

JACQUES ZEIMET

DO DE LIDO





Höfundaréttur:
DREI MAGIER
eftir Schmidt Spiele GmbH Lahnstr.
21, 12055 Berlin www.dreimagier.de
Art.-Nr. 40879

.....
Höfundur: **Jacques Zeimet**
Ritstjóri: **Bastian Herfurth** Teikningar
Teikningar og grafík: **Rolf (ARVi) Vogt**



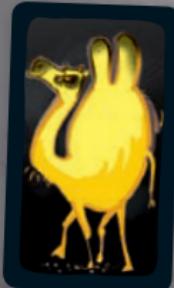
.....
Frá 8 ára
.....
10-20 mín.

DO DE LI DO

105 spil



20 x Skjaldbökur



20 x Kameldýr



20 x Sebrahestar



5 x Krökódílar



20 x Flamingóar



20 x Mörgæsir

Hugmyndin

Þið þurfið að hugsa hratt í þessum snarpa spilaleik!

Leikmaðurinn sem á leik leggur efsta spilið á hendi sér með framhliðina upp ofan á einn af þremur kastbunkum. Hann kallar svo upp það einkenni sem oftast sést í miðjunni: dýrategund, litur, ekkert eða Dodelido! Það hljómar auðveldara en það er, sérstaklega þar sem hin hægfara skjaldbaka og kjaftfori krókódill flækja málin. Ef þið spilið gallalaust vinnið þið! Mistök eru mistök eftir allt saman...

Undirbúningur

Öll spilin eru stokkuð og síðan skipt jafnt á milli leikmanna. Afgangsspli eru sett aftur í kassann. Hver leikmaður tekur síðan upp bunkann sinn með framhliðina niður. Leikurinn er spilaður réttsælis. Yngsti leikmaðurinn byrjar.

Leikreglur

Þegar leikmaður á leik, tekur hann efsta spilið úr bunkanum sínum, eins hratt og hann getur og - án hiks - setur fram fullyrðingu. Síðan á næsti leikmaður leik.

Mikilvægt: Spilin eru alltaf sett í 3 kastbunka, óháð fjölda leikmanna. Bætt er í einn í einu réttsælis, 1,2,3,... o.s.fr.

Mögulegar fullyrðingar:



I. Eitt sams konar einkenni: dýrategund eða litur

Ef það er **samstæða** (þ.e. a.m.k. 2 spil sem sýna sama einkennið) og **meirihluti**, kallar leikmaðurinn upp dýrategundina eða litinn:

Það er samstæða af **dýrategund (2)**, af því að 2 flamingóar sjást. Leikmaðurinn kallar "*Flamingó!*"



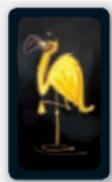
Það er **litasamstæða (2)**. Leikmaðurinn kallar: "*Blár!*"



2. Bæði einkennin eru samstæð: dýrategund og litur

Með meirihluta: ef bæði dýrategundin og liturinn eru samstæð, kallar leikmaðurinn upp það einkenni sem oftar kemur fyrir:

Dýrategundin og liturinn eru samstæð. Meirihlutinn myndanna er **gulur á litinn (3)** á móti dýrategundinni **Flamingóar (2)**. Leikmaðurinn kallar: "**Gulur!**"

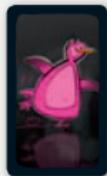


Dýrategundir og litir eru samstæðir. Dýrategundin **kameldýr (3)** hefur meirihluta yfir litinn hvítann (2). Leikmaðurinn kallar: "**Kameldýr!**"

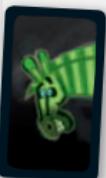


Enginn meirihluti: ef bæði dýrategundin og liturinn eru samstæð án meirihluta, þ.e. jafntefli, kallar leikmaðurinn skjótt "**Dódelídó!**":

Það eru **dýrasamstæður** og **litasamstæður** en enginn meirihluti: **Mörgæsir (2)** eru jafnmargar og **hvítir (2)**. Leikmaðurinn kallar: "**Dódelídó!**"



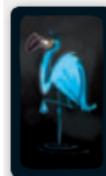
Það eru **dýrasamstæður** og **litasamstæður** en enginn meirihluti: **Zebrahestar (2)** eru jafnmargir og **grænir (2)**. Leikmaðurinn kallar: "**Dódelídó!**"



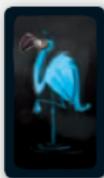
3. Engar samstæður

Ef hvorki eru dýrasamstæður né litasamstæður, kallar leikmaðurinn "**Ekkert!**"

Ef hvorki eru **dýrasamstæður** né **litasamstæður**, kallar leikmaðurinn "**Ekkert!**"



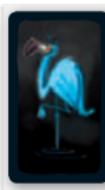
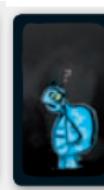
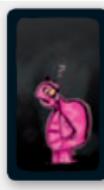
Þegar fyrsta spilinu í nýrri umferð er leikið gildir sama regla. Leikmaðurinn kallar: "Ekkert!"



Skjaldbakan: "Humm"

Skjaldbökur eru sérlega hægfara dýr og eru lengi að hugsa. Þess vegna er alltaf sagt "Humm" á undan fullyrðingunni í hvert sinn sem **skjaldbaka** er lögð út. Ekki skiptir máli hvort skjaldbakan var þegar á borðinu eða nýbúið er að leika henni:

það er **dýrasamstæða** og **litasamstæða**. Hins vegar er enginn meirihluti: **skjaldbaka (2)** á móti **blár (2)**. Leikmaðurinn kallar: "**Humm, humm, dódelídó!**"



Aðgát: Ekki má segja "**Humm**" nema það sé **skjaldbaka** á borðinu!

Krókódíllinn

Ef að krókódíl er spilað verða **allir leikmenn** að hrekja rándýrið í burtu eins skjótt og þeir geta og slá hendi sinni á spilið. Seinasti leikmaðurinn, þ.e. sá sem með hendi sína efst, tekur öll spilin á borðinu og byrjar næstu umferð.



Mistök

Hvert rangt orð, óréttmætt "Humm", hik eða fum sem varir lengur en í 3 sekúndur telst sem mistök! Ef leikmaður gerir mistök verður hann að taka upp **öll** spilin sem búið er að leggja út og hafa þau á hendi og byrja svo nýja umferð.

Leikslok og sigurvegari

Sá sem hefur losað sig við öll spil af hendi lýkur leiknum og vinnur!

