

JACQUES ZEIMET

DODE LIDO

EXTREME

ZWEI
DODO
SIND EIN
DIDELIDI



DREI
MAG*ER

ARV†





DODE LIDO

EXTREME

90 Karten



10 x Faultier



15 x Flamingo



5 x Wecker



15 x Löwe



15 x Giraffe



15 x Affe



15 x Schlange

Spielidee

Bei diesem rasanten Kartenspiel muss schnell geschaltet werden! Wer an der Reihe ist, legt seine oberste Handkarte offen auf einen der 4 Ablagestapel. Nun ruft er blitzschnell wie beim Original: „Tierart“, „Farbe“, „Nix“ oder „Dodelido“! Eigentlich ganz einfach, kämen bei dieser extremen Variante nicht noch „Dodo“ und „Didelidi“ hinzu! Versprecher vorprogrammiert, zumal das langsame Faultier und der störende Wecker 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 4 Ablagestapel abgelegt. Diese werden abwechselnd im Uhrzeigersinn bedient: 1, 2, 3, 4, 1 ... usw.



Mögliche Aussagen:

1. Kein übereinstimmendes Merkmal: „Nix!“

Gibt es **kein übereinstimmendes Merkmal**, d.h. weder eine Farbe noch eine Tierart liegen mehrfach aus (also mind. 2 Karten, die ein gleiches Merkmal vorweisen), ruft der Spieler blitzschnell „Nix!“.

Es gibt **keine Übereinstimmung** und damit auch keine Mehrheit bei Farbe oder Tierart.



Auch bei der **ersten Karte** in einer neuen Runde gilt diese Regel.



2. Ein Merkmal überwiegt: „Tierart“ oder „Farbe“

Gibt es ein **übereinstimmendes Merkmal**, welches häufiger als alle anderen vorkommt, ruft der Spieler blitzschnell die **Tierart** bzw. die **Farbe**.

2x Schwarz.

Es gibt eine
Übereinstimmung
und
Mehrheit
bei der
Farbe.



3x Blau.

Es gibt eine
Mehrheit
bei der
Farbe.



2x Affe.

Es gibt eine
Mehrheit
bei der
Tierart.



3x Schlange.

Es gibt eine
Mehrheit
bei der
Tierart.



3. Verzögerung der Aussage mit „öh“

Faultiere sind besonders langsame Tiere und benötigen für alles etwas mehr Zeit. Deshalb wird für jedes ausliegende Faultier ein „ÖH“ vor die Aussage gestellt. Unabhängig davon, ob das Faultier schon länger ausliegt oder gerade ausgespielt wurde.

Wichtig: Die Faultiere sind Sonderkarten und werden nicht zu den Mehrheiten gezählt.

Achtung: ein „ÖH!“ ohne ein ausliegendes Faultier ist verboten!

Es liegen
2 Faultiere
und eine
Mehrheit
Pink (2x)
aus.

Öh, öh, Pink



Es liegt
1 Faultier
und eine
Mehrheit
Löwe (3x)
aus.

Öh, Löwe



Es liegen
3 Faultiere
aus!

Öh, öh, öh, Nix



4. Mehrere Merkmale kommen gleich häufig vor: „Dodo“, „Dodelido“ oder „Didelidi“

Gibt es **mehrere Merkmale** (also mindestens zwei), die **gleich häufig vorkommen**, ruft der Spieler blitzschnell „Dodo“, „Dodelido“ oder „Didelidi“.

Setzen sich **die Merkmale**, die **gleich häufig vorkommen**, aus **2 Karten** zusammen, ruft der Spieler: „Dodo!“

Die Merkmale
2x Flamingo,
2x Pink
sind gleich
häufig auf
2 Karten
verteilt.



Die Merkmale
2x Affe,
2x Blau
sind gleich
häufig auf
2 Karten
verteilt und
1 Faultier
liegt aus.



Setzen sich **die Merkmale**, die **gleich häufig** vorkommen, aus **3 Karten** zusammen, ruft der Spieler: „**Dodelido!**“



Die Merkmale
2x Flamingo,
2x Pink
sind gleich
häufig auf
3 Karten
verteilt.

Dodelido



Die Merkmale
3x Löwe,
3x Grün
sind gleich
häufig auf
3 Karten
verteilt und
1 Faultier
liegt aus.

