



# DOUDOU

Une création de Xavier Violeau, illustrée par Pauline Berdal.



- CONTENU :
- 25 tuiles Indice,
  - 1 tuile Nuit,
  - 5 punchs Doudou,
  - 5 punchs Cachette,
  - 1 tuile Question,
  - 1 règle du jeu FR/ENG.

## But du jeu

Doudou est un jeu d'enquête coopératif dans lequel les petits détectives devront collaborer pour trouver quel Doudou s'est caché, et dans quelle Cachette, avant la tombée de la nuit.

## Allez ! On installe !

- 1 Mélanger les **tuiles Indice** puis en piocher une au hasard - **personne ne doit la regarder !** - et la poser au centre de la table, face cachée (face nuit). **C'est la tuile à deviner, la solution de l'enquête ! On la nommera "tuile Solution"**.
- 2 Poser la **tuile Question** sur la tuile Solution. La tuile Question a deux fonctions : elle joue le rôle de "cadenas" pour éviter de retourner la tuile Solution, et indique la zone de test (détails plus bas).
- 3 Piocher au hasard sept tuiles Indice parmi les tuiles restantes et les placer face visible. Si un indice apparaît quatre fois ou plus (ex : 4 lits ou 4 grenouilles...), défausser une des tuiles présentant cet indice et prendre une nouvelle tuile à la place.



- 4 Placer la **tuile Nuit**.



Exemple de tirage de sept tuiles Indice

la tuile Nuit

- 5 Disposer les Doudous.
- 6 Placer le visuel de la Chambre (intérieur de boîte)
- 7 Enfin, placer les Cachettes.



les Doudous



la Chambre  
(permet une vue d'ensemble)



les Cachettes

## ★ C'est prêt ! Allez, on joue ! ★

Les joueurs jouent chacun leur tour. Ils disposent de sept tours pour trouver la solution de l'enquête.

Le plus jeune détective est désigné comme premier joueur. Le tour d'un joueur se déroule en cinq étapes :

- 1- Choisir sa tuile Indice : le joueur choisit une des sept tuiles Indice de départ.
- 2- Choisir sa question : il choisit sa question qui doit porter sur l'un des éléments présents sur sa tuile : la Cachette **ou** le Doudou.



Par exemple, si le joueur choisit la tuile du nounours caché dans le coffre, il peut poser l'une des questions suivantes : - "Le Doudou est-il le nounours ?" **ou**  
- "Le Doudou est-il caché dans le coffre ?"

- 3- Obtenir sa réponse : le joueur retourne alors sa tuile Indice (face nuit) et la rapproche de la tuile Solution :
  - si la question porte sur le **Doudou**, il approche sa tuile sur le côté de la tuile Solution (au niveau de l'**étoile**) \*
  - si la question porte sur la **Cachette**, il approche sa tuile vers le bas de la tuile Solution (au niveau de la **lune**) \*
- 4- Tirer sa conclusion : - si les moitiés d'étoile, ou de lune, correspondent, la réponse est **OUI** : le joueur peut alors conserver le Doudou ou la Cachette faisant l'objet de la question et retourner tous les autres.
  - Dans le cas contraire, la réponse est **NON**. Le joueur retourne alors le Doudou ou la Cachette faisant l'objet de la question.



\* les flèches indiquent le côté où il faut faire le test.

5- *Faire une proposition (facultatif)* : Le joueur peut proposer une solution "Doudou + Cachette" à son équipe. **ATTENTION AVANT DE SE DÉCIDER, CAR UNE FOIS LA TUILE SOLUTION RÉVÉLÉE, LA PARTIE EST FINIE !** Si l'équipe est d'accord pour tenter cette proposition, la tuile Solution est révélée afin de vérifier. Si la tuile correspond à la proposition faite, la partie est gagnée, sinon elle est perdue ! Si les détectives ne proposent pas de solution à l'enquête, la tuile Indice est défaussée et c'est au tour du joueur suivant !



*La nuit tombe !* S'il ne reste plus que la tuile Nuit (les sept tuiles Indices ont été utilisées), alors les détectives doivent tenter le **coup de chance** et proposer une solution. La tuile Solution est alors révélée afin de vérifier leur proposition : si la tuile correspond, la partie est gagnée, sinon elle est perdue !

## Exemple de partie

### Tour 1

1- Je choisis une tuile Indice :



2- Je choisis ma question :  
"Le Doudou est-il le nounours ?"



3- J'obtiens ma réponse :

Je retourne ma tuile Indice et je fais le test de l'étoile : les deux moitiés d'étoile ne correspondent pas ! La réponse est **non** !



4- Je tire ma conclusion :

Ce n'est donc pas le nounours. Je peux l'éliminer en le retournant.



Mon tour est fini. Je défausse ma tuile Indice et c'est au tour du joueur suivant...

### Tour 2

1- Je choisis une tuile Indice :

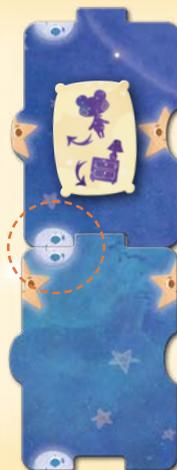


2- Je choisis ma question :  
"La Cachette est-elle la pile de cubes ?"



3- J'obtiens ma réponse :

Je fais le test de la lune : les deux moitiés de lune correspondent ! La réponse est **oui** !



4- Je tire ma conclusion :

La Cachette est donc la pile de cubes ! Je peux éliminer les autres Cachettes en les retournant.



Mon tour est fini. Je défausse ma tuile Indice et c'est au tour du joueur suivant...

### Tour 3

1- Je choisis une tuile Indice :

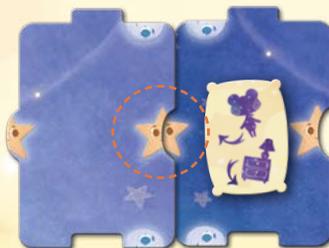


2- Je choisis ma question :  
"Le Doudou est-il le lion ?"



3- J'obtiens ma réponse :

Je retourne ma tuile Indice et je fais le test de l'étoile : les deux moitiés d'étoile correspondent ! C'est **oui** !



4- Je tire ma conclusion :

Le Doudou est donc le lion ! Je retourne tous les autres Doudous !



Il ne reste plus qu'un Doudou et une Cachette possibles. L'équipe des détectives est donc en mesure de proposer une solution...

### Proposition

L'équipe des détectives se met d'accord pour proposer une solution à l'énigme :

"C'est le lion qui s'est caché derrière la pile de cubes."



On retourne la tuile Solution !



Bien joué, jeunes détectives ! C'est gagné !

Les règles en vidéo sur [www.okaluda.fr](http://www.okaluda.fr)  
© OKA LUDA EDITIONS  
Clermont d'Excideuil  
24160 - FRANCE

