

JACQUES ZEIMET

# DODE LIDO



DREI  
MAGIER



2-6



od 8-99 lat

10-20 min.



Masz jakieś pytania?  
Napisz do nas, a my chętnie  
Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:  
G3 Spółka z ograniczoną  
odpowiedzialnością  
Spółka komandytowa

62-510 Konin  
ul. Spółdzielców 18A  
www.g3poland.com



[www.facebook.com/G3Poland](http://www.facebook.com/G3Poland)

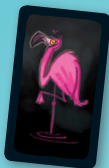
Wyprodukowano w Niemczech.  
Wydanie 1. Rok 2019.  
Wersja 1.0



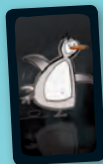
Copyright:  
**DREI MAGIER SPIELE**  
by Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstraße 21  
D-12055 Berlin  
[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)  
Art.-Nr. 88891

Autor: Jacques Zeimet  
Ilustracje: Rolf (ARVi) Vogt

105 kart



20 flamingów



20 pingwinów



20 wielbłądów



20 zebra



20 zóttwi



5 krokodyli

## Cel gry

W tej karciance musicie myśleć szybko jak błyskawica! Gracz w swojej turze wykłada wierzchnią kartę ze stosu na jeden ze stosów kart odrzuconych. Następnie musi stwierdzić, jaka cecha ma przewagę wśród kart znajdujących się na środku stołu. Czy to gatunek zwierzęcia, kolor, a może Dodelido? Brzmi łatwiej, niż jest w rzeczywistości, zwłaszcza że w grze mogą pojawić się powolny żółt i nieprzewidywalny krokodyl, które potrafią sporo namieszać! Bezbłędna gra pozwoli na wygraną, jednak pomyłki zdarzają się nawet najlepszym...

## Przygotowanie

Karty należy dokładnie potasować i rozdać graczom po równo. Nadmiarowe karty odkłada się do pudełka, nie będą one brały udziału w grze. Gracze formują swoje karty w zakryte stosy do dobierania. Rozpoczyna najmłodszy gracz, dalej gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

## Przebieg gry

W swojej turze gracz wykłada wierzchnią kartę ze swojego stosu i musi jak najszybciej powiedzieć co znajduje się na stole. Następnie tura przechodzi na kolejnego gracza.

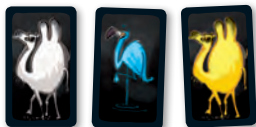
**Uwaga:** Niezależnie od liczby graczy na środku stołu zawsze znajdują się trzy stosy do zagrywania kart. Karty należy do nich dokładać zgodnie z ruchem wskazówek zegara: 1, 2, 3, 1 itd.



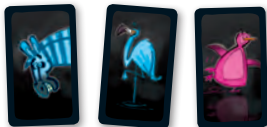
## Możliwe kombinacje

- 1** Jedna zgadzająca się cecha: gatunek zwierzęcia lub kolor  
Jeśli na co najmniej dwóch kartach spośród trzech znajdujących się na wierzchu stosów znajduje się ta sama cecha gracz musi powiedzieć nazwę odpowiedniego zwierzęcia lub kolor.

*Zgadza się gatunek zwierzęcia, ponieważ na stosach widoczne są dwa wielbłądy. Gracz powinien powiedzieć „wielbłąd”.*

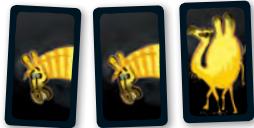


*Zgadza się kolor, ponieważ na dwóch kartach jest zwierzę w niebieskim kolorze. Gracz powinien powiedzieć „niebieski”.*

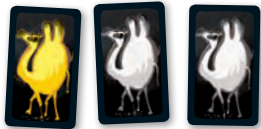


- 2** Dwie cechy się zgadzają: gatunek zwierzęcia i kolor  
→ Z większością  
Jeśli zgadza się i kolor, i gatunek zwierzęcia, gracz musi powiedzieć tę cechę, która występuje na większej liczbie kart.

