

LOUDORDODO



Dès 4 ans



De 2 à 4 joueurs



Contenu : 24 cartes « maison », 16 jetons bleus, 10 cartes "Dodo" oranges



x24



x16



x10



But du jeu : être le premier à gagner 5 jetons



Règle du jeu :

Disposer les 24 grandes cartes « Maison » sur la table, face découverte. Les joueurs désignent ensuite un joueur qui va être le meneur de la partie.

Les autres joueurs ferment les yeux pendant que le meneur cache une petite carte Dodo (carte orange) sous une des grandes cartes « Maison ».

Les joueurs ouvrent les yeux et doivent maintenant deviner sous quelle carte maison se trouve Dodo.

Pour cela, ils vont, chacun leur tour, poser une question au meneur, par exemple : « Est-ce que Dodo se trouve dans une maison avec un soleil ? »

Le meneur répondra par « oui » ou par « non ». Si le meneur répond « oui », le joueur retourne les cartes « maisons » qui n'ont pas de soleil. Si le meneur répond « non », le joueur retourne les cartes « maisons » qui ont un soleil.

Puis c'est au joueur suivant de poser une question au meneur. (Ex : Est-ce que Dodo est dans une maison où il y a du feu dans la cheminée ? Est-ce que Dodo est dans la maison d'un chat ? etc.)

Plus la partie avance, moins il y a de cartes « maison » face découverte.

Lorsqu'un joueur pense avoir trouvé où se cache Dodo il doit attendre son tour pour l'annoncer au meneur. Si la réponse donnée est fausse il perd automatiquement la manche.

Si la réponse est bonne il gagne un jeton bleu.

La manche est terminée, on recommence une nouvelle manche en changeant de meneur.

Pour remporter la partie, il faut gagner 5 jetons bleus.

Variantes, en fonction de l'âge des joueurs :

- Pour les plus petits : réduire le nombre de cartes en jeu.
- Pour les plus grands : ne pas retourner les cartes au fur et à mesure des informations obtenues, pour faire appel à la mémoire des joueurs.

NB : un seul Dodo est nécessaire pour jouer. Il y en a 10 pour pouvoir le remplacer s'il est perdu ou abimé.

Attention. Petits éléments.

ODORDODO



4 years upwards



2-4



Contents: 24 'house' cards, 16 blue counters, 10 orange 'Dodo' cards



Object: To be the first to win five counters.



How to play:

Place the 24 large house cards on the table, face up. Players then nominate one player to lead the round. The other players shut their eyes while the leader hides a small Dodo card (orange) beneath one of the large house cards.

The players open their eyes and have to work out where Dodo is.

To do this, they each take turns to ask the leader a question, for example, 'Is Dodo in a house with a sun?'.

The leader answers 'yes' or 'no'. If the leader answers 'yes', the player turns over all the house cards without a sun. If the leader answers 'no' the player turns over all the house cards with a sun.

Now it is the next player's turn to ask the leader a question (For example, 'Is Dodo in a house with a fire in the hearth?' or 'Is Dodo in the house with a cat?' etc.).

The number of house cards that are face up decreases as the game progresses.

A player who has guessed Dodo's hiding place must await his or her turn to announce this to the leader. If the guess is incorrect, he or she immediately loses the round.

If the guess is correct, he or she wins a blue counter.

The round ends and a new one begins with a different leader.

A player must collect five blue counters to win the game.

Variations, depending on the age of players:

- For very young players: reduce the number of cards.
- For older players: do not turn over the cards as information is obtained. Instead, players rely on their memories.

Note: Only one Dodo card is needed to play. There are ten in total to ensure there are spares if any are lost or damaged.

LOUDORDODO



Ab 4 Jahren



Für 2 bis 4 Spieler



Inhalt: 24 Hauskarten, 16 blaue Spielmarken, 10 orange „Dodo“-Karten



x24



x16



x10



Ziel des Spiels: Als Erster 5 Spielmarken gewinnen



Spielregeln:

Die 24 Hauskarten mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch auslegen. Anschließend bestimmen die Spieler einen Spielleiter für die Partie.

