

HU



DOBBLÉ

Köszönetnyilvánítás

Denis Blanchot, Jacques Cottureau és a Play Factory játéka, melynek elkészültében nagy segítséget nyújtott a Play Factory csapata, köztük Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves és Igor Polouchine.

Kiadó: Zygomatic - Asmodee Group
www.asmodee.com

Spot, It!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM



DOBBLÉ

Játékszabály



Mi a Dobble?

A Dobble egy 55 lapos kártyapakli, amelynek minden lapján 8 szimbólum látható. Bármelyik két lapon pontosan egy szimbólum azonos. Készen álltok egy Dobble-partira?



Mielőtt játszani kezdenétek...

Ha most találkoztok először a Dobble játékkal, ajánlatos megismerkednetek a lapokkal. Húzzatok 2 lapot a pakliból, és tegyétek ki az asztalra képes oldalukkal felfelé. Keressétek meg azt a szimbólumot, ami mindkét lapon megtalálható! Az azonos szimbólumok formája és színe mindig ugyanaz, legfeljebb a méretük különbözhet. Aki először megtalálja azt a szimbólumot, amely mindkét lapon szerepel, hangosan kimondja a szimbólum nevét, a két lapot elveszi, majd húz helyettük újabb kettőt. Addig folytassátok így a bevezető játékot, amíg mindenki tökéletesen meg nem értette az alapszabályt: bármely két kártyán mindig pontosan egy

azonos szimbólum található. Ha ez megvan, készen álltok a Dobble-játékra!



A játék célja

Minden mini játékban az a lényeg, hogy minél gyorsabban találjunk kártyapárokat azonos szimbólumokkal. Akinek ez sikerül, hangosan ki kell mondania a mindkét kártyán megtalálható szimbólum nevét.



A mini játékok

A játékosok az 5 gyors és szórakoztató mini játék mindegyikét szimultán, azaz egyszerre, egy időben játsszák. Lejátszhatjátok mind az ötöt sorban vagy tetszőleges sorrendben, illetve választhatok akár egyetlen kedvencet. A lényeg, hogy szórakozzatok jól! Egy új mini játék kipróbálása előtt érdemes néhány bemelegítő kört lejátszani, hogy mindenki belejöjjön a párok megtalálásába, és megismerkedjen a szabályokkal.



Ki nyeri a kört?

Minden kör nyertese az, aki először kimondja a két lapon megtalálható közös szimbólum nevét. Ha többen egyszerre mondják ki a szimbólum nevét, közülük az nyer, aki először veszi el, teszi ki vagy dobja el a két lapot (függően az épp játszott játéktól).



Döntetlen esetén

Ha két játékos egyenlő pontszámmal áll az első helyen a játék végén, párbajt kell vívniuk a végső győzelemért. Mindkét játékos húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Aki kettőjük közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szimbólum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos végez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteniük a végső győztes személyét.

Példák a szimbólumokra:



villanykörte



vasmacska



pók



fa



cumisüveg



bomba



hóember



emberke



száj



gyertya



kaktusz



lakat



répa



csikó



macska



kutya



célkereszt



olló



kulcs



violinkulcs



bohóc



katica



szív



ceruza



delfin



Tyrannosaurus Rex



tenyér



sárkány



villám

1. MINI JÁTÉK

A torony

1) **Előkészületek:** Keverés után osszunk minden játékosnak képpel lefordítva egy lapot. A maradék lapokat képpel felfelé tegyük az asztal közepére – ez lesz a húzópakli.

2) **A játék célja:** A játékosok megpróbálják a lehető legtöbb lapot összegyűjteni.

Kezdőállás 3 játékos esetén



3) A játék menete:

Mindenki egyszerre felfordítja a lapját, és megpróbálja megkeresni azt a szimbólumot, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és a játékos saját kártyáján. Az első játékos, aki kimondja a közös szimbólum nevét, elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé a saját lapjának tetejére teszi. Máris kezdődhet a következő kör – a játékosoknak mindig a saját paklijuk legfelső lapját kell összehasonlítaniuk a húzópakli felső lapjával.

A fenti procedúrát ismételjük egészen addig, amíg a húzópakli el nem fog.



4) **A játék győztese:** A játékot az nyeri, aki a legtöbb lapot gyűjtötte a paklijába.

