

ODORDODO



4+



2-4



Zawartość: 24 karty "domki", 16 niebieskich żetonów, 10 pomarańczowych kart "Dodo"



x24



x16



x10



Cel: Być pierwszym, który wygra 5 żetonów



Jak grać:

Umieść 24 duże karty z domkami na stole, odkryte. Gracze następnie nominują jedną osobę do prowadzenia rundy. Inni gracze zamykają oczy, podczas gdy lider gry chowa małą kartę Dodo (pomarańczową) pod jedną z dużych kart z domkiem.

Gracze otwierają oczy i muszą dojść do tego, gdzie ukryta jest karta Dodo.

Żeby to zrobić, na zmianę zadają liderowi pytania, na przykład: "Czy Dodo znajduje się w domku ze słońcem?". Lider odpowiada "tak" lub "nie". Jeśli lider odpowie "tak", gracz odsłania wszystkie karty z domkiem, bez słońca. Jeśli lider odpowie "nie", gracz odsłania wszystkie domki ze słońcem.

Teraz pora na kolejnego gracza, żeby zadać pytanie liderowi (na przykład "Czy Dodo jest w domku, gdzie z komina leci dym?" lub "Czy Dodo znajduje się w domku z kotkiem? itd.").

Liczba odkrytych kart z domkami będzie się zmniejszać wraz z przebiegiem gry.

Gracz, który odgadnie miejsce schowania Dodo, musi poczekać na swoją rundę, podczas której może to ogłosić liderowi. Jeśli gracz myli się, od razu traci swoją kolejkę. Jeśli ma rację, wygrywa niebieski żeton.

Runda kończy się, a nowa kolejka rozpoczyna się z nowym liderem.

Gracz musi zebrać pięć niebieskich żetonów, aby wygrać grę.

Warianty gry dla różnych grup wiekowych:

- Dla bardzo małych graczy: zmniejsz liczbę kart.
- Dla starszych graczy: nie odwracajcie kart, po uzyskaniu informacji. Gracze muszą opierać się na swojej pamięci.

Uwaga: do gry potrzebna jest tylko jedna karta Dodo. W sumie jest ich dziesięć, aby zapewnić zapasowe sztuki w razie ich zgubienia lub uszkodzenia.