Die anderen Spieler schließen die Augen, während der Spielleiter eine kleine Dodo-Karte (orange Karte) unter einer der großen Hauskarten versteckt.

Die Spieler öffnen die Augen und müssen nun erraten, unter welcher Hauskarte sich Dodo versteckt hält.

Dafür stellen sie dem Spielleiter nacheinander Fragen, zum Beispiel: „Befindet sich Dodo in einem Haus mit einer Sonne?“

Der Spielleiter antwortet mit „ja“ oder „nein“. Wenn der Spielleiter mit „ja“ antwortet, dreht der Spieler die Hauskarten um, die keine Sonne haben. Wenn der Spielleiter mit „nein“ antwortet, dreht der Spieler die Karten um, die eine Sonne haben.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und stellt dem Spielleiter eine Frage. (Bsp.: Ist Dodo in einem Haus, in dem ein Kaminfeuer brennt? Ist Dodo in dem Haus einer Katze? usw.)

Im Laufe der Partie liegen immer weniger Hauskarten mit der Bildseite nach oben.

Wenn ein Spieler meint, dass er Dodos Versteck gefunden hat, muss er seinen Spielzug abwarten, um es dem Spielleiter zu verkünden. Ist die Antwort falsch, verliert er automatisch die Runde.

Ist die Antwort richtig, gewinnt er eine blaue Spielmarke.

Die Runde ist beendet; die Spieler beginnen eine neue Runde mit einem anderen Spielleiter.

Um die Partie zu gewinnen, muss man 5 blaue Spielmarken gewinnen.

Varianten je nach Alter der Spieler:

- Für die Kleinsten: Mit einer geringeren Anzahl Karten spielen.
- Für die Größeren: Die Karten im Laufe der erhaltenen Informationen nicht umdrehen, um das Gedächtnis der Spieler anzuregen.

Anmerkung: Für das Spiel braucht man nur einen einzigen Dodo. Es gibt davon 10 Stück, um ihn zu ersetzen, falls er verloren geht oder beschädigt ist.

ODORDODO



A partir de 4 años



De 2 a 4 jugadores



Contenido: 24 cartas «casa», 16 fichas azules, 10 cartas «Dodo» naranjas



x24



x16



x10



Objetivo del juego: ser el primero en obtener cinco fichas



Reglas del juego:

Se colocan las 24 cartas grandes «casa» boca arriba sobre la mesa. Luego, se elige un jugador como animador de la partida.

Los demás jugadores cierran los ojos, mientras el animador esconde una carta «Dodo» (carta pequeña naranja) debajo de una de las cartas «casa».

A continuación, abren los ojos y deben adivinar debajo de qué carta «casa» se encuentra Dodo.

Para ello, cada uno debe hacerle una pregunta al animador, en su turno. Por ejemplo: «¿Está Dodo en una casa con sol?».

El animador responderá «sí» o «no». Si el animador responde «sí», el jugador le da la vuelta a las cartas «casa» sin sol. Si el animador responde «no», el jugador le da la vuelta a las cartas «casa» con sol.

A continuación, el jugador siguiente debe hacerle una pregunta al animador. (Por ejemplo: «¿Está Dodo en una casa que tiene fuego en la chimenea?», «¿Está Dodo en la casa con un gato?»...).

Cuanto más avanza la partida, menor es el número de cartas «casa» boca arriba.

Si un jugador cree haber descubierto dónde se esconde Dodo, debe esperar su turno y decírselo al animador. Si su respuesta es incorrecta, pierde la mano.

Si su respuesta es correcta, gana una ficha azul y se considera terminada la mano.

Entonces, se comienza una nueva, cambiando de animador.

Para ganar la partida, se deben obtener cinco fichas azules.

Variantes, en función de la edad de los jugadores:

- Para los más pequeños: reducir la cantidad de cartas en juego.
- Para los más grandes: no darle la vuelta a las cartas a medida que se obtenga información, para que los jugadores recurran a su memoria.

Nota: para jugar se utiliza un solo Dodo. El juego contiene diez ejemplares suplementarios para poder reemplazarlo en caso de pérdida o deterioro.

