

Dodoresque



Spelmateriaal

4 Dodo-Kaarten



47 Actiekaarten



45 Materiaalkaarten



9x Savanne

9x Berg

9x Strand

9x Oerwoud

9x Joker



Achterkant



Inleiding, Voorbereiding & Doel van het spel

"Ik heet jullie van harte welkom in Dodoresque. Mijn naam is Maurice en ik ben inderdaad een dodo met vlinderstrik. Waarom? Dat is vrij eenvoudig; het is namelijk voorjaar. Dat maakt het niet duidelijker voor je? Nou, dan zullen we maar van voor af aan beginnen ..."



Voorbereiding

1. Sorteert de kaarten op achterkant en schud de aparte stapels. Deze stapels noemen we vanaf nu: **Avonturenstapels**.
2. Iedere speler kiest een dodo-kaart en legt deze gedekt voor zich neer.
3. De speler die het laatst eieren heeft gegeten, wordt de startspeler.
4. Met de klok mee trekt iedere speler 2 kaarten van deze  en 1 kaart van deze  stapel.
5. De spelers bekijken hun getrokken kaarten en leggen er daarvan één gedekt in het midden. Dit noemen we vanaf nu: **Ruilstapel**.



"Nu jullie goed aangekomen zijn, wil ik terugkomen op de vlinderstrik. Ik draag deze omdat ik al laat ben voor een afspraakje. In deze tijd van het jaar is het voor een dodo gebruikelijk om op zoek te gaan naar een partner. En mijn nest is al helemaal af en comfortabel ... sorry? Wat een fijn nest te maken heeft met een afspraakje? Oké ... je bent duidelijk een beetje traag van begrip."

Doel van het spel

Het doel van Dodoresque is om het mooiste nest te bouwen. Om te bepalen wie het mooiste nest heeft gebouwd, worden de getallen op de **materiaalkaarten** bij elkaar opgeteld. Hoe hoger hoe beter. Ook zijn er bonuspunten te verdienen met verzamelde kaarten van dezelfde **soort** (savanne, berg, strand, oerwoud).



Spelverloop

Spelersaantal: Alle regels, op één na, gelden voor alle spelersaantallen.

Mogelijke acties

Als je aan de beurt bent, mag je tot twee van de volgende acties uitvoeren. De volgorde waarin je ze uitvoert mag je zelf bepalen. De tweede actie mag je uitvoeren, maar je mag daarvoor ook passen.

1. Avontuur

Trek een kaart van een van de drie avonturenstapels. Draai de kaart voor iedereen goed zichtbaar open. Er zijn twee mogelijkheden:

Actiekaart

Als je een **actiekaart** hebt getrokken, neem je deze onmiddellijk in je hand, waarna je nog een andere actie mag uitvoeren.

Er zijn vier verschillende **normale actiekaarten** (Flight Attempt, Dodolötl, U-Doad en Primal Instinct) plus 11 **speciale actiekaarten**. Alle actiekaarten hebben dezelfde opbouw, maar hebben een verschillend **actiesymbool**.



De normale actiekaarten zijn nodig om hoogwaardigere **materiaalkaarten** te verkrijgen, en gevaren die daardoor ontstaan af te weren. De speciale actiekaarten bieden verschillende voordelen en worden later uitgelegd.

Materiaalkaarten

Als je een **materiaalkaart** hebt getrokken, moet je eerst het actiesymbool rechtsboven op de kaart controleren. Bezit je een **actiekaart** met hetzelfde symbool, dan moet je die kaart afleggen en neem je in plaats daarvan de **materiaalkaart**.

Als het symbool rechtsboven **leeg** is, mag je de kaart onmiddellijk in je hand nemen.



Als je geen **actiekaart** bezit met het overeenkomende symbool, dan treedt het effect op van het andere symbool op de materiaalkaart.



De speler krijgt de kaart niet. Leg de materiaalkaart onmiddellijk af.



De speler krijgt de kaart niet. Leg de materiaalkaart onmiddellijk af **en** je dodo loopt schade op.

Schade

Je kunt je huidige gezondheid zien op je **dodo-kaart**. Als je dodo schade oploopt, draai je de kaart 90° tegen de klok in.



Let op: Als je een actiekaart hebt met hetzelfde actiesymbool als op de materiaalkaart, dan **moet** je deze afleggen! Je handkaartenlimiet is vijf. Als je aan het einde van je beurt meer dan vijf kaarten in je hand hebt, moet je kaarten afleggen tot je er vijf hebt.

2. Nest bouwen

Om een nest te bouwen, neem je een materiaalkaart uit je hand en plaatst deze voor je op tafel, voor iedereen goed zichtbaar.

"Wacht! Omdat je nu een vaag idee hebt waar de materialen voor zijn, betekent dat niet dat je een professioneel nestbouwer bent! Je kunt niet zomaar wat takjes en stro samenvoegen! Het moet er goed uitzien, en vakkundig in elkaar zitten! Kom, dan zal ik laten zien hoe je dat doet."



