



Dodo – Rettet das Wackel-Ei

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 6

JAHREN

Dodo – Rettet das Wackel-Ei ist ein kooperatives Kinderspiel von Kosmos, bei dem alle gemeinsam gegen ein rollendes Ei antreten. Auf einem dreidimensionalen Inselberg kullert ein Ei aus dem Nest des Dodos abwärts, und ihr müsst in Windeseile sechs Brücken und ein Boot bauen, damit es nicht in die Tiefe stürzt. Gewürfelt, aufgedeckt und gebaut wird unter Zeitdruck – aber alle sitzen im selben Boot.

Spielziel

Ihr baut gemeinsam alle 6 Brücken am Inselberg und das Boot, bevor das rollende Wackel-Ei vom Berg fällt. Rollt das Ei am Ende sicher ins Boot, habt ihr alle zusammen gewonnen.

Vorbereitung

Stellt den Inselberg in die Tischmitte und legt das Wackel-Ei ins Nest. Die 6 Brücken kommen mit den braunen Rückseiten nach oben auf einen Stapel, Brücke 1 zuoberst. Mischt die 58 Bau-Plättchen verdeckt und verteilt sie rund um den Berg. Das Boot stellt ihr neben seinen Liegeplatz.

So spielt ihr

- 1 Die jüngste Person nimmt den Würfel und kippt den Dodo vorsichtig nach vorn, sodass das Ei losrollt.
- 2 Würfle einmal.
- 3 Deck ein ausliegendes Plättchen auf.
- 4 Passt das Material zum Würfel, legst du es auf ein freies Ablagefeld der aktuellen Brücke. Passt es nicht, dreh es zurück und merk dir die Stelle.
- 5 Gib den Würfel schnell im Uhrzeigersinn weiter.
- 6 Sind alle Ablagefelder einer Brücke belegt, dreht ihr die Brücke um und steckt sie sofort an den Berg.

So gewinnt ihr

Stehen alle 6 Brücken und das Boot rechtzeitig und rollt das Ei von der sechsten Brücke ins Boot, habt ihr gemeinsam gewonnen. Fällt das Ei vorher vom Berg, verliert ihr alle zusammen.

Spielziel

Ihr spielt alle zusammen gegen das rollende Ei. Der Dodo hat sein Ei aus dem Nest geschubst, und es kullert nun den steilen Inselberg hinunter. Eure Aufgabe ist es, nacheinander die 6 Brücken zu bauen und zum Schluss das Boot bereitzustellen, damit das Ei niemals ins Leere rollt. Kommt das Ei heil im Boot an, habt ihr die Aufgabe gemeinsam gelöst.

Spielmaterial

1 Inselberg

1 Dodo mit Nest

1 Wackel-Ei

1 Felskante

6 Brücken

1 Boot

58 Bau-Plättchen

1 Würfel mit Stickern

Spielaufbau

- Baut den Inselberg nach dem beiliegenden Extrablatt zusammen und stellt ihn in die Tischmitte.
- Legt die 6 Brücken als Stapel mit den braunen Rückseiten nach oben bereit. Die Reihenfolge steigt an: Brücke 1 liegt oben, Brücke 6 ganz unten.
- Stellt das Boot in die Nähe seines Liegeplatzes.
- Mischt die 58 Bau-Plättchen verdeckt und verteilt sie gleichmäßig rund um den Inselberg.
- Legt das Wackel-Ei ins Nest beim Dodo.
- Setzt euch so um den Berg herum, dass jeder alle Bergwände, Brücken und Plättchen gut erreicht.

Spielbeginn

Den Würfel bekommt die jüngste Person am Tisch. Sie kippt den Dodo behutsam nach vorn, sodass der Vogel den Hang hinunterschaut und das Ei ins Rollen kommt. Ab diesem Moment läuft die Zeit und ihr beginnt mit dem Bau von Brücke 1.

