

# ODORDODO



Da 4 anni

---



Da 2 a 4 giocatori

---



**Contenuto:** 24 carte "casa", 16 gettoni blu,  
10 carte "Dodo" arancioni



**Scopo del gioco:** essere il primo a conquistare  
5 gettoni

---



**Regole del gioco:**

Disporre le 24 carte grandi "Casa" sul tavolo, a faccia scoperta. I giocatori successivamente scelgono un giocatore che condurrà il gioco.

Gli altri giocatori chiudono gli occhi mentre il conduttore del gioco nasconde una piccola carta Dodo (carta arancione) sotto una delle grandi carte "Casa".

I giocatori riaprono gli occhi e a questo punto devono indovinare sotto quale carta si nasconde Dodo.

Per farlo, ognuno di loro, a turno, avrà a disposizione una domanda da fare al conduttore, per esempio: "Dodo si trova in una casa con un sole?"

Il conduttore risponderà "sì" o "no". Se il conduttore risponde "sì", il giocatore gira le carte "casa" che non hanno il sole. Se il conduttore risponde "no", il giocatore gira le carte "casa" che hanno un sole.

Quindi, tocca al giocatore successivo porre una domanda al conduttore: (per es.: Dodo si trova in una casa con il fuoco nel camino? Dodo si trova nella casa di un gatto? ecc.)

Più la partita avanza, meno carte "casa" rimangono a faccia scoperta.

Quando un giocatore pensa di aver scoperto dove si nasconde Dodo, dovrà attendere il suo turno per comunicarlo al conduttore. Se la risposta è sbagliata, perde automaticamente la manche.

Se la risposta è corretta, vince un gettone blu.

Quando la manche finisce, si ricomincia una nuova manche cambiando conduttore.

**Per vincere la partita, bisogna conquistare 5 gettoni blu.**

**Varianti, in base all'età dei giocatori:**

- Per i più piccoli: ridurre il numero di carte in gioco.
- Per i più grandi: non girare le carte via via che vengono ottenute le informazioni, per testare la memoria dei giocatori.

*N.B.: per giocare è necessario un solo Dodo. Ne vengono forniti 10 per poterli sostituire se si perdono o se si rovinano.*