Het nest

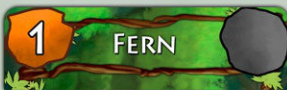
Een nest bestaat uit maximaal zes **materiaalkaarten**, verdeeld in twee rijen met elk

één basis  , één afwerking  , en één versiering  materiaal.

Deze kaarten hoeven niet in een specifieke volgorde geplaatst te worden. De materiaalsoort vind je linksboven op de kaart, het getal geeft de waarde van de kaart aan.



Zo ziet een voltooid nest eruit:



Als een nestbouwplek al bezet is, mag je het daar aanwezige materiaal gewoon vervangen. Die materiaalkaart moet je dan wel op de aflegstapel leggen.

3. Ruilen

De dodo's zijn een heel gezellig volkje en ruilen onderling materialen die ze zelf niet nodig hebben. Je mag een handkaart ruilen tegen een kaart van de ruilstapel.

Het vormen van de ruilstapel

De ruilstapel wordt gevormd aan het begin van het spel door de kaarten die de spelers afleggen. Deze kaarten worden geschud en op één na opgedraaid.

(Het aantal kaarten in de ruilstapel is dus afhankelijk van het aantal spelers. Bij twee spelers zijn er 2 kaarten, waarvan 1 open, bij vier spelers zijn er 4 kaarten, waarvan 3 open.)

In de ruilstapel kunnen zowel **actiekaarten** als **materiaalkaarten** liggen.



Wanneer je besluit om een kaart te ruilen, verloopt dat als volgt:

1. Je neemt een kaart van het ruilaanbod. Dat mag ook de dichte kaart zijn.
2. Als je een materiaalkaart neemt, hoef je daarvoor **geen** actiekaart af te leggen.
3. Je legt een eigen kaart gedekt vooraan het ruilaanbod, en draait, als je niet de gedekte kaart had genomen, de andere gedekte kaart open.

Op deze manier ligt de nieuwe kaart in het ruilaanbod altijd gedekt en ligt het juiste aantal kaarten open.



Voorbeeld met 4 spelers.

De speler neemt de kaart "James Drond" en legt een kaart uit zijn hand gedekt vooraan in de rij.

De andere gedekte kaart wordt nu opengedraaid, het blijkt een "Hill Grass" te zijn.



"Nou, nu je het tot hier gebracht hebt, weet je alles wat je moet weten om je dodo-avontuur te starten. Ik heb alleen nog een paar kleine aandachtspunten voor je: hoe donkerder het eruit ziet, hoe gevaarlijker het is om daar naar materialen te zoeken. Houd dat in je achterhoofd. Dan rest me nog slechts je veel geluk toe te wensen. Ik heb op je gelet, je zult het nodig hebben."



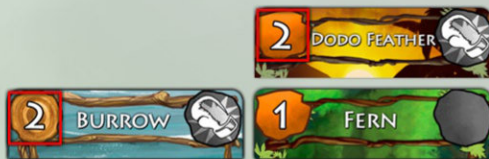
Het spel winnen

De speler met het mooiste nest wint het spel. Om te bepalen wie het mooiste nest heeft, worden de punten voor alle spelers geteld en vergeleken. Daarvoor wordt elke rij in een nest apart behandeld.

De hoogste kaart telt

Als een speler geen combinatie (daarover straks meer) heeft gemaakt, telt alleen de kaart

met de hoogste waarde in elke rij, ongeacht het aantal kaarten in die rij.



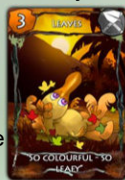
Deze speler heeft maar 3 materiaalkaarten in zijn nest gebouwd. Omdat hij ook geen combinatie heeft, telt alleen de hoogste kaart in elke rij. Hij heeft dus 4 punten gehaald.

Jokerkaarten

Jokerkaarten hebben een speciale eigenschap. Je herkent ze aan de achtergrond met de zonsondergang. De waarde van jokerkaarten wordt altijd opgeteld bij de waarde van de rij waarin ze liggen.



We kijken nogmaals naar bovenstaand voorbeeld, maar nu met een extra kaart. In de bovenste rij is de 3 links nu de hoogste kaart. Omdat de andere kaart een joker is, worden die 2 punten ook geteld. In totaal dus 7 punten.



Een losse jokerkaart telt als een gewone materiaalkaart (zie voorbeeld 1). Meerdere jokerkaarten in een rij worden allemaal bij het resultaat opgeteld.



Combinaties

Met combinaties kun je meer punten halen. Als je een kaartcombinatie hebt, vervalt de normale manier van punten tellen. In plaats daarvan gebruik je de regels voor combinaties. Je telt, net als met de normale regels, elke rij apart.

Er zijn twee mogelijke combinaties:

Materiaal-combinatie

Je hebt een materiaal-combinatie als je in een rij elk van de 3 materiaalsoorten hebt liggen. In dit geval tel je de waarde van alle 3 kaarten op, ongeacht het thema van de kaart (savanne, berg, enz.).

