



# DOUDOU

Un gioco di Xavier Violeau, illustrato da Pauline Berdal.

- CONTENUTO:**
- 25 tessere Indizio
  - 1 tessera Notte
  - 5 segnalini Doudou
  - 5 segnalini Nascondiglio
  - 1 tessera Domanda
  - questo regolamento

## Obiettivo del gioco

Doudou è un gioco cooperativo d'indagine in cui dei giovani investigatori devono collaborare per scoprire, prima che faccia notte, quale Doudou\* si è nascosto e in quale nascondiglio.



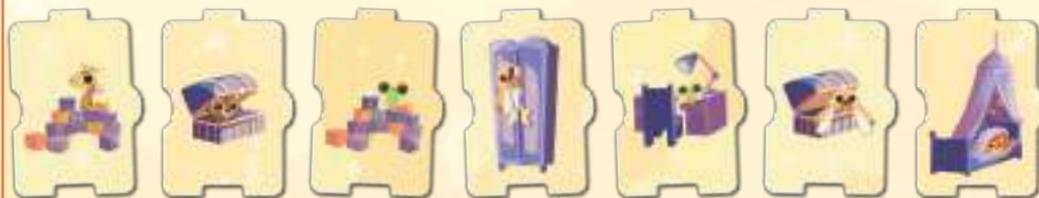
\*in Francese, un "Doudou" è un tenero peluche.

## Avanti! Prepariamo tutto!

- 1 Mescolate le tessere Indizio, pescatene una a caso - **senza guardarla!** - e collocatela al centro del tavolo, coperta (lato notte visibile). **Questa è la tessera da indovinare, ovvero la soluzione dell'indagine! D'ora in poi sarà chiamata "tessera Soluzione".**
- 2 Collocate la tessera Domanda sopra la tessera Soluzione. La tessera Domanda ha due funzioni: agisce come "blocco" per evitare che la tessera Soluzione venga girata e serve a segnalare il lato di prova delle tessere Indizio (vedete oltre).
- 3 Estraiete casualmente sette tessere Indizio fra le tessere avanzate e piazzatele scoperte, in fila. Se un indizio appare 4 volte o più (ad esempio: 4 letti o 4 ranocchie), scartate una delle tessere con questo indizio e sostituitemela con una nuova tessera.



- 4 Collocate la tessera Notte sul tavolo, in fondo alla fila.



Un esempio di pescata di sette tessere Indizio



tessera Notte

- 5 Collocate tutti i Doudou sul tavolo.
- 6 Collocate sul tavolo la Camera da Letto (interno della scatola).
- 7 Infine, collocate tutti i Nascondigli sul tavolo.



I Doudou



La Camera da Letto (offre una panoramica)



I Nascondigli

## ★ Tutto è pronto! Dai, giochiamo! ★

Ora i giocatori si alternano ad effettuare turni. Avranno sette turni in totale per trovare la soluzione dell'indagine.

L'investigatore più giovane sarà il primo giocatore. Il turno di un giocatore si articola in cinque passi:

- 1- **Sceglie una tessera Indizio:** il giocatore sceglie una delle sette tessere Indizio iniziali.
- 2- **Formula una domanda:** il giocatore formula una domanda legata ad uno dei due elementi sulla tessera: il Nascondiglio oppure il Doudou.



Ad esempio: se sulla tessera scelta compare l'orsacchiotto nascosto nella scatola dei giocattoli, può formulare una delle seguenti domande: - "Il Doudou è l'orsacchiotto?" oppure: - "Il Nascondiglio è la scatola dei giocattoli?"

3- **Controlla la risposta:** poi, il giocatore volta la tessera (lato notte visibile) e la colloca vicino alla tessera Soluzione per ottenere la risposta alla domanda posta:

- se la domanda riguarda il Doudou, la fa combaciare col lato sinistro della tessera Soluzione (dove si trova la stella)\*.
- se la domanda riguarda il Nascondiglio, la fa combaciare col lato inferiore della tessera Soluzione (dove si trova la luna)\*.

4- **Tira le conclusioni:** - se il disegno della stella o della luna corrisponde, la risposta è **SÌ**: il giocatore può prendere il Doudou o il Nascondiglio in questione e girare gli altri.

- Altrimenti, la risposta è **NO**. Il giocatore gira sul retro solo il Doudou o il Nascondiglio in questione.



\* La tessera Domanda vi ricorderà dove collocare la tessera da provare.

**5- Tenta la soluzione (opzionale):** Il giocatore può proporre una soluzione "Doudou + Nascondiglio" alla sua squadra. **SIATE CAUTI PRIMA DI TENTARE, PERCHÉ UNA VOLTA CHE LA SOLUZIONE È RIVELATA, LA PARTITA È FINITA!** Se la squadra è d'accordo, la tessera Soluzione viene rivelata per la verifica finale. **Se la tessera corrisponde alla soluzione data, avrete vinto la partita. In caso contrario avrete perso!**

Se gli investigatori non tentano di dare la soluzione, la tessera Indizio del turno viene scartata e il turno passa al giocatore successivo.



**Cala la notte!** Se resta **solo la tessera Notte finale** (tutte le tessere Indizio sono state usate), allora gli investigatori sono obbligati a **tentare di dare la soluzione**. Dopodiché la tessera Soluzione viene rivelata. Se corrisponde alla soluzione data, gli investigatori vincono, altrimenti perdono!

## ★ Una partita d'esempio ★

### Turno 1

1 - Scelgo questa tessera Indizio:



2 - Formulo la domanda:

"Il Doudou è l'orsacchiotto?"



3 - Controllo la risposta:

Capovolgo la tessera Indizio e faccio la prova della stella: le due mezze stelle non coincidono! La risposta è **no!**



4 - Tiro le conclusioni:

A quanto pare non è l'orsacchiotto ad essersi nascosto. Posso girarlo sul retro.



Il mio turno è finito. Scarto la tessera Indizio scelta e tocca al giocatore successivo ...

### Turno 2

1 - Scelgo questa tessera Indizio:



2 - Formulo la domanda:

"Il Doudou si è nascosto dietro la pila dei cubi?"



3 - Controllo la risposta:

Capovolgo la tessera Indizio e faccio la prova della luna: le due mezze lune coincidono! La risposta è **sì!**



4 - Tiro le conclusioni:

Evviva, la pila dei cubi è il nascondiglio che cercavamo! Posso girare sul retro tutti gli altri Nascondigli.



Il mio turno è finito. Scarto la tessera Indizio scelta e tocca al giocatore successivo ...

### Turno 3

1 - Scelgo questa tessera Indizio:



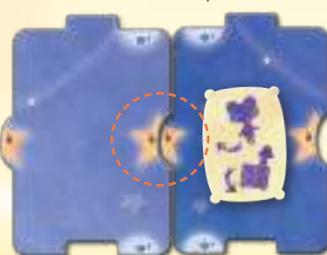
2 - Formulo la domanda:

"Il Doudou è il leoncino?"



3 - Controllo la risposta:

Capovolgo la tessera Indizio e faccio la prova della stella: le due mezze stelle coincidono! La risposta è **sì!**



4 - Tiro le conclusioni:

Quindi il Leoncino è il Doudou che cercavamo! Posso girare sul retro tutti gli altri Doudou.



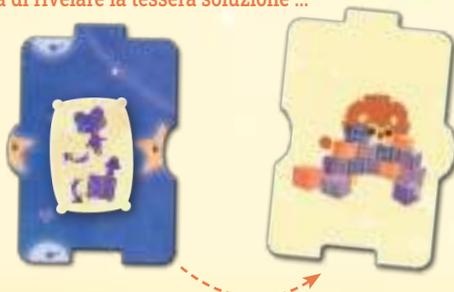
Sono rimasti soltanto un Doudou indiziato e un possibile Nascondiglio. La squadra di investigatori dovrebbe quindi essere pronta a dare la soluzione ...

### Fine della Partita

È ora di rivelare la tessera soluzione ...

La squadra di investigatori concorda nel proporre la seguente soluzione del caso:

"Il Leoncino si è nascosto dietro la pila dei cubi."



Ben fatto, piccoli investigatori!

Avete vinto!

eco friendly game



© 2021 Cranio Creations S.r.l.  
Via Ettore Romagnoli 1,  
20146 Milano (MI), Italia  
www.craniocreations.it