



DOUDOU

Eine Kreation von Xavier Violeau, illustriert von Pauline Berdal.



INHALT:

- 25 Hinweise
- 1 Nachtplättchen
- 5 Doudous
- 5 Verstecke
- 1 Frageplättchen
- 1 Spielregeln FR/ENG

Spielziel

Doudou ist ein kooperatives Detektivspiel in dem die kleinen Detektive herausfinden müssen, welcher Doudou sich wo versteckt hat bevor die Nacht hereinbricht.

Auf geht's!

- 1 Es wird zufällig ein **Hinweis** gezogen und verdeckt (Nachtseite) in die Tischmitte gelegt. **Die Vorderseite des Hinweises zeigt die "Lösung" der Ermittlungen! Niemand darf sie sehen!**
- 2 Das **Frageplättchen** wird auf die Lösung gelegt. Es "versperrt" den Zugang zur Lösung und deutet auf die Ermittlungszonen (siehe unten).
- 3 Aus den verbleibenden Hinweisen werden sieben offen ausgelegt. Falls ein Hinweis mindestens vier mal auftritt (z.B. 4 Betten oder 4 Frösche), wird ausgetauscht bis maximal 3 gleiche Hinweise ausliegen.



- 4 Das **Nachtplättchen** bereitlegen.



Ein Beispiel mit sieben ausgelegten Hinweisen

Das Nachtplättchen

- 5 Die Doudous bereitlegen.



Die Doudous

- 6 Das Zimmer bereitlegen. (Schachtelinnenseite)



Das Zimmer
(gewährt einen Überblick)

- 7 Zum Schluss die Verstecke auslegen.



Die Verstecke

Fertig! Spielen wir!

Die Spieler spielen nacheinander. Sie haben sieben Runden, um die Lösung zu finden.

Der jüngste Detektiv beginnt. Ein Spielzug besteht aus fünf Schritten:

1- **Hinweis auswählen:** Der Spieler wählt einen der sieben Hinweise.

2- **Eine Frage stellen:** Er stellt eine Frage, die in Bezug zu seinem Hinweis steht: Das Versteck **oder** das Doudou.



Beispiel: Wählt ein Spieler den Hinweis mit dem Teddybären in der Truhe, darf er eine der folgenden Fragen stellen:

- "Ist der Teddybär das Doudou?" **oder**
- "Ist das Doudou in der Truhe versteckt?"

3- **Antwort bekommen:** Der Spieler wendet seinen Hinweis (Nachtseite) und legt ihn an die Lösung an:

- **Wurde nach dem Doudou gefragt**, legt er seinen Hinweis seitlich an (neben dem **Stern**) *

- **Wurde nach dem Versteck gefragt**, legt er seinen Hinweis von unten an (unter dem **Mond**) *

4- **Schlüsse ziehen:** - Wenn Stern- oder Mondhälften zusammenpassen, lautet die Antwort **JA**: Der Spieler darf sich das erfragte Doudou oder Versteck nehmen und alle anderen umdrehen.

- **Stimmen die Hälften nicht**, lautet die Antwort **NEIN**. Der Spieler dreht das erfragte Doudou oder Versteck um.



* Die Pfeile zeigen die Seite, an der angelegt wird

5- Vorschlag unterbreiten (freiwillig): Der Spieler darf seinen Mittedetektiven eine Lösung "Doudou + Versteck" vorschlagen. **VORSICHT BEI DER ENTSCHEIDUNG, DENN DAS SPIEL ENDET SOBALD DIE LÖSUNG AUFGEDECKT WIRD!** Sind alle einverstanden, wird die Lösung angeschaut und abgeglichen. **Stimmt die Lösung mit dem Vorschlag überein, ist das Spiel gewonnen, sonst verloren!** Wird kein Vorschlag unterbreitet, kommt der Hinweis zurück in die Schachtel und der nächste Spieler ist an der Reihe!



Die Nacht bricht herein! Ist nur noch das Nachtplättchen übrig (die sieben Hinweise wurden verbraucht), müssen die Detektive **aufs Ganze gehen** und eine Lösung vorschlagen. **Der Vorschlag wird mit der echten Lösung verglichen: Stimmt er, ist das Spiel gewonnen, sonst verloren!**

★ Kompletteispiel ★

Runde 1

1- Ich wähle einen Hinweis:



2- Ich stelle meine Frage:

"Ist der Teddybär das Doudou?"



3- Ich bekomme meine Antwort:

Ich wende meinen Hinweis und lege ihn seitlich an die Lösung an: Die beiden Sternhälften passen nicht zusammen! Die Antwort lautet **nein!**



4- Ich ziehe meine Schlussfolgerung:

Der Teddybär wird nicht gesucht. Ich kann ihn umdrehen.



Mein Zug ist vorbei. Ich werfe meinen Hinweis ab und der nächste Spieler ist dran...

Runde 2

1- Ich wähle einen Hinweis:



2- Ich stelle meine Frage:

"Sind die Bauklötze das Versteck?"



3- Ich bekomme meine Antwort:

Beide Mondhälften passen zueinander! Die Antwort lautet **ja!**



4- Ich ziehe meine Schlussfolgerung:

Die Bauklötze sind also das Versteck! Ich kann alle anderen Verstecke ausschließen und drehe sie dazu um.



Mein Zug ist vorbei. Ich werfe meinen Hinweis ab und der nächste Spieler ist dran...

Runde 3

1- Ich wähle einen Hinweis:



2- Ich stelle meine Frage:

"Ist der Löwe das Doudou?"



3- Ich bekomme meine Antwort:

Ich wende meinen Hinweis und lege ihn an die Lösung an. Beide Sternhälften passen zusammen! Das heißt **ja!**



4- Ich ziehe meine Schlussfolgerung:

Der Löwe ist also das Doudou! Ich drehe alle anderen Doudous um!



Es sind nur noch ein Doudou und ein Versteck möglich. Die Detektive fühlen sich bereit für die Lösung...

Vorschlag

Die Detektive einigen sich darauf, eine Lösung zu ihren Ermittlungen vorzuschlagen:

"Der Löwe hat sich hinter den Bauklötzen versteckt."



Die Lösung wird aufgedeckt!



Gut gespielt, junge Detektive! Das Spiel ist gewonnen!

© OKA LUDA EDITIONS
Clermont d'Excideuil
24160 - FRANCE