Spielablauf

Der Bau läuft von oben nach unten

Ihr fangt oben am Berg mit Brücke 1 an. Erst wenn diese steht, baut ihr Brücke 2, danach Brücke 3 und so weiter bis zur sechsten Brücke. Zuletzt kommt das Boot an den Liegeplatz. Es wird also immer nur an einer Stelle gleichzeitig gebaut.

Würfeln und Material suchen

- 1 Du würfelst einmal. Der Würfel zeigt eines der Baumaterialien.
- 2 Du deckst ein beliebiges ausliegendes Plättchen auf.
- 3 Zeigt das Plättchen dasselbe Material wie der Würfel, legst du es auf ein freies Ablagefeld der Brücke, die gerade dran ist. Sind schon alle Brücken fertig, kommt es auf ein freies Ablagefeld am Liegeplatz des Boots.
- 4 Zeigt das Plättchen etwas anderes, drehst du es wieder um und lässt es liegen. Merk dir, wo es lag.
- 5 Deckst du einen Hagulaminapitopasi auf, ist das ein Joker. Den legst du sofort auf das nächste freie Ablagefeld, egal was du gewürfelt hast.
- 6 Gib den Würfel zügig im Uhrzeigersinn weiter.

Die Bau-Aktion

Sobald alle Ablagefelder einer Brücke belegt sind, legt ihr die benutzten Plättchen beiseite. Dreht die Brücke auf ihre Vorderseite und steckt sie sofort vorsichtig an den Berg. Achtet darauf, dass die Brücke im mittleren Wandschlitz sitzt und die beiden Felsnasen hervorschauen.

Sind alle Ablagefelder am Liegeplatz belegt, legt ihr die benutzten Plättchen ebenfalls beiseite und stellt das Boot sofort auf den Liegeplatz.

Die beiseitegelegten Plättchen werft ihr oben in die Felsspalte. Sie landen in der Höhle und kommen in dieser Partie nicht mehr ins Spiel.

Zusammenarbeit ist erlaubt

Ihr dürft euch gegenseitig Hinweise geben, wo ein passendes Plättchen liegt, und es füreinander umdrehen, wenn ihr euch die Position aus früheren Zügen gemerkt habt. Während einer eine Brücke ansteckt, kann ein anderer schon die benutzten Plättchen in die Felsspalte werfen. Das spart Zeit.

Der Spielzug

- 1 Würfle einmal.
- 2 Deck ein ausliegendes Plättchen auf.
- 3 Passt das Material zum Würfelsymbol, leg das Plättchen auf ein freies Ablagefeld der aktuellen Brücke beziehungsweise des Bootsiegeplatzes.
- 4 Passt es nicht, dreh es wieder zurück und präg dir die Stelle ein.
- 5 Bei einem Hagulaminapitopasi-Joker legst du das Plättchen unabhängig vom Würfel auf das nächste freie Ablagefeld.
- 6 Gib den Würfel schnell im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.

Sonderregeln

- Ein aufgedecktes Plättchen, das nicht zum Würfelwurf passt, bleibt an seinem Platz und wird wieder verdeckt.
- Der Hagulaminapitopasi-Joker darf immer verbaut werden, unabhängig vom Würfelergebnis.
- Verbaute Plättchen werden nach dem Bau einer Brücke oder des Boots in die Felsspalte geworfen und sind aus dem Spiel.
- Bleibt das Ei unterwegs liegen, stupst ihr es einmal gezielt mit dem Finger an, damit es weiterrollt, und spielt dann normal weiter.
- Rutscht das Ei beim Start zu schnell aus dem Nest, prüft ihr, ob Inselberg und Tisch gerade stehen, und drückt die Berggipfel-Ecke gegenüber der Nestöffnung leicht nach unten.

Spielende und Gewinn

Ihr gewinnt gemeinsam, wenn alle 6 Brücken stehen, das Boot auf seinem Liegeplatz ist und das Ei von der sechsten Brücke ins Boot rollt. Dann bringt ihr Ei und Dodo sicher zur Nachbarinsel. Verloren habt ihr alle zusammen, wenn das Ei vom Berg fällt – etwa weil eine Brücke oder das Boot nicht rechtzeitig fertig war oder weil beim Bauen unvorsichtig hantiert wurde.

