

Dodoresque



SPIELMATERIAL

4 Dodo-Karten



47 Aktionskarten



45 Materialkarten



9 x Wüste

9 x Eis

9 x Hochland

9 x Asiatisch

9 x Joker



Rückseiten



EINLEITUNG, AUFBAU & SPIELZIEL

“Ich heiÙe euch herzlich Willkommen in Dodoresque. Mein Name ist Maureen und ja ich bin in der Tat eine Dodo mit Blume im Gefieder. Warum? Das ist relativ simpel erklrt, es ist Frhling. Wie, das fhrt eher zu mehr Fragen als Antworten? Na dann fangen wir eben von vorne an...”



Aufbau

1. Sortiert die Karten ihrer Rckseite nach und mischt die Stapel. Diese Stapel nennen wir von nun an: **Abenteuerstapel**
2. Jeder Spieler whlt eine **Dodo-Karte** und legt diese, mit der Rckseite nach oben, vor sich aus.
3. Bestimmt nun den Startspieler. Es beginnt der Spieler welcher zuletzt Eier gegessen hat.

4. Der Reihe nach werden pro Spieler 2 Karten von diesem Stapel gezogen.



und 1 Karte von diesem



5. Die Spieler berprfen ihre gezogenen Karten und werfen eine davon, verdeckt, in die Mitte. Diesen Stapel nennen wir von nun an: **Austauschstapel**



“Nun, nachdem ihr jetzt offenbar richtig angekommen seid, will ich nochmal auf die Blume zurckkommen. Die trage ich, weil ich eigentlich bereits zu meinem Date msste. Um diese Jahreszeit ist es nmlich blich, dass sich jeder Dodo einen Partner fr dieses Jahr sucht. Und nachdem ich mein Nest schon vollstndig gebaut und dekoriert... wie? Was ein tolles Nest mit einem Date zu tun hat? Ich sehe schon... wir haben hier eindeutig ein Problem zu lsen.”

Spielziel

Das Spielziel in Dodoresque ist es, das schnste Nest von allen zu bauen. Um festzustellen wer das schnste Nest hat, werden die Zahlen auf den Materialkarten gewertet. Umso hher die Zahl umso besser. Ebenso gibt es mehr Punkte, wenn Karten des gleichen Typs wie Berg oder Strand gesammelt werden.



SPIELABLAUF

Spieleranzahl: Alle nachfolgenden Regeln, bis auf eine Ausnahme, gelten für alle Spielerzahlen.

Aktionsmöglichkeiten

Wer an der Reihe ist hat nachfolgende Aktionsmöglichkeiten, wovon er pro Zug zwei ausführen darf. Keine Aktionsmöglichkeit darf doppelt ausgeführt werden. Die Reihenfolge steht dem Spieler offen. Die zweite Aktionsmöglichkeit muss man nicht ausführen, man darf auch passen.

1. Abenteuer

Es wird eine Karte von einem der drei **Abenteuerstapel** gezogen. Diese Karte wird ersichtlich für alle aufgedeckt und es gibt zwei Möglichkeiten:

Aktionskarte

Wird eine **Aktionskarte** aufgedeckt darf der Spieler diese sofort auf die Hand nehmen und nun eine andere Aktionsmöglichkeit ausführen.

Es gibt vier unterschiedliche **normale Aktionskarten** (Flugversuch, Dodolötl, U-Dood und Urinstinkt) und 11 **spezielle Aktionskarten**. Alle Aktionskarten sind gleich aufgebaut und unterscheiden sich durch das **Aktionssymbol**.

Die normalen Aktionskarten werden benötigt um höherwertige **Materialkarten** zu erhalten und Gefahren, die dadurch entstehen, abzuwehren. Die speziellen Aktionskarten bieten verschiedene Spielvorteile und werden später erklärt.



Materialkarte

Wird eine **Materialkarte** aufgedeckt muss der Spieler zuerst die Aktionssymbole rechts oben überprüfen.

Besitzt der Spieler eine **Aktionskarte** mit dem gleichen Symbol muss er diese Karte ablegen und erhält dafür die **Materialkarte**.



Ist das Symbol rechts oben **leer** darf der Spieler die Karte sofort auf die Hand nehmen.



Besitzt der Spieler nicht die entsprechende Aktionskarte kommt das zweite Symbol zum tragen:



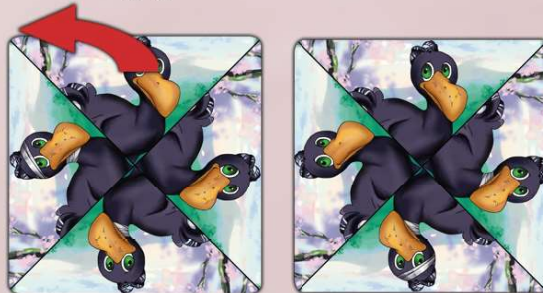
Der Spieler erhält die Karte nicht. Die Materialkarte wird sofort auf den Ablagestapel gelegt.



