

Találd ki, hogy hol alszik Dodo, a kismedve. Ha sikerül a megfelelő kérdéseket feltenni, és minél több lapot kizárni a játékból, könnyebb megtalálni a macit.

Ajánlott életkor: 4 éves kortól
Játékosok száma: 2- 4 játékos
A játék tartalma: 50 lap - 24 kártya, 16 zseton, 10 «Dodo» (maci) lap
A játék célja: Elsőként megnyerni 5 zsetont.

Játékszabály: A kártyákat rakjuk szét az asztalon, felfelé fordítva. A játék az óramutatóval megegyező irányban halad. A legfiatalabb játékos kezd, ő lesz a játékmester. A többiek elfordulnak, amíg a játékvezető elrejtja a Dodo-t az egyik kártya alatt. A következő játékos feltesz egy kérdést. Pl: Dodo egy bajuszos állattal alszik? A játékmesternek igen-nel, vagy nem-mel kell válaszolnia.

- Ha a válasz «igen», akkor a játékos, aki feltette a kérdést, felfordítja a nem bajuszos állatokat.
- Ha a válasz «nem», akkor felfordítja a bajuszos állatokat.

Azután szerencsét próbál és megpróbálja eltalálni a Dodo helyét, akár taláломra. Ha nem találta meg a Dodot, akkor a következő játékos tesz fel egy kérdést, stb. Aki Dodot talál, nyer egy zsetont. Ha egyik játékos sem találta meg a «Dodot», a játékvezető nyer egy zsetont. A következő játékos lesz a vezető és elrejtja a Dodo-t, stb.

Egyéb verziók, a játékosok életkorától függően:

- kicsiknek: kevesebb számú játékkártyával, a lehetséges kérdések számát növeljük.
- Nagyobbaknak: ne fordítsuk fel a lapokat, amint haladunk az adott információkkal előre, hagyatkozzanak a játékosok a memóriájukra.

Ki nyer ? Aki elsőként nyer meg 5 zsetont megnyeri a játékot

Megjegyzés: Egy Dodo szükséges a játékhoz. 10 Dodo-t tartalmaz a játék, hogy helyettesíteni lehessen a sérült vagy elveszett Dodokat.

Figyelem: Kis darabokat tartalmaz a játék, amik veszélyesek lehetnek kisgyerekeknek.

Találd ki, hogy hol alszik Dodo, a kismedve. Ha sikerül a megfelelő kérdéseket feltenni, és minél több lapot kizárni a játékból, könnyebb megtalálni a macit.

Ajánlott életkor: 4 éves kortól
Játékosok száma: 2- 4 játékos
A játék tartalma: 50 lap - 24 kártya, 16 zseton, 10 «Dodo» (maci) lap
A játék célja: Elsőként megnyerni 5 zsetont.

Játékszabály: A kártyákat rakjuk szét az asztalon, felfelé fordítva. A játék az óramutatóval megegyező irányban halad. A legfiatalabb játékos kezd, ő lesz a játékmester. A többiek elfordulnak, amíg a játékvezető elrejtja a Dodo-t az egyik kártya alatt. A következő játékos feltesz egy kérdést. Pl: Dodo egy bajuszos állattal alszik? A játékmesternek igen-nel, vagy nem-mel kell válaszolnia.

- Ha a válasz «igen», akkor a játékos, aki feltette a kérdést, felfordítja a nem bajuszos állatokat.
- Ha a válasz «nem», akkor felfordítja a bajuszos állatokat.

Azután szerencsét próbál és megpróbálja eltalálni a Dodo helyét, akár taláломra. Ha nem találta meg a Dodot, akkor a következő játékos tesz fel egy kérdést, stb. Aki Dodot talál, nyer egy zsetont. Ha egyik játékos sem találta meg a «Dodot», a játékvezető nyer egy zsetont. A következő játékos lesz a vezető és elrejtja a Dodo-t, stb.

Egyéb verziók, a játékosok életkorától függően:

- kicsiknek: kevesebb számú játékkártyával, a lehetséges kérdések számát növeljük.
- Nagyobbaknak: ne fordítsuk fel a lapokat, amint haladunk az adott információkkal előre, hagyatkozzanak a játékosok a memóriájukra.

Ki nyer ? Aki elsőként nyer meg 5 zsetont megnyeri a játékot

Megjegyzés: Egy Dodo szükséges a játékhoz. 10 Dodo-t tartalmaz a játék, hogy helyettesíteni lehessen a sérült vagy elveszett Dodokat.

Figyelem: Kis darabokat tartalmaz a játék, amik veszélyesek lehetnek kisgyerekeknek.