Öh, Dodelido



Setzen sich **die Merkmale**, die **gleich häufig** vorkommen, aus **4 Karten** zusammen, ruft der Spieler: „**Didelidi!**“



Die Merkmale
2x Giraffe,
2x Schwarz
sind gleich
häufig auf
4 Karten
verteilt.

Didelidi



Die Merkmale
3x Flamingo,
3x Pink
sind gleich
häufig auf
4 Karten
verteilt.

Didelidi



Die Merkmale
2x Schlange,
2x Gelb,
2x Blau
sind gleich
häufig auf
4 Karten
verteilt.



Didelidi



Sonderkarte Weckalarm

Wird die Wecker-Karte aufgedeckt, schlagen alle Spieler blitzschnell auf den Wecker, damit das müde Faultier gemütlich weiterschummern kann. Der langsamste Spieler, also der, dessen Hand ganz oben liegt, hat mal wieder verpennt und bekommt alle ausliegenden Karten. Anschließend beginnt er die nächste Runde.



Fehler

Jedes falsche Wort, jeder Versprecher, jedes falsche „ÖH“, jedes Zögern von mehr als drei Sekunden sowie jedes Ablegen einer Karte auf einen falschen Ablagestapel wird als Fehler gewertet! Macht ein Spieler einen Fehler, muss er alle ausliegenden Karten in seinen Handstapel aufnehmen. Dann startet er eine neue Runde.

Ende des Spiels und Sieger

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

DODE LIDO EXTREME

90 cards



10 x sloth



15 x flamingo



5 x alarm clock



15 x lion



15 x giraffe



15 x monkey



15 x snake

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 four discard piles. As in the original game, he then calls out: “animal species”, “colour”, “nought” or “Dodelido” as fast as he can! Sounds quite easy, except that in this extreme version you also have the words “Dodo” and “Didelidi” to deal with! Tongue twisters are inevitable especially since the sleepy sloth and the disruptive alarm clock make the whole thing more complicated. The player who makes the least mistakes wins!

Preparing for the game

All the cards are shuffled covertly and then dealt equally to the players. Surplus cards are put back in 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 face up in the middle of the table 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 4 discard piles. These are served alternately in clockwise direction: 1, 2, 3, 4, 1 ... etc.



Possible statements:

1. No matching characteristic: “Nought!”

If there is **no match**, i.e. neither a colour nor an animal match (that is at least 2 cards with an identical characteristic), the player calls out “Nought!” as fast as he can.

There is **no match** and therefore no majority for colour or animal species.



This rule also applies when playing the **first card** in a new round.



2. There is a majority: “animal species” or “colour”

If there is a **match** which appears more frequently than the others, the player calls out the **animal species or colour** as fast as he can:

2x black.

There is a match and majority for the colour.



3x blue.

There is a majority for the colour.



2x monkey.

There is a majority for the animal species.



3x snake.

There is a majority for the animal species.



3. Delayed statement with “Oh”

Sloths are very slow animals and need a little more time for everything they do. So, you have to put an “Oh” in front of the statement **for every** sloth placed face up on the table. Regardless of whether the sloth has just been played or was already on the table.

Important: The sloths are special cards and are not counted to the majorities.

Careful: An “Oh” without a sloth on the table is forbidden!

There are
2 sloths and
a majority
of pink
cards (2x)
on the table.

Oh, oh, pink



There are
1 sloth and
a majority
of lions (3x)
on the table.

Oh, lion



There are
3 sloths
on the table!

Oh, oh, oh, nought



4. Several characteristics appear in equal numbers: “Dodo”, “Dodelido” or “Didelidi”

If there are **several characteristics** (at least two) that **appear in equal numbers**, the player calls out “Dodo”, “Dodelido” or “Didelidi” as fast as he can.

If the **characteristics** which appear in equal numbers consist of **2 cards**, the player calls out: “Dodo!”



The characteristics
2x flamingo,
2x pink
are equally
frequent
on **2 cards**.



Dodo

The characteristics
2x monkey,
2x blue
are equally
frequent
on 2 cards
and there
is one sloth
on the table.



Oh, Dodo



If the **characteristics** which appear in **equal numbers** consist of **3 cards**, the player calls out: **"Dodelido!"**



The characteristics
2x flamingo,
2x pink
appear
equally
often on
3 cards.

Dodelido



The characteristics
3x lion, **3x green**
appear
equally
often on
3 cards and
there is
1 sloth on
the table.