Varianten

- Fortgeschrittenen-Variante: Von den 10 Hagulaminapitopasi-Jokern kommen nur wenige oder überhaupt keine zu den ausliegenden Plättchen dazu. Was ihr nicht mitmischt, lasst ihr in der Schachtel liegen.
- Profi-Variante: Hier nehmt ihr auch die Totenkopf-Ablagefelder mit ins Spiel. Das Boot und jede Brücke mit Ausnahme der ersten verlangen euch dadurch mehr Material ab.

Tipps

- Merk dir die Position jedes Plättchens, das du umdrehen musstest. Beim nächsten passenden Würfelwurf greifst du dann direkt zu.
- Sagt laut, wo ihr welches Material gesehen habt. Hinweise geben ist ausdrücklich erlaubt und spart Suchzeit.
- Teilt euch die Arbeit auf: Während einer die fertige Brücke ansteckt, wirft ein anderer schon die verbrauchten Plättchen in die Felsspalte.
- Gib den Würfel sofort weiter, sobald dein Zug beendet ist. Jede Sekunde Verzögerung bringt das Ei näher an die Felskante.
- Steck die Brücken vorsichtig, aber zügig in den mittleren Wandschlitz. Eine schief sitzende Brücke kostet euch die Partie.

Häufige Fragen

Was mache ich, wenn das aufgedeckte Plättchen nicht zum Würfel passt?

Dann drehst du es wieder um und lässt es an seinem Platz liegen. Merk dir aber die Stelle, damit du es später schnell wiederfindest.

Wofür ist der Hagulaminapitopasi-Joker gut?

Deckst du einen Joker auf, darfst du ihn sofort auf das nächste freie Ablagefeld legen. Dein Würfelergebnis spielt dabei keine Rolle.

Dürfen wir uns gegenseitig helfen?

Ja. Ihr dürft Hinweise auf ein passendes Plättchen geben und es auch füreinander umdrehen, wenn ihr euch die Position aus früheren Zügen gemerkt habt.

Das Ei bleibt auf einer Brücke liegen – was nun?

Stupst das Ei einmal gezielt mit dem Finger an, damit es weiterrollt. Danach spielt ihr normal weiter.

Können wir mehrere Brücken gleichzeitig bauen?

Nein. Ihr beginnt oben mit Brücke 1 und baut erst danach Brücke 2, dann Brücke 3 und so weiter bis zur sechsten. Zuletzt folgt das Boot.

Wohin kommen die Plättchen, die wir verbaut haben?

Nach dem Bau einer Brücke oder des Boots legt ihr die benutzten Plättchen beiseite und werft sie oben in die Felsspalte. In der Höhle werden sie für diese Partie nicht mehr gebraucht.

Das Ei rutscht direkt beim Start aus dem Nest. Was können wir tun?

Prüft, ob Inselberg und Tisch wirklich gerade stehen. Drückt außerdem die Berggipfel-Ecke gegenüber der Nestöffnung leicht nach unten.

Wie machen wir das Spiel schwerer?

In der Fortgeschrittenen-Variante mischt ihr weniger oder gar keine Joker unter die Plättchen. In der Profi-Variante nutzt ihr zusätzlich die Totenkopf-Ablagefelder, sodass ihr für jede Brücke außer der ersten und für das Boot mehr Material braucht.

Worauf muss ich beim Anstecken einer Brücke achten?

Die Brücke muss im mittleren Wandschlitz stecken und die beiden Felsnasen müssen hervorschauen. Geht ihr beim Bauen zu unvorsichtig vor, kann das die Partie kosten.

Informationen zum Spiel

Verlag	KOSMOS
Autoren	Frank Bebenroth, Marco Teubner
Erscheinungsjahr	2020
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG, zuletzt geprüft am 21.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/dodo-rettet-das-wackel-ei/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/dodo-rettet-das-wackel-ei/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026