Zgadza się zarówno kolor, jak i gatunek zwierzęcia. Jednak przewagę ma kolor żółty, ponieważ jest na trzech kartach, a takie samo zwierzę, zebra, tylko na dwóch. Gracz w tej sytuacji powinien powiedzieć „żółty”.



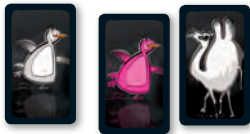
Zgadza się zarówno kolor, jak i gatunek zwierzęcia. Na kartach widać trzy wielbłądy, dwa z nich w kolorze białym. Przewagę ma więc gatunek zwierzęcia, gracz powinien powiedzieć „wielbłąd”.



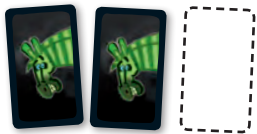
➔ Bez większości

Jeśli zarówno kolor, jak i gatunek zwierzęcia się zgadzają, ale żadna z tych cech nie ma przewagi, gracz powinien powiedzieć „Dodelido”.

Zgadza się zarówno kolor, jak i zwierzę. Widoczne są dwa pingwiny i dwie karty w kolorze białym. Gracz powinien powiedzieć „Dodelido”.



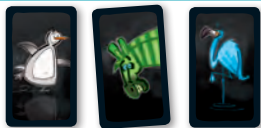
Zgadza się zarówno kolor, jak i zwierzę. Widoczne są dwie zęby w kolorze zielonym. Gracz powinien powiedzieć „Dodelido”.



### 3 Nic się nie zgadza

Jeśli na kartach na stole nie zgadza się ani gatunek zwierzęcia, ani kolor, gracz powinien powiedzieć „nic”.

W takim przypadku nie zgadza się ani zwierzę, ani kolor. Gracz powinien powiedzieć „nic”.



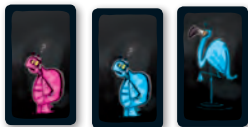
Zasady obowiązują również podczas zagrywania pierwszej karty. Gracz powinien powiedzieć „nic”.



### Specjalny przypadek – żółw: „U”

Żółwie to bardzo powolne zwierzęta i potrzebują więcej czasu do namysłu. Dlatego w przypadku widocznego na stole żółwia gracz przed deklaracją musi powiedzieć „U”. Nie ma znaczenia, czy żółw był wcześniej na stole, czy dopiero został zagrany.

*W tej sytuacji zgadza się zarówno kolor, jak i zwierzę. Nie ma jednak przewagi, ponieważ widoczne są dwa żółwie i dwie karty w kolorze niebieskim. Gracz powinien więc powiedzieć „u, u Dodelido”.*



**Uwaga:** Powiedzenie „u” kiedy żółwia nie ma wśród widocznych kart, jest uznawane za błąd.

### **Specjalny przypadek – krokodyl**

Kiedy zostanie zagrany krokodyl, wszyscy gracze muszą oddalić zagrożenie, jakie za sobą niesie i uderzyć w przedstawiającą go kartę otwartą dłoń. Najwolniejszy gracz (czyli ten, którego ręka jest na wierzchu) za karę musi zebrać wszystkie karty ze stołu i dołożyć je do swojego stosu. To on rozpoczyna kolejną rundę.



### **Błędy**

Każde niewłaściwe słowo, każde zająknięcie, każde „u” bez widocznego żółwia i każde wahanie dłuższe niż 3 sekundy jest uznawane za błąd! Jeśli gracz go popełni musi zebrać wszystkie karty ze środka stołu i włożyć je pod spód swojego stosu. Następnie rozpoczyna on nową rundę.

### **Koniec gry**

Gracz, który jako pierwszy zagrał wszystkie karty ze swojego stosu, wygrywa.

# INNE GRY Z TEJ SERII



Karaluszek kłamczuszek



Karaluszek kłamczuszek  
– edycja królewska



Mól szachrajek



Tarantula tango



Sałatka z karaluchami