2. MINI JÁTÉK

A kút

1) **Előkészületek:** Tegyük egy lapot képpel felfelé az asztal közepére. Keverjük meg a maradék paklit, és osszuk szét annak összes lapját egyenlően a játékosok között. A kiosztott lapjaikat a játékosok képpel lefordítva tartják maguk előtt – ez lesz a játékosok saját paklija.

2) **A játék célja:** A játékosok megpróbálnak a lehető leggyorsabban megszabadulni a lapjaiktól.

Kezdőállás 3
játékos esetén

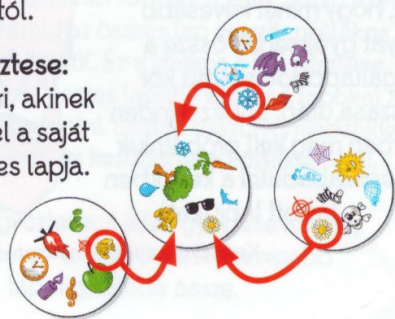


3) A játék menete:

A játékosok egyszerre képpel felfelé fordítják a saját paklijukat, és elkezdik keresni azt a szimbólumot, ami egyszerre szerepel a középben lévő lapon és a saját kártyájukon. Az első játékos, aki kimondja a közös szimbólum nevét, a saját paklija legfelső lapját a középben lévő lap tetejére teszi. Ettől kezdve ez lesz az a lap, amellyel a játékosoknak össze kell hasonlítaniuk saját felső lapjukat. A játék ugyanígy folytatódik egészen addig, amíg valaki meg nem szabadul összes lapjától.

4) A játék győztese:

A játékot az nyeri, akinek először fogy el a saját paklija összes lapja.



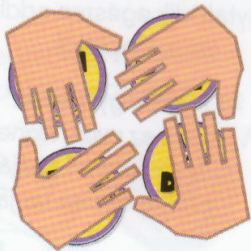
3. MINI JÁTÉK

Forró krumpli

(előre meghatározott számú kört kell játszani)

1) Előkészületek: Keverés után osszatok minden játékosnak képpel lefordítva egy-egy lapot. A többi lapot egyelőre tegyétek félre. Döntsétek el, hány kört fogtok játszani (legalább 5 kört játsszatok).

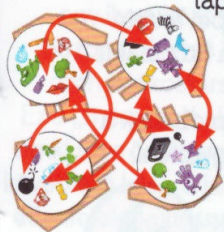
2) A játék célja: A játékosok célja, hogy minél kevesebb kártyát gyűjtsenek össze a megállapodott számú kör lejátszása után. Ehhez minden körben meg kell próbálniuk megszabadulni a kezükben tartott lapjuktól.



Kezdőállás 4 játékos esetén

3) A játék menete:

A játékosok egyszerre képpel felfelé fordítják a lapjukat, és jól láthatóan a tenyerükben tartják őket. Aki megtalálja az azonos szimbólumot a saját és egy játékosársra lapján, hangosan kimondja azt, és a lapját képpel felfelé ennek a játékosársának tenyerébe teszi. Minden játékos a kezében tartott lapok közül a legfelsővel játszik, de ha párt talál, akkor az összes lapját átadja játékosársának, és ebben a körben már nem vesz részt tovább. A játék addig folytatódik, amíg az összes lap egyetlen játékos kezébe kerül. Ez a játékos a kör vesztese, és félreteszi az összes lapot – ezeket a lapokat a játék végén kell összeszámolni. Ezután osszunk mindenkinek egy újabb lapot, és kezdődhet a következő kör.



4) A játék győztese: A játék győztese az lesz, aki az utolsó kör végére a legkevesebb lapot gyűjtötte össze.

4. MINI JÁTÉK

A mérgezett alma

1) **Előkészületek:** Keverés után osszunk minden játékosnak képpel lefordítva egy lapot. A maradék lapokat képpel felfelé tegyük az asztal közepére – ez lesz a húzópakli.

2) **A játék célja:** A játékosok megpróbálják a lehető legkevesebb lapot összegyűjteni.



Kezdőállás 4 játékos esetén

3) **A játék menete:**
Mindenki egyszerre felfordítja a lapját, és megpróbál olyan szimbólumot keresni, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és egy játékosára kártyáján. Az első játékos, aki kimondja