DO DE LI DO

Auteur : Jacques Zeimet
Illustrations : Rolf Vogt
Rédaction : Claudia Geigenmüller

Joueurs : 2 à 6
Âge : à partir de 8 ans
Durée : environ 15 min

Contenu :

105 cartes : 20 Flamand roses, 20 Chameaux, 20 Zèbres, 20 Tortues, 20 Pingouins, 5 Crocodiles



Principe et but du jeu

Dans Dodelido il va falloir réagir vite ! Le joueur dont c'est le tour pose l'une de ses cartes sur l'une des trois piles de défausse. Il doit alors annoncer rapidement la caractéristique majoritairement représentée entre les cartes visibles : espèce animale, couleur, rien ou Dodelido ! Mais attention, la tortue et le crocodile viennent ajouter un joyeux bazar. Le premier qui s'est débarrassé de toutes ses cartes gagne la partie.

Mise en place

Toutes les cartes sont mélangées, faces cachées, avant d'être distribuées équitablement entre les 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 plus jeune joueur commence.

Déroulement de la partie

A son tour, le joueur pose, face visible, la première carte de sa pile personnelle sur l'une des trois piles de défausses. Il doit alors faire immédiatement la bonne annonce. Puis c'est le 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 : sur la première pile, puis sur la deuxième, puis sur la troisième, puis sur la première, ...*

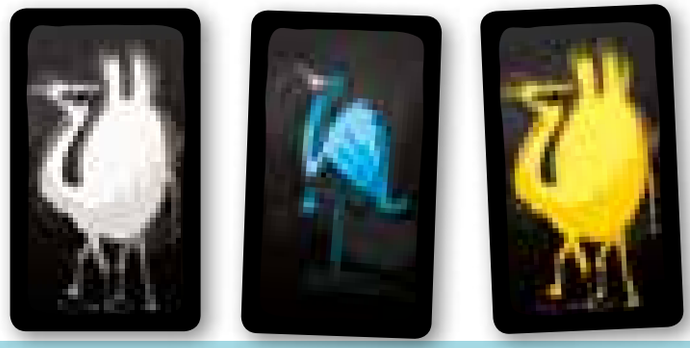


Les annonces :

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

Si 2 cartes au moins partagent une même caractéristique, formant ainsi **une majorité** entre les trois cartes, le joueur annonce aussitôt l'**espèce animale** ou la **couleur** concernée par cette majorité :

Concordance de l'**espèce animale (2)**, il y a une majorité de chameau, le joueur dit :
« chameau »



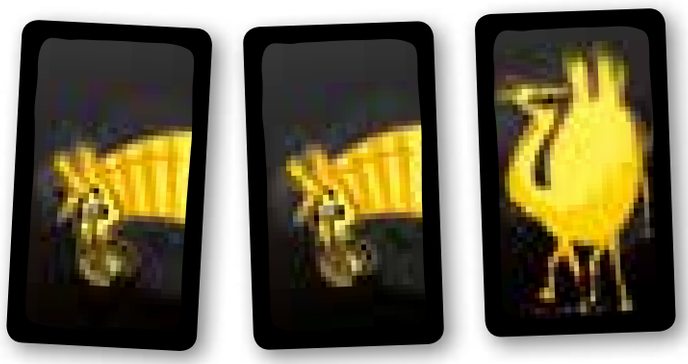
Concordance de **couleur (2)**.
Il y a une majorité d'animaux bleus, Le joueur annonce :
« bleu ! »



2. Concordance des **2 caractéristiques** : animal **et** couleur

Avec majorité : si une concordance apparaît aussi bien pour l'espèce animale que pour la couleur, le joueur annonce la caractéristique majoritaire s'il y en a une :

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

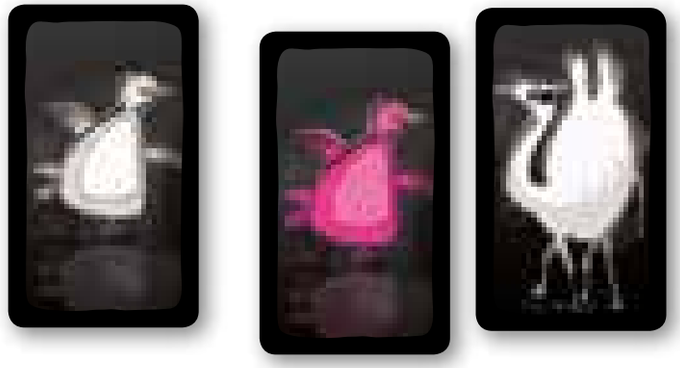


Concordance de l'**espèce animale** et de la **couleur**. Les **chameaux (3)** dominant la couleur **blanche (2)**, le joueur annonce ***« chameau ! »***