Oh, Dodelido



If the **characteristics** which appear in **equal numbers** consist of **4 cards**, the player calls out: **"Didelidi!"**



The characteristics
2x giraffe,
2x black
appear
equally
often on
4 cards.

Didelidi



The characteristics
3x flamingo,
3x pink
appear
equally
often on
4 cards.

Didelidi



The characteristics
2x snake,
2x yellow,
2x blue
appear equally
often on
4 cards.



Didelidi



Special card alarm clock

If the alarm clock card is played, all players hit the alarm clock as fast as they can so that the sleepy sloth can carry on snoozing. The slowest player, that is the one with his hand on top, came too late again and gets all the cards on the table. Then he starts the next round.



Mistakes

Every wrong word, every stutter, every incorrect “Oh”, every hesitation lasting more than three 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 player who has played all the cards from his hand ends the game and is the winner!

DODE LIDO

EXTREME

90 cartes



10 x paresseux



15 x flamant rose



5 x réveil



15 x lion



15 x girafe



15 x singe



15 x serpent

Idée du jeu

Il faut réagir à la vitesse de l'éclair à ce jeu de cartes très rapide ! Celui dont c'est le tour pose la carte du haut de la pile qu'il tient en main, face visible, sur l'une des quatre piles de défausse. À présent, il dit - comme c'était le cas pour le jeu d'origine - à la vitesse de l'éclair à haute voix : « espèce animale », « couleur », « rien » ou « Dodelido » ! En fait, ce serait tout simple s'il n'y avait pas « Dodo » et « Didelidi » qui venaient s'ajouter dans cette variante extrême ! La langue fourchera assurément, d'autant plus que le paresseux lent et le réveil perturbateur se chargent volontiers de mettre de l'animation. Celui qui joue sans faire d'erreur gagne !

Préparatifs

Toutes les cartes sont mélangées, face cachée, avant d'être distribuées aux 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 du jeu

Une fois son tour venu, un joueur pose instantanément la carte du haut de la pile qu'il tient en main au milieu avec sa face visible, et fait une déclaration sans hésiter. Après quoi, c'est au tour du joueur suivant.



Important : indépendamment du nombre de joueurs, les cartes sont toujours posées sur 4 piles de défausse et ce, alternativement, dans le sens des aiguilles d'une montre : 1, 2, 3, 4, 1 ... etc.



Déclarations possibles :

1. Aucune caractéristique concordante : « Rien ! »

S'il n'y a **aucune caractéristique concordante**, c'est-à-dire si aucune couleur ni aucune espèce animale n'est présente plusieurs fois (à savoir au moins 2 cartes présentant une caractéristique identique), le joueur dit aussitôt à voix haute « Rien ! ».

Il n'y a **pas de concordance** et de ce fait pas non plus de majorité concernant la couleur ou l'espèce animale.



Cette règle s'applique également pour la **première carte** dans un nouveau tour.



2. Une caractéristique prédomine : « espèce animale » ou « couleur »

S'il y a une caractéristique concordante plus fréquente que les autres, le joueur dit immédiatement à haute voix l'espèce animale ou encore la couleur :

2x noir.

Il y a une concordance et une majorité au niveau de la couleur.



3x bleu.

Il y a une majorité au niveau de la couleur.



2x singe.

Il y a une majorité au niveau de l'espèce animale.



3x serpent.

Il y a une majorité au niveau de l'espèce animale.



3. Retarder la déclaration en la précédant d'un « Euh »

Les paresseux sont des animaux particulièrement lents et il leur faut un peu plus de temps pour tout. C'est la raison pour laquelle un « EUH » doit précéder la déclaration pour chaque paresseux présent, et ce indépendamment du fait que la carte du paresseux a déjà été posée ou qu'elle vient de l'être.

Important : les paresseux sont des cartes spéciales et ne font pas partie des majorités.

Attention : si aucun paresseux n'est présent, il est interdit de dire « EUH! » !

2 paresseux
et une
majorité de
couleurs
roses (2x)
sont
présents.

Euh, euh, rose



1 paresseux
et une
majorité de
lions (3x)
sont
présents.

Euh, lion



3 paresseux
sont
présents !

Euh, euh, euh, rien



4. Plusieurs caractéristiques sont présentes en quantités identiques : « Dodo », « Dodelido » ou « Didelidi »

Si **plusieurs caractéristiques** (à savoir au moins deux) sont **présentes en quantités identiques**, le joueur dit instantanément « Dodo », « Dodelido » ou « Didelidi ».