Der Spieler erhält die Karte nicht. Die Materialkarte wird sofort auf den Ablagestapel gelegt **und** der Dodo nimmt Schaden!

Schaden

Wenn ein Dodo Schaden nimmt wird dieser auf der **Dodo-Karte** festgehalten. Hierzu dreht man die Karte um 90° gegen den Uhrzeigersinn.



Beachtet: Es ist nicht erlaubt die Aktionskarte zurückzuhalten! Aus welchen Gründen auch immer. Hat man die benötigte Aktionskarte **muss** diese ausgespielt werden. Das Handkartenlimit ist 5. Übersteigt man das Limit am Ende des Zuges müssen die überschüssigen Karten abgeworfen werden.

2. Nest bauen

Um am Nest zu bauen wird einfach eine der Materialkarten von der Hand genommen und offen vor sich platziert.

“Stopp! Nur weil ihr euch jetzt mit den verschiedenen Materialien auskennt, heißt das noch lange nicht, dass ihr die hohe Kunst des Nestbaus beherrscht! Mit einem Haufen Stöckchen ist das noch lange nicht getan! Es muss schon ein ordentlich platzierter Haufen Stöckchen sein! Hier, ich zeige euch einfach wie es funktioniert.”



Das Nest

Ein Nest besteht aus bis zu sechs Materialkarten. Unterteilt in zwei Reihen mit jeweils einem

Grundmaterial , einer Polsterung  und einer Dekoration .

Keine der Karten muss in spezifischer Reihenfolge gelegt werden. Den Materialtyp findet man bei den Karten links oben, die Zahl gibt den Wert der Karte an.



So sähe ein fertiges Nest aus:



Ist bereits ein Nestbauplatz belegt, kann das dortige Material einfach ersetzt werden. Diese Materialkarte muss dann jedoch auf den Ablagestapel gelegt werden.

3. Tauschen

Die Dodos sind ein sehr geselliges Völkchen und tauschen untereinander Materialien die sie nicht benötigen. Jeder Spieler hat die Möglichkeit eine Karte von seiner Hand gegen eine Karte vom Austauschstapel zu tauschen.

Bildung des Austauschstapels

Der Austauschstapel wird am Anfang aus den Karten gebildet, die von den Spielern in die Mitte geworfen wurden. Diese Karten werden nun gemischt und bis auf eine Karte aufgedeckt.

(Die Menge der Karten im Austauschstapel sind also von der Spieleranzahl abhängig.

Bei zwei Spielern sind es zwei Karten, wovon eine aufgedeckt wird. Bei vier Spielern vier, wovon drei aufgedeckt werden.)

Im Austauschstapel dürfen **Aktionskarten** sowie **Materialkarten** liegen.



Entscheidet sich nun ein Spieler dazu eine Karte auszutauschen verfährt er wie folgt:

1. Er nimmt sich eine der Karten vom Austauschstapel. Es darf auch die verdeckte Karte sein.
2. Wenn es sich dabei um eine Materialkarte handelt, muss er **keine** Aktionskarte dafür abgeben.

3. Er legt seine eigene Karte verdeckt an den Anfang der Karten und deckt, insofern er nicht die verdeckte gezogen hat, die noch andere verdeckte Karte auf.

So soll immer gewährleistet sein, dass die neue Karte im Austauschstapel "ungesehen" von allen anderen ist und die richtige Anzahl an Karten aufgedeckt.



Beispiel mit 4 Spielern.

Der Spieler zieht die Karte "Philandod" und legt eine Karte aus seiner Hand, mit der Rückseite nach oben, an den Anfang der Reihe.

Die neue Karte bleibt mit der Rückseite nach oben am Anfang der Reihe.

Nun muss er nur noch die andere, zugedeckte Karte auf die Vorderseite "Baumloch" drehen.



"Nun, wenn ihr es bis hier her geschafft habt, dann habt ihr alles gelernt was ihr wissen müsst um in euer Dodo Abenteuer zu starten. Ich habe aber noch einen kleinen Tipp für euch: Umso düsterer es aussieht, umso gefährlicher ist es auch, dort nach Materialien zu suchen. Das solltet ihr immer im Hinterkopf behalten. Also gut, dann bleibt mir nichts weiteres mehr, als euch viel Glück zu wünschen. Ich habe euch beobachtet. Ihr werdet es brauchen."