Sans majorité : s'il y a concordance des 2 caractéristiques (espèce animale et couleur) **sans majorité** le joueur doit rapidement annoncer ***« 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 ! »***



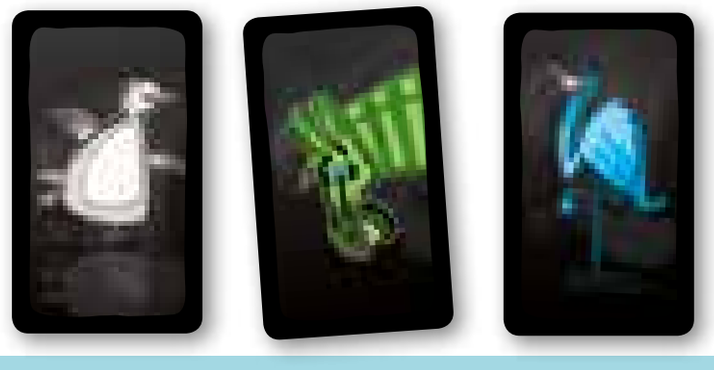
Concordance de l‘**espèce animale** et de la **couleur**, cependant sans majorité : autant de **zèbres (2)** que de **vert (2)**.
Le joueur dit : ***« Dodelido ! »***



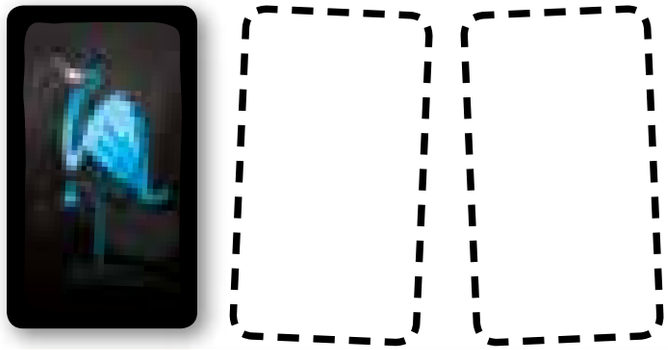
3. Pas de concordance :

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

Aucun concordance : ni de l‘**espèce animale**, ni de la **couleur**. Le joueur dit : ***« Rien ! »***



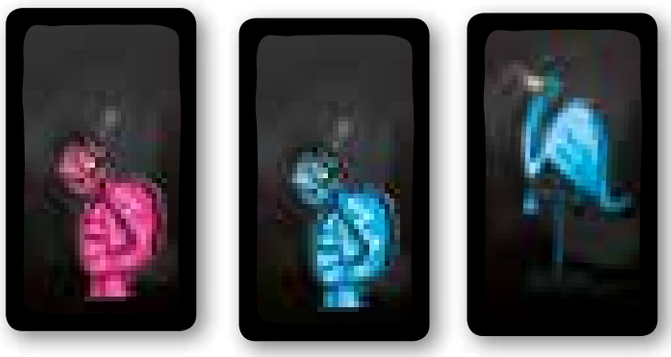
De même pour la première carte d'un nouveau tour. Le joueur dit : ***« Rien ! »***



Cas spécial de la tortue : « EUH »

Les tortues sont connues pour leur lenteur. Elles mettent plus de temps à réfléchir, un **« EUH »** doit donc précéder chaque annonce, tant qu'une tortue est visible sur les piles de défausses. S'il y a plusieurs tortues, il faut dire autant de fois «Euh» que le nombre de tortues visibles.

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 qui a la main au sommet de la pile de mains, ramasse **toutes** les cartes des piles de défausse et les ajoute à sa pile personnelle. Il entame le tour suivant.

Erreurs

Toute annonce incorrecte, « EUH » erroné, ou toute hésitation de plus de trois secondes est considéré comme une erreur ! Si un joueur commet une erreur, il doit prendre **toutes** les cartes des 3 piles de défausse et les ajouter à sa pile personnelle. Il entame le tour suivant.

Fin de la partie et vainqueur

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes gagne la partie.



Fabriqué en Europe pour
DREI MAGIER
par Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
12055 Berlin, Germany
www.dreimagier.de

Adaptation et distribution
pour la France et la Belgique :

GiGamic

ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux- France
www.gigamic.com

Informations à conserver. 02-2017