Si **les caractéristiques** qui sont présentes en quantités identiques sont réparties sur **2 cartes**, le joueur dit : « **Dodo!** »



Les caractéristiques
**2x flamant
rose, 2x rose**
sont
réparties
avec la
même
fréquence
sur **2 cartes**.



Dodo



Les caractéristiques
2x singe, 2x bleu
sont réparties
avec la
même fré-
quence sur
2 cartes et
1 paresseux
est présent..



Euh, Dodo



Si les caractéristiques qui sont présentes en quantités identiques sont réparties sur 3 cartes, le joueur dit : « **Dodelido!** »



Les caractéristiques
2x flamant rose, 2x rose
sont
réparties
avec la
même
fréquence
sur **3 cartes**.

Dodelido



Les caractéristiques
3x lion, 3x vert
sont réparties
avec la
même
fréquence sur
3 cartes et
1 paresseux
est présent.

Euh, Dodelido



Si les caractéristiques qui sont présentes en quantités identiques sont réparties sur 4 cartes, le joueur dit : « **Didelidi!** »



Les caractéristiques
2x girafe, 2x noir
sont
réparties
avec la
même
fréquence
sur
4 cartes.

Didelidi



Les caractéristiques
3x flamant rose, 3x rose
sont
réparties
avec la
même
fréquence
sur **4 cartes**.

Didelidi



Les caractéristiques
2x serpent,
2x jaune,
2x bleu
sont réparties
avec la même
fréquence
sur **4 cartes.**



Didelidi



Carte spéciale sonnerie de réveil

Si c'est la carte réveil qui est retournée, tous les joueurs doivent taper sur le réveil à la vitesse de l'éclair pour que le paresseux fatigué puisse continuer à dormir tranquillement. Le joueur le plus lent, à savoir celui dont la main est placée tout en haut des autres mains, a encore une fois loupé le réveil et il doit prendre toutes les cartes étalées. Ensuite, c'est à lui de commencer le tour suivant.



Erreurs

À chaque fois qu'un mot erroné est prononcé, que la langue fourche, que le « EUH » est erroné, qu'il y a une hésitation de plus de 3 secondes et qu'une carte est déposée sur une mauvaise pile, cela est considéré comme une erreur ! Si un joueur fait une erreur, il doit ramasser toutes les cartes étalées et les placer dans la pile qu'il tient en main. Ensuite, il commence un nouveau tour.

Fin du jeu et gagnant

Le premier qui a joué toutes les cartes de la pile qu'il tient en main termine et gagne la partie !

DODE LIDO EXTREME

90 Carte



10 x bradipo



15 x fenicottero



5 x sveglia



15 x leone



15 x giraffa



15 x scimmia



15 x serpente

Idea del gioco

In questo velocissimo gioco bisogna reagire alla svelta! Il giocatore di turno gira la carta superiore del proprio mazzo e la mette su uno dei 4 mazzetti di scarto. Come un fulmine, grida subito "Specie di animale", "Colore", "Niente" o "Dodelido"! - proprio come nel gioco originale. Questa variante pazzesca sarebbe in realtà abbastanza semplice, se non si aggiungessero "Dodo" e "Didelidi"! Se poi si mette in conto una serie di strafalcioni, ci mancano solo il lento bradipo e la fastidiosa sveglia che volentieri cambiano le carte in tavola. Vince chi gioca senza sbagliare!

Preparazione

Dopo averle ben mescolate, le carte vengono distribuite coperte fra ai giocatori. Le carte in eccesso restano nella scatola. Ogni giocatore forma un mazzo con le proprie carte coperte e lo tiene in mano. Si gioca in senso orario. Inizia a giocare il giocatore più giovane.

Svolgimento del gioco

Quando è il turno di un giocatore, mette rapidamente la carta superiore del proprio mazzo a faccia in su al centro del tavolo, e senza tentennare, fa una dichiarazione. Poi è il turno del giocatore successivo.



Importante: indipendentemente dal numero di giocatori, le carte vengono sempre piazzate su 4 mazzi di scarto. Queste vengono servite alternativamente in senso orario: 1, 2, 3, 4, 1 ecc.



Dichiarazioni possibili:

1. Nessuna caratteristica comune: “Niente!”

Se non c'è **alcuna caratteristica comune**, cioè non esistono ripetizioni per colore o animale (si intende almeno 2 carte che abbiano la stessa caratteristica), il giocatore grida “Niente!”.