ODORDODO



Da 4 anni



Da 2 a 4 giocatori



Contenuto: 24 carte "casa", 16 gettoni blu,
10 carte "Dodo" arancioni



Scopo del gioco: essere il primo a conquistare
5 gettoni



Regole del gioco:

Disporre le 24 carte grandi "Casa" sul tavolo, a faccia scoperta. I giocatori successivamente scelgono un giocatore che condurrà il gioco.

Gli altri giocatori chiudono gli occhi mentre il conduttore del gioco nasconde una piccola carta Dodo (carta arancione) sotto una delle grandi carte "Casa".

I giocatori riaprono gli occhi e a questo punto devono indovinare sotto quale carta si nasconde Dodo.

Per farlo, ognuno di loro, a turno, avrà a disposizione una domanda da fare al conduttore, per esempio: "Dodo si trova in una casa con un sole?"

Il conduttore risponderà "sì" o "no". Se il conduttore risponde "sì", il giocatore gira le carte "casa" che non hanno il sole. Se il conduttore risponde "no", il giocatore gira le carte "casa" che hanno un sole.

Quindi, tocca al giocatore successivo porre una domanda al conduttore: (per es.: Dodo si trova in una casa con il fuoco nel camino? Dodo si trova nella casa di un gatto? ecc.)

Più la partita avanza, meno carte "casa" rimangono a faccia scoperta.

Quando un giocatore pensa di aver scoperto dove si nasconde Dodo, dovrà attendere il suo turno per comunicarlo al conduttore. Se la risposta è sbagliata, perde automaticamente la manche.

Se la risposta è corretta, vince un gettone blu.

Quando la manche finisce, si ricomincia una nuova manche cambiando conduttore.

Per vincere la partita, bisogna conquistare 5 gettoni blu.

Varianti, in base all'età dei giocatori:

- Per i più piccoli: ridurre il numero di carte in gioco.
- Per i più grandi: non girare le carte via via che vengono ottenute le informazioni, per testare la memoria dei giocatori.

N.B.: per giocare è necessario un solo Dodo. Ne vengono forniti 10 per poterli sostituire se si perdono o se si rovinano.

ODORDODO



A partir dos 4 anos.



2 a 4 jogadores.



Conteúdo: 24 cartas “casa”, 16 fichas azuis, 10 cartas “Dodo” cor de laranja.



Objetivo do jogo: ser o primeiro a ganhar cinco fichas.



Regras do jogo:

Colocar na mesa as 24 grandes cartas “casa”, com as faces visíveis. Em seguida, os jogadores designam um jogador para ser o animador da partida.

Os outros jogadores fecham os olhos enquanto o animador esconde uma pequena carta “Dodo” (carta cor de laranja) debaixo de uma das grandes cartas “casa”.

Os jogadores abrem os olhos e têm de adivinhar a carta “casa” debaixo da qual está o Dodo. Para tal, fazem, cada um por sua vez, uma pergunta ao animador. Por exemplo: “O Dodo está numa casa com um sol?” O animador responderá “sim” ou “não”. Se o animador “responder “sim”, o jogador vira as cartas “casa” que não têm nenhum sol. Se o animador “responder “não”, o jogador vira as cartas “casa” que têm um sol.

Depois, é a vez do jogador seguinte fazer uma pergunta ao animador. Exemplo: "O Dodo está numa casa onde há lume na lareira?"; "O Dodo está na casa de um gato?"; etc.

À medida que a partida avança, há cada vez menos cartas "casa" com a face visível.

Quando um jogador pensar que sabe onde o Dodo está escondido, tem de esperar pela sua vez para o dizer ao animador. Se a resposta dada estiver errada, perde automaticamente a manga. Se a resposta estiver correta, ganha uma ficha azul.

A manga termina, começa-se uma nova mudando de animador.

Para vencer a partida, é preciso ganhar cinco fichas azuis.

Variantes, em função da idade dos jogadores:

- Para os mais pequenos: reduzir o número de cartas em jogo.
- Para os mais velhos: não virar as cartas à medida que forem obtidas informações, apelando, assim, à memória dos jogadores.

N.B.: Para jogar, apenas é necessário um Dodo. Existem dez, no caso de algum deles se perder ou se estragar.

Atenção. Peças de pequenas dimensões.

