

ODORDODO



Dès 4 ans



De 2 à 4 joueurs



Contenu : 24 cartes « maison », 16 jetons bleus, 10 cartes "Dodo" oranges



x24



x16



x10



But du jeu : être le premier à gagner 5 jetons



Règle du jeu :

Disposer les 24 grandes cartes « Maison » sur la table, face découverte. Les joueurs désignent ensuite un joueur qui va être le meneur de la partie.

Les autres joueurs ferment les yeux pendant que le meneur cache une petite carte Dodo (carte orange) sous une des grandes cartes « Maison ».

Les joueurs ouvrent les yeux et doivent maintenant deviner sous quelle carte maison se trouve Dodo.

Pour cela, ils vont, chacun leur tour, poser une question au meneur, par exemple : « Est-ce que Dodo se trouve dans une maison avec un soleil ? »

Le meneur répondra par « oui » ou par « non ». Si le meneur répond « oui », le joueur retourne les cartes « maisons » qui n'ont pas de soleil. Si le meneur répond « non », le joueur retourne les cartes « maisons » qui ont un soleil.

Puis c'est au joueur suivant de poser une question au meneur. (Ex : Est-ce que Dodo est dans une maison où il y a du feu dans la cheminée ? Est-ce que Dodo est dans la maison d'un chat ? etc.)

Plus la partie avance, moins il y a de cartes « maison » face découverte.

Lorsqu'un joueur pense avoir trouvé où se cache Dodo il doit attendre son tour pour l'annoncer au meneur. Si la réponse donnée est fausse il perd automatiquement la manche.

Si la réponse est bonne il gagne un jeton bleu.

La manche est terminée, on recommence une nouvelle manche en changeant de meneur.

Pour remporter la partie, il faut gagner 5 jetons bleus.

Variantes, en fonction de l'âge des joueurs :

- Pour les plus petits : réduire le nombre de cartes en jeu.
- Pour les plus grands : ne pas retourner les cartes au fur et à mesure des informations obtenues, pour faire appel à la mémoire des joueurs.

NB : un seul Dodo est nécessaire pour jouer. Il y en a 10 pour pouvoir le remplacer s'il est perdu ou abimé.

Attention. Petits éléments.