Non c'è concordanza e quindi nessuna maggioranza di colore o specie di animale.



Questa regola vale anche per la **prima carta** di ogni nuovo giro.



2. Predomina una caratteristica: “Specie di animale” o “Colore”

Se c'è una **caratteristica comune** più frequente di altre,
il giocatore grida rapidissimo la **specie di animale** o il **colore**:

2x nero.

C'è una
concor-
danza
e maggio-
ranza
di colore.



Nero

3x blu.

C'è una
maggio-
ranza
di colore.



Blu

2x scimmia.

C'è una maggio-
ranza di
specie di
animale.



Scimmia

3x serpente.

C'è una maggio-
ranza di
specie
di animale.



Serpente

3. Ritardo della dichiarazione con "Ooh"

I bradipi sono animali particolarmente lenti e hanno bisogno di più tempo per qualsiasi cosa. Quindi, per ogni bradipo presente occorre pronunciare un "OOH" prima della dichiarazione. E questo indipendentemente dal fatto che il bradipo sia già sul tavolo o sia stato appena giocato.

Importante: I bradipi sono carte speciali e non contano nel calcolo delle maggioranze.

Attenzione: è vietato dire "OOH!" senza che sia presente il bradipo!

Ci sono
2 bradipi
e una
maggioranza di
rosa (2x).

Ooh, ooh, Rosa



È presente
1 bradipo e
una maggioranza di
leoni (3x).

Ooh, Leone



Ci
sono
3 bradipi!

Ooh, ooh, ooh, Niente



4. Sono presenti **più caratteristiche con la stessa ricorrenza**: “Dodo”, “Dodelido” o “Didelidi”

Se ci sono **più caratteristiche** (almeno due) esattamente **con la stessa ricorrenza**, il giocatore grida velocissimo “Dodo”, “Dodelido” oppure “Didelidi”.

Se **le caratteristiche con la stessa ricorrenza** sono **rappresentate da 2 carte**, il giocatore grida: “Dodo!”



Le caratteristiche
2x fenicottero,
2x rosa
hanno
la stessa
ricorrenza
ripartita su
2 carte.



Dodo



Le caratteristiche
2x scimmia,
2x blu hanno
la stessa
ricorrenza
ripartita su
2 carte e si
trova anche
1 bradipo.



Ooh, Dodo



Se le caratteristiche con la stessa ricorrenza sono rappresentate da **3 carte**, il giocatore grida: "**Dodelido!**"



Le caratteristiche
2x fenicottero,
2x rosa
hanno
la stessa
ricorrenza
ripartita
su **3 carte**.

Dodelido



Le caratteristiche
3x leone, **3x verde**
hanno la
stessa ricorrenza
ripartita su **3 carte**
e si trova
anche
1 bradipo.

Ooh, Dodelido



Se le caratteristiche con la stessa ricorrenza sono rappresentate da **4 carte**, il giocatore grida: "**Didelidi!**"



Le caratteristiche
2x giraffa,
2x nero
hanno
la stessa
ricorrenza
ripartita
su **4 carte**.

Didelidi



Le caratteristiche
3x fenicottero,
3x rosa
hanno la
stessa
ricorrenza
ripartita
su **4 carte**.

Didelidi



Le caratteristiche
2x serpente,
2x giallo,
2x blu
hanno
la stessa
ricorrenza
ripartita su **4 carte.**



Didelidi

Carta speciale Sveglia

Se viene scoperta la carta sveglia, tutti i giocatori devono “spegnere” la sveglia il prima possibile per consentire allo stanco bradipo di continuare a dormicchiare indisturbato.

Il giocatore più lento, cioè quello la cui mano resta sopra a tutte le altre e non si è svegliato in tempo, prende tutte le carte del mazzo.

Tocca a lui iniziare poi il giro successivo.



Errori

Ogni parola sbagliata, ogni strafalcione, ogni “OOH” al momento sbagliato, ogni titubanza oltre i tre secondi oppure scartare una carta sul mazzo sbagliato, sono tutti considerati errori! Se un giocatore commette un errore, deve prendersi tutte le carte in tavola e poi iniziare un nuovo giro.

Fine del gioco e vincitore

Termina e vince la partita chi si è liberato di tutte le carte!

Mehr lustige und spannende
Spiele auf unserer Webseite:



Copyright:
DREI MAGIER
by Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 40889

.....
Redaktion: Bastian Herfurth
Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt

.....
Autor:
Jacques Zeimet

