

JACQUES ZEIMET

DODE LIDO

EXTREME

TWEE
DODO'S
zijn ÉÉN
DIDELIDI



Spelregels



DRIE
MAGIERS
SPELLEN

ARVI





DODE LIDO

EXTREME

90 kaarten



15x leeuw



15x flamingo



10x luiaard



5x wekker



15x giraffe



15x aap



15x slang

Kort speloverzicht

Bij dit snelle spel moet je snel schakelen!

Wie aan de beurt is, legt zijn bovenste handkaart open op één van de 4 aflegstapels. Nu roept hij bliksemsnel, net als in het origineel: "dier-soort", "kleur", "niets" of "dodelido"! Eigenlijk zou het heel simpel zijn als deze extreme variant "dodo" en "didelidi" niet zou introduceren! Foutieve uitspraken zijn onvermijdelijk, vooral omdat de trage luiaard en de vervelende wekker altijd voor afwisseling zorgen. Wie foutloos speelt, wint het spel!

Vorbereiding

Schud alle kaarten gedekt en verdeel deze gelijkmatig onder de spelers. Doe resterende kaarten terug in de doos. Iedere speler neemt zijn kaarten als gedekte stapel in zijn hand. Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint.

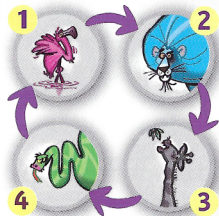
Spelverloop

De speler die aan de beurt is, legt de bovenste kaart van zijn stapel bliksemsnel open in het midden en doet, zonder te aarzelen, een uitspraak. Daarna is de volgende speler aan de beurt, enzovoort.



Belangrijk: ongeacht het aantal spelers, worden de kaarten altijd op de 4 aflegstapels gelegd. Deze zijn afwisselend met de klok mee:

1, 2, 3, 4, 1 ..., enzovoort



Mogelijke uitspraken:

1. Geen overeenstemmend kenmerk: "niets!"

Als er **geen overeenstemmend kenmerk is**, dus geen kleur en geen diersoort meer dan één keer op de tafel ligt (dus ten minste 2 kaarten met dezelfde functie), roept de speler bliksemsnel "niets".

Er is **geen overeenstemming** en daarmee ook geen meerderheid van kleur of diersoort.



Ook bij de eerste kaart in een nieuwe ronde geldt deze regel.



2. Één kenmerk overheerst: "diersoort" of "kleur"

Als er een **overeenstemmend kenmerk** is dat vaker voorkomt dan alle andere, roept de speler bliksemsnel de betreffende **diersoort of de kleur**.

2x zwart

Er is een overeenstemming en een meerderheid bij de kleur.

Zwart



2x aap

Er is een meerderheid bij de diersoort.

Aap



3x blauw

Er is een meerderheid bij de kleur.

Blauw



3x slang.

Er is een meerderheid bij de diersoort.

Slang



3. Het uitstellen vande uitspraak met "oh"

Luiaards zijn bijzonder trage dieren en hebben voor alles wat meer tijd nodig. Daarom wordt voor elke tentoongestelde luiaard een "oh" voor de uitspraak geplaatst. Ongeacht of de luiaard al een tijdje op tafel ligt of net gelegd is.

Belangrijk: de luiaards zijn speciale kaarten en worden niet meegeteld als meerderheid.

Attentie: een "oh" zonder dat er een luiaard op tafel ligt, is verboden!

Oh, oh, roze

Er liggen **2 luiaarden** en een meerderheid in roze (2x) op tafel.



Er ligt **1 luiaard**

en een meerderheid van de leeuw (3x) op tafel.

Oh, leeuw



Oh, oh, oh, niets

Er liggen **3 luiaarden** op tafel!



4. Verscheidene kenmerken komen even vaak voor: "dodo", "dodelido" of "didelidi"

Als er **meerdere kenmerken** zijn (dus ten minste twee), die **even vaak voorkomen**, roept de speler bliksemsnel "dodo", "dodelido" of "didelidi".

Als **de kenmerken** die **even vaak** voorkomen, uit **2 kaarten** bestaan, roept de speler: "dodo!"

De kenmerken
2x flamingo,
2x roze
komen even
vaak op
2 kaarten
voor.

Dodo



De kenmerken
2x aap
2x blauw
komen
even vaak
op **2 kaarten**
voor en er
is 1 **luiaard**
zichtbaar..

Oh, dodo



Als **de kenmerken** die **even vaak** voorkomen, uit **3 kaarten** bestaan, roept de speler: "dodelido!"

De kenmerken
2x flamingo,
2x roze
komen
even
vaak op
3 kaarten
voor.

Dodelido



De kenmerken
3x leeuw,
3x groen
komen even
vaak op
3 kaarten
voor en er
is 1 **luiaard**
zichtbaar.

Oh, dodelido



Als **de kenmerken** die **even vaak** voorkomen, uit **4 kaarten** bestaan, roept de speler: "didelidi!"

De kenmerken
2x giraffe,
2x zwart
komen
even
vaak op
4 kaarten
voor.

Didelidi



De kenmerken
3x flamingo,
3x roze
komen
even
vaak op
4 kaarten
voor.

Didelidi



De kenmerken
2x slang,
2x geel,
2x blauw
komen even
vaak op
4 kaarten
voor.



Didelidi



Speciale kaart "wekker"

Als de wekkerkaart omgedraaid wordt, slaan alle spelers bliksemsnel op de wekker, zodat de vermoeide luiaard weer verder kan sluimeren. De langzaamste speler, dus de speler die zijn hand bovenop de stapel heeft liggen, heeft zich verslapen en krijgt alle kaarten die op tafel liggen. Daarna begint hij aan de volgende ronde.

Fouten

Elk verkeerd woord, gestotter, een verkeerde "oh", een aarzeling van meer dan 3 seconden en elke kaart die op een verkeerde aflegstapel wordt gelegd, geldt als een fout! Een speler die een fout maakt, moet alle kaarten die midden op tafel liggen gedekt in zijn hand nemen (onder zijn huidige stapel). Hij start een nieuwe ronde.

Einde van het spel

De speler die als eerste al zijn handkaarten succesvol heeft afgelegd, wint het spel direct!



Meer leuke en spannende spellen
vind je op onze website:

