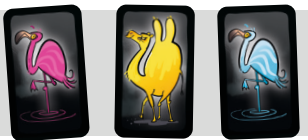
Wichtig: Unabhängig von der Anzahl der Spielenden werden die Karten immer auf 3 Ablagestapel abgelegt. Diese werden abwechselnd im Uhrzeigersinn bedient: 1, 2, 3, 1 ... usw.

Mögliche Aussagen:

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

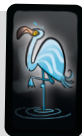
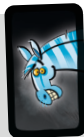
Gibt es eine **Übereinstimmung** (also mind. 2 Karten, die ein gleiches Merkmal vorweisen) **und eine Mehrheit**, rufst du, wenn du am Zug bist, blitzschnell die jeweilige **Tierart** oder **Farbe**:

Es gibt eine Übereinstimmung bei der **Tierart (2)**, da 2 Flamingos zu sehen sind. Du rufst: „**Flamingo!**“



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

Du rufst: „**Blau!**“

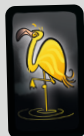


2. Übereinstimmung bei **beiden Merkmalen**: Tierart **und** Farbe

Mit Mehrheit: gibt es sowohl bei Tierart als auch bei Farbe eine Übereinstimmung, rufst du 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)**.

Du rufst: „**Gelb!**“



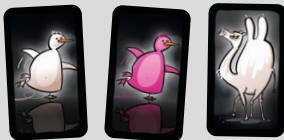
Es gibt eine Übereinstimmung
bei **Tierart und Farbe**. Die Tierart
Kamel (3) hat aber die Mehrheit
gegenüber der Farbe **Weiß (2)**.

Du rufst: „**Kamel!**“



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

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



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

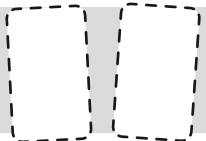


3. Bei keiner Übereinstimmung

Gibt es keine Übereinstimmung weder bei **Tierart** noch **Farbe**, rufst du „**Nix!**“:



Auch bei der ersten Karte in einer neuen Runde gilt die Regel.
Du rufst: „**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)**.

Du rufst: „**ÖH, ÖH, Dodelido!**“



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

Sonderfall Krokodil

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



Fehler

Jedes falsche Wort, jeder Versprecher, jedes falsche „ÖH“ sowie jedes Zögern von mehr als drei Sekunden wird als Fehler gewertet! Machst du einen Fehler, musst du **alle** ausliegenden Karten in den Handstapel aufnehmen werden und er startest eine neue Runde.

Ende des Spiels

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

Sonderregel: Das Flamingo-Treffen

Um zusätzlich etwas Würze ins Spiel zu bringen könnt ihr die Flamingo-Holzfigur mit dazu nehmen.

Dafür stellt ihr die Flamingo Figur neben einen der drei Ablagestapel. Startest du eine Runde, darfst du entscheiden, ob du die erste Karte neben die Figur legst oder an einen der anderen beiden freien Plätze.



Treffen sich nun zwei Flamingos (d.h., wird eine Flamingo Karte egal welcher Farbe vor der Holz-Figur abgelegt), rufst du vor Begeisterung „Uiii“, gefolgt von der vorgegebenen Aussage.

Zum Beispiel: „Uiii, Pinguin“.



Dies gilt auch für alle anderen Mitspielenden, solange die beiden Flamingos miteinander plauschen, (d.h. solange die Flamingo-Karte, die vor der Figur liegt, sichtbar ist).

Liegt zusätzlich eine Schildkröte aus oder wird gerade ausgespielt, ist darauf zu achten, dass die Aussage mit Uiii beginnen muss!

z.B.: „Uiii, ÖH, nix“ wäre richtig!
„ÖH, Uiii, nix“ wäre falsch!



Im Extremfall können also folgende Aussagen entstehen:

„Uiii, ÖH, ÖH, Dodelido“



„Uiii, ÖH, weiß“



DODELIDO DELUXE

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! The crazy flamingo who becomes all aflutter when it meets up with another flamingo adds additional spice to the deluxe version of the game!

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, 1... etc.

Possible statements:

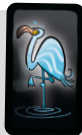
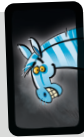
1. One matching characteristic: animal species or colour

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!”

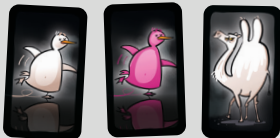


There is a match of **animal species** and **colour**. The animal species **camel (3)** has the majority compared to the colour **white (2)**.
The player calls out: “Camel!”



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!”**

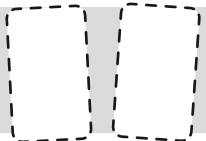


3. If there is no match

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: “Um”

Tortoises are particularly slow animals and take longer to think. That is why for every **tortoise** laid out an **“um”** 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: **Um, um, Dodelido!**



Caution: An “um” 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, slip of the tongue, each incorrect “um” 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!

Special rule: The flamingo meeting

To add a little more spice to the game, you can bring in the wooden flamingo. Place the flamingo figure next to one of the three piles of cards. When you start a round, you can decide whether to place the first card next to the figure or in one of the other two free places.



If two flamingos now meet (i.e. a flamingo card of any colour is placed next to the wooden figure), you excitedly call out “**wheee**”, followed by the given statement.

For example: “**Wheee, penguin**”.



This also applies for all other players for as long as the two flamingos are chatting (i.e. as long as the flamingo card is visible next to the figure).

If there is also a tortoise on the table or has just been played,
remember that your call must begin with “wheee”!

e.g.: **“Wheee, um, nought”**

would be correct!

“Um, wheee, nought”

would be wrong!



In extreme cases, therefore,
the following statements can come up:

“Wheee, um, um, Dodelido”



“Wheee, um, white”





Auch deluxe!
www.dreimagier.de



Copyright:

DREI MAGIER

by Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.dreimagier.de

Art.-Nr. 40910

.....
Redaktion: Karola Erlenbach
Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt
.....

Autor:
Jacques Zeimet