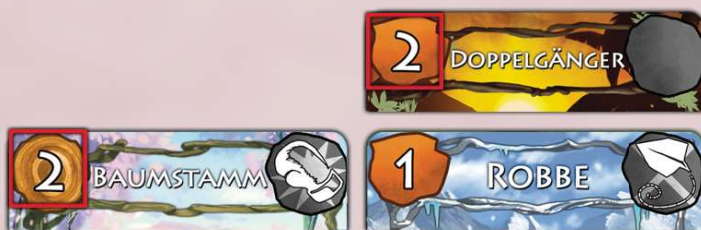


DAS SPIEL GEWINNEN

Es gewinnt der Spieler mit dem schönsten Nest. Um zu bestimmen wer das schönste Nest hat werden die Punkte eines jeden Spielers gezählt und verglichen. Hierzu wird jede Reihe eines Nestes einzeln behandelt.

Die höchste Karte gilt

Hat ein Spieler keine besonderen Kombinationen erreicht (dazu gleich mehr) zählt nur die Karte mit dem höchsten Wert aus jeweils einer Reihe seines Nests. Unabhängig davon wie viele Karten in jeder Reihe liegen.



Der Spieler hat nur 3 Materialkarten in seinem Nest verbaut. Da er auch keine Kombinationen erreicht hat, zählt jeweils die höchste Karte in einer Reihe. Er hat damit eine Punktzahl von 4 erreicht.

Jokerkarten

Jokerkarten nehmen eine Sonderform ein, man erkennt sie an dem Sonnenuntergang Hintergrund. Jokerkarten werden immer zu dem Ergebnis einer Reihe am Ende hinzuaddiert.



Nehmen wir nochmal das Beispiel von oben mit einer zusätzlichen Karte. In der ersten Reihe wäre die linke Karte mit dem Wert 3 nun die höchste Karte. Da die andere jedoch eine Jokerkarte ist, werden die 2 Punkte noch hinzuaddiert. Das Ergebnis ist also 7 Punkte.



Eine Jokerkarte alleine wird wie eine normale Materialkarte behandelt (siehe Beispiel 1). Mehrere Jokerkarten in einer Reihe werden ebenfalls zum Ergebnis addiert.

7



Kombinationen

Kombinationen sind wertvoller als das normale Zusammenzählen von Karten. Dies bedeutet, dass sobald man eine Kombination erreicht hat, die vorherigen Regeln nicht mehr gelten sondern die Kombinationsregeln in Kraft treten. Für Kombinationen werden wieder beide Reihen unabhängig voneinander betrachtet.

Hat man zufällig beide Kombinationen in einer Reihe erzielt muss man sich für eine Kombination entscheiden.

Material-Kombination

Als Materialkombination bezeichnen wir, wenn in einer Reihe alle 3 Materialien vorhanden sind. Ist dies der Fall, werden alle 3 Karten dieser Reihe addiert.

Typ-Kombination

Der Typ einer Karte ist vom Hintergrund abhängig. Karten mit dem gleichen Hintergrund werden immer miteinander addiert.

Haben jedoch alle 3 Materialien in einer Reihe den gleichen Hintergrund werden diese zuerst addiert und dann mit 2 multipliziert.

Beispiel:



In der ersten Reihe hat die Spielerin beide Kombinationen geschafft. Sie entscheidet sich jedoch für die Material-Kombination und erhält 5 Punkte. Die Typ-Kombination der zwei Eis-Karten hätte ihr nur 3 Punkte gebracht.





In der zweiten Reihe hat sie eine 3er Typ-Kombination erreicht. Zuerst addiert sie alle Karten und erhält 6. Dies multipliziert sie mit 2 und erhält somit 12 Punkte.

Beachte: Manche Karten haben einen leicht abgeänderten Hintergrund wie die "Schlingpflanze" Karte oben im Beispiel. Wir haben darauf geachtet, dass die Zugehörigkeit dennoch gut erkannt wird. Auch haben alle Karten vom gleichen Typ immer den gleichen Rahmen.

Den Gewinner bestimmen

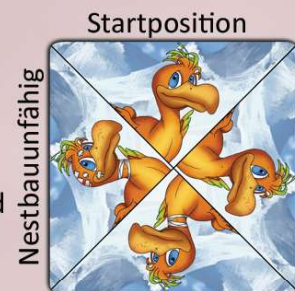
Um den Gewinner von Dodoresque zu bestimmen wird das Endergebnis beider Reihen zusammengezählt. Zum Schluss darf jeder Spieler noch die verbleibenden Lebenspunkte von seinem Dodo hinzuaddieren.

Der Sieger ist der Dodo mit den meisten Punkten.

Ende des Spiels

Das Spiel endet wenn einer von zwei Fällen eintritt:

1. Ein Abenteuerstapel ist komplett aufgebraucht. Das Spiel endet sobald ein Spieler die letzte Karte von einem Stapel zieht und seinen Zug beendet hat.
2. Ein Dodo wird nestbauunfähig. Dies tritt ein, wenn ein Dodo alle seine Lebenspunkte verliert und daher sein Nest nicht zuende bauen kann. Der Zug des Spielers endet sofort und damit auch das Spiel. Jeder Dodo hat 3 Lebenspunkte.



AUTOREN

Martin Otmann
Mario Arthur

ILLUSTRATION

Nele Diel
www.nelediel.com

ÜBERSETZUNG

Susanne Gläsel | Englisch

Natürlich möchten wir unseren Testspielern sowie den Backern auf Kickstarter danken, welche einen wichtigen Teil dazu beigetragen haben, dass das Spiel realisiert werden konnte.

“Wusstest du, dass unsere ursprüngliche Bezeichnung im niederländischen Walghvogel war? Was in etwa geschmackloser Vogel bedeutet! Im deutschen Sprachraum wurden wir ursprünglich Dronten genannt, scheußlich nicht wahr? Und die Portugiesen haben uns anfänglich als Pinguine bezeichnet... aber wir, in der Dodo-Community, bevorzugen das einfache Dodo.

Das stammt nämlich von unserem taubenähnlichen Ausruf: Doo-doo!”



MEHR ZU DODORESQUE UND TETRAHEDRON GAMES

Videoerklärungen und das FAQ - bei Unklarheiten und Fragen haben wir eine spezielle Sektion auf unserer Website als Hilfe zur Verfügung gestellt.

Ihr könnt sie direkt unter: www.tetrahedron-games.com/dodoresque-hilfe aufrufen

Produktneuheiten und Veranstaltungen - alle Neuheiten und Ankündigungen sind unter “News” auf unserer Website nachzulesen www.tetrahedron-games.com

Werde Teil unserer Community - um gar nichts zu verpassen, an Community Aktivitäten teilzuhaben und Einfluss auf neue Projekte zu haben folgt uns gerne auf www.facebook.com/tetrahedrongames

Werde einer unserer Backer - sei einer der ersten der unsere neuen Spiele in Händen hält und nutze die Chance auf einzigartige Sammlergegenstände auf www.kickstarter.com/profile/964263266

Qualität und Ersatz - Tetrahedron Games steht für Qualität! Solltest Du einen Mangel feststellen oder bemerken, dass ein Teil fehlt kontaktiere uns bitte unter: contact@tetrahedron-games.com

Wir kümmern uns umgehend um einen Austausch und Ersatz.



SPEZIELLE AKTIONSKARTEN



Surfin' Bird: Diese Karte zählt wie eine normale **Aktionskarte**, nur dass sie zwei Fähigkeiten (U-Dood und Flugversuch) in sich vereint. Je nachdem welche man gerade braucht.



Dojo-Dodo: Diese Karte zählt wie eine normale **Aktionskarte**, nur dass sie zwei Fähigkeiten (Dodolötl und Urinstinkt) in sich vereint. Je nachdem welche man gerade braucht.



Sicherheit zuerst: Diese Karte darf sofort ausgespielt werden wenn man eine **Materialkarte** zieht und nicht die entsprechende **Aktionskarte** besitzt und somit einen Lebenspunkt verlieren würde. Lege die **Materialkarte** und **Sicherheit zuerst** auf den Ablagestapel. Der Lebenspunkt wird nicht abgezogen.



Philodod: Diese Karte darf während des Spielerzuges ausgespielt werden und zwingt einen anderen Dodo eine Karte aus seiner Hand sofort abzulegen. Das Ausspielen dieser Karte verbraucht eine Aktion.



Schnatterer: Diese Karte darf während des Spielerzuges ausgespielt werden und zwingt einen anderen Dodo eine Karte deiner Wahl zu tauschen. Der andere Dodo muss dir hierfür seine Handkarten zeigen. Du musst ihm eine deiner Handkarten zum Tausch geben. Das Ausspielen dieser Karte verbraucht eine Aktion.



Zen-Sei: Diese Karte darf während des Spielerzuges ausgespielt werden und zwingt einen anderen Dodo eine Runde auszusetzen. Das Ausspielen dieser Karte verbraucht eine Aktion.



Kleiner Dieb: Diese Karte kann sofort nach Erhalt offen neben dem Nest eines der anderen Dodos ausgelegt werden. Dieser Dodo muss 1 Siegpunkt von seiner Schlusswertung abziehen. Diese Karte zählt nicht als **Materialkarte**.