OUDORDODO



Vanaf 4 jaar



2 tot 4 spelers



Inhoud: 24 huisjeskaarten, 16 blauwe fiches, 10 oranje Dodo-kaarten



Doel van het spel: als eerste 5 fiches winnen



Spelregels:

Leg de 24 huisjeskaarten uit op tafel met de plaatjes naar boven.

De spelers wijzen nu een speler aan die de partij gaat leiden. Dit is de spelleider.

De andere spelers sluiten hun ogen en de spelleider verbergt een klein Dodo-kaartje (oranje kaart) onder een van de grotere huisjeskaarten.

De spelers openen hun ogen en moeten nu raden onder welk huisje Dodo ligt.

Ze moeten dit doen door om beurten een vraag aan de spelleider te stellen, bijvoorbeeld: "Ligt Dodo onder een huis met een zonnetje?"

De spelleider antwoordt met 'ja' of 'nee'. Als het antwoord 'ja' is, draait de speler de huisjeskaarten zonder zonnetje om. Als de spelleider 'nee' zegt, draait de speler de huisjeskaarten met een zonnetje om.

Dan mag de volgende speler een vraag aan de spelleider stellen. Bijvoorbeeld: is Dodo in een huisje waarvan de schoorsteen brandt? Is Dodo in een huisje met een kat? Enzovoorts.

Naarmate het spel langer duurt, blijven er minder huisjeskaarten over.

Als een speler denkt te weten waar Dodo zich heeft verstopt, moet hij op zijn beurt wachten om dit aan de spelleider te vertellen. Als het antwoord fout is, verliest hij de slag automatisch. Als het antwoord klopt, krijgt hij een blauwe fiche.

Zodra de slag is afgelopen, begint een nieuwe slag met een andere spelleider (die het Dodo-kaartje onder een ander huisje verstopt).

Om de partij te winnen, moet een speler 5 blauwe fiches verdienen.

Mogelijke varianten, afhankelijk van de leeftijd van de spelers:

- Voor jonge kinderen: gebruik minder huisjeskaarten.
- Voor oudere kinderen: draai de kaarten niet om wanneer bepaalde informatie bekend wordt, maar laat de spelers hun geheugen gebruiken.

Opmerking: er is maar één Dodo nodig om te kunnen spelen. Het spel bevat er 10 voor het geval de Dodo-kaart kwijtraakt of beschadigd raakt.

ODORDODO



Från 4 år



Från 2 till 4 spelare



Innehåll: 24 huskort, 16 blå spelmarker, 10 orange "Dodo"-kort



Spelets mål: att bli den första som vinner 5 spelmarker



Spelets regler:

Lägg de 24 stora huskorterna på bordet, med framsidan upp. Spelarna väljer sedan en spelare till spelledare. Övriga spelare sluter ögonen medan spelledaren gömmer ett litet Dodo-kort (orange kort) under ett av de stora huskorterna.

Spelarna öppnar ögonen och måste nu gissa under vilket kort Dodo gömmer sig.

För att göra detta måste de i tur och ordning ställa en fråga till spelledaren, till exempel: "Finns Dodo i ett hus med en sol?"

Spelledaren svarar med "ja" eller "nej". Om spelledaren svarar "ja" vänder spelaren på de huskort som inte har någon sol. Om spelledaren svarar "nej" vänder spelaren på de huskort som har en sol.

Sedan är det nästa spelares tur att ställa en fråga till spelledaren. (Exempelvis: Finns Dodo i ett hus där det finns en eld i spisen? Finns Dodo i ett hus med en katt? osv.).

Ju längre spelet pågår, desto färre huskort med framsidan upp finns kvar.

När en spelare tror sig veta var Dodo gömmer sig, måste hen vänta på sin tur innan hen säger det till spelledaren. Om svaret är fel förlorar hen automatiskt omgången.

Om svaret är rätt vinner hen en blå spelmark.

Omgången är avslutad och man börjar sedan på en ny omgång och byter spelledare.

För att vinna hela spelet måste man först vinna 5 blå spelmarker.

Varianter beroende på spelarnas ålder:

- För de allra minsta: minska ner på antalet spelkort.
- För de lite äldre: vänd inte på korten efter det att man fått informationen så får spelarna jobba mer med minnet.

OBS: Det behövs endast ett Dodo-kort för att spela. Anledningen till att det finns 10 kort är för att kunna ersätta ett kort om det skulle försvinna eller skadas.

LOUDORDODO



Fra 4 år



Fra 2 til 4 spillere



Indhold: 24 huskort, 16 blå brikker, 10 orange Dodo-kort



Spillets formål: At være den første til at få 5 brikker



Spilleregler:

Læg de 24 huskort på bordet med billedsiden opad. Spillerne vælger den person, som skal lede omgangen.

De andre spillere lukker øjnene, imens lederen gemmer et lille Dodo-kort (orange kort) under et af de store huskort.

Spillerne åbner øjnene og skal nu gætte under hvilket huskort, Dodo befinder sig.

Hver spiller må efter tur stille et spørgsmål til lederen, f.eks: "Er Dodo i et hus med en sol?"

Lederen svarer "ja" eller "nej". Hvis lederen svarer "ja", vender spilleren de huskort, som ikke har en sol. Hvis lederen svarer "nej", vender spilleren de huskort, som har en sol.

Herefter er det næste spillers tur til at stille lederen et spørgsmål (f.eks. "Er Dodo i et hus med ild i pejsen? Er Dodo i en kats hus?" osv.).

Efterhånden som spillet skrider frem, bliver der færre og færre huskort med billedsiden opad tilbage.

Hvis man tror, man ved, hvor Dodo gemmer sig, venter man til det bliver ens egen tur og siger det til lederen. Hvis svaret ikke er rigtigt, taber man automatisk omgangen.

Hvis svaret er rigtigt, vinder man en blå brik.

Omgangen er slut, og man begynder forfra med en ny leder.

Man vinder spillet, når man har fået 5 blå brikker.

Varianter afhængige af spillernes alder:

- Når små børn spiller, kan man reducere antallet af kort.
- Er det større børn, kan man vælge ikke at vende kortene om i takt med de informationer, der kommer frem, så spillerne også skal bruge hukommelsen.

NB: Man behøver kun et enkelt Dodo-kort for at spille. Der er 10, så man kan udskifte dem, hvis de bliver væk eller ødelægges.

Advarsel. Små dele.

ОУДОРОДО



С 4 лет



2-4 игрока



В комплекте: 24 карточки «домик», 16 голубых жетонов, 10 оранжевых карточек «Додо».



x24



x16



x10



Цель игры: первым заработать 5 жетонов.



Правила игры

Разложите 24 карточки «домик» на столе лицевой стороной вверх. Затем один из игроков назначается ведущим в раунде.

Другие игроки закрывают глаза, а ведущий прячет маленькую оранжевую карточку «Додо» под одной из карточек «домик».

Открыв глаза, игроки должны угадать, под какой карточкой «домик» находится Додо.

Для этого они по очереди задают вопрос ведущему. Например: «Додо находится в домике с солнцем?»

Ведущий отвечает «да» или «нет». Если ведущий ответил «да», игрок переворачивает карточки «домик» без солнца. Если ведущий ответил «нет», игрок переворачивает карточки «домик» с солнцем.

Затем вопрос ведущему задает следующий игрок. (Например: «Додо находится в домике, где горит камин?» «Додо находится в домике с кошкой?» И так далее.)

Чем больше сделано ходов в раунде, тем меньше остается открытых карточек «домик».

Если игрок думает, что понял, где находится Додо, он должен дождаться своего хода и указать нужную карточку ведущему. Если он ошибся, то он автоматически проигрывает раунд.

Если он правильно указал карточку, то он зарабатывает один голубой жетон.

Раунд заканчивается. Начинается новый раунд с другим ведущим.

Чтобы одержать победу в партии, нужно заработать 5 голубых жетонов.

Варианты в зависимости от возраста игроков:

- Для самых маленьких: использовать меньшее количество карточек «домик».
- Для самых старших: не переворачивать карточки по мере получения ответов, чтобы игроки держали информацию в памяти.

Примечание. Для игры нужна только одна карточка «Додо». В комплект входят 10 карточек, чтобы можно было заменить потерянную или испорченную карточку