Thema-combinatie

Elke kaart heeft een ander thema (savanne, berg, enz.). De achtergrond toont welk thema een kaart heeft. De waarden van kaarten met hetzelfde thema worden altijd opgeteld. Heb je 3 kaarten in een rij met hetzelfde thema, dan tel je eerst de waardes op, waarna je het resultaat verdubbeld.

Heb je beide combinaties in dezelfde rij, dan moet je kiezen welke je wilt tellen.

Voorbeeld:



In de eerste rij heeft een speelster beide combinaties gemaakt. Zij kiest voor de materiaal-combinatie die haar 4 punten oplevert. De Thema-combinatie van de twee savanne-kaarten had haar maar 3 punten opgeleverd.





In de tweede rij heeft ze een thema-combinatie van 3 gemaakt. Eerst telt ze alle waardes op (4 punten). Daarna verdubbeld ze dit resultaat, dit levert in totaal 8 punten op.

Let op: Sommige kaarten met hetzelfde thema hebben een iets andere achtergrond, zoals bijvoorbeeld de "Lotus"-kaart hierboven. Het verschil is echter niet zo groot dat je de overeenkomst niet kunt zien.

De winnaar bepalen

Om de winnaar van Dodoresque te bepalen telt iedere speler de punten van beide rijen op en daarna tel je nog de overgebleven levenspunten van je dodo erbij op. De speler met de meeste punten is de winnaar.

Einde van het spel

Het spel eindigt als een van de volgende situaties optreedt:

1. Een van de avonturenstapels is leeg. Het spel eindigt aan het einde van de beurt van de speler die de laatste kaart van deze avonturenstapel nam.
2. Een dodo kan niet verder bouwen aan zijn nest omdat hij geen levenspunten meer heeft. In dit geval eindigt de beurt van deze speler onmiddellijk en daarmee ook het spel. Elke dodo heeft 3 levenspunten.



Startpositie

Kan niet bouwen



Kan niet bouwen



Startpositie

Ontwerpers

Martin Otmann
Mario Arthur

Vertaler

Olav Fakkeldij | Nederlands
Susanne Gläsel | English

Natuurlijk willen we ook alle testspelers en backers op Kickstarter bedanken, die een belangrijk aandeel hebben gehad in de realisatie van dit spel.

"Wist je dat we in het Nederlands oorspronkelijk walgvogel werden genoemd, omdat we niet lekker zouden smaken? In het Duits werden we ook wel "Dronten" genoemd, wat Oud-Duits is voor opgezwollen. Verschrikkelijk toch?"

En de Portugezen zagen ons zelfs aan voor pinguïns ... wijzelf spreken liever van "dodo", wat afkomt van onze duifachtige roep: doo-doo!"



Meer over Dodoresque en Tetrahedron Games

Video-uitleg en FAQ - Als je vragen hebt over Dodoresque, kun je onze website bezoeken (in het Engels): www.tetrahedron-games.com/dodoresque-help

Nieuws en activiteiten - Nieuws en aankondigingen vind je in de "News"-sectie op onze website www.tetrahedron-games.com

Sluit je aan bij onze community - Je wilt niets missen? Je wilt deelnemen aan evenementen en invloed hebben op toekomstige projecten? Volg ons op Facebook: www.facebook.com/tetrahedrongames

Word een van onze nieuwe backers - Word een van de eersten die onze nieuwe spellen in handen heeft, en heb unieke mogelijkheden om speciale collectors items te krijgen op www.kickstarter.com/profile/964263266

Kwaliteit en vervanging - Tetrahedron Games staat voor kwaliteit! Mocht er toch een onderdeel missen of beschadigd zijn, neem dan contact met ons op:

contact@tetrahedron-games.com

We zullen het probleem zo snel mogelijk oplossen.



Speciale actiekaarten



Jesus Bird: Deze kaart wordt als een **gewone actiekaart** gespeeld, maar je mag kiezen welke van de twee acties (U-Doat of Primal Instinct) je uitvoert.



Super Dodo: Deze kaart wordt als een **gewone actiekaart** gespeeld, maar je mag kiezen welke van de twee acties (Flight Attempt of Dodolotl) je uitvoert.



Gluttony: Deze kaart kun je spelen aan het begin van je beurt. De actie in deze beurt mag je dan dubbel uitvoeren. Je beurt is daarna voorbij.



Ragpicker: Deze kaart kan je tijdens je beurt spelen als een van je twee acties. Je mag hiermee een kaart uit de aflegstapel zoeken. Die kaart neem je in de hand zonder dat je op het actiesymbool hoeft te letten.



James Drond: Deze kaart kan je tijdens je beurt spelen; je mag hiermee de bovenste kaart van een van de avonturenstapels bekijken. Het gebruik van deze kaart kost geen actie.



Thief dodo: Deze kaart kan je tijdens je beurt spelen; je mag hiermee een handkaart bij een andere speler trekken en in je eigen hand nemen. Dit geldt als een actie.



Gift: Deze kaart moet je onmiddellijk na het trekken naast je nest leggen. Dit kost geen actie. Aan het einde van het spel levert je nest 1 punt extra op. Deze kaart geldt niet als materiaalkaart.