

ODORDODO



A partir dos 4 anos.



2 a 4 jogadores.



Conteúdo: 24 cartas “casa”, 16 fichas azuis, 10 cartas “Dodo” cor de laranja.



Objetivo do jogo: ser o primeiro a ganhar cinco fichas.



Regras do jogo:

Colocar na mesa as 24 grandes cartas “casa”, com as faces visíveis. Em seguida, os jogadores designam um jogador para ser o animador da partida.

Os outros jogadores fecham os olhos enquanto o animador esconde uma pequena carta “Dodo” (carta cor de laranja) debaixo de uma das grandes cartas “casa”.

Os jogadores abrem os olhos e têm de adivinhar a carta “casa” debaixo da qual está o Dodo. Para tal, fazem, cada um por sua vez, uma pergunta ao animador. Por exemplo: “O Dodo está numa casa com um sol?” O animador responderá “sim” ou “não”. Se o animador “responder “sim”, o jogador vira as cartas “casa” que não têm nenhum sol. Se o animador “responder “não”, o jogador vira as cartas “casa” que têm um sol.

Depois, é a vez do jogador seguinte fazer uma pergunta ao animador. Exemplo: “O Dodo está numa casa onde há lume na lareira?”; “O Dodo está na casa de um gato?”; etc.

À medida que a partida avança, há cada vez menos cartas “casa” com a face visível.

Quando um jogador pensar que sabe onde o Dodo está escondido, tem de esperar pela sua vez para o dizer ao animador. Se a resposta dada estiver errada, perde automaticamente a manga. Se a resposta estiver correta, ganha uma ficha azul.

A manga termina, começa-se uma nova mudando de animador.

Para vencer a partida, é preciso ganhar cinco fichas azuis.

Variantes, em função da idade dos jogadores:

- Para os mais pequenos: reduzir o número de cartas em jogo.
- Para os mais velhos: não virar as cartas à medida que forem obtidas informações, apelando, assim, à memória dos jogadores.

N.B.: Para jogar, apenas é necessário um Dodo. Existem dez, no caso de algum deles se perder ou se estragar.

Atenção. Peças de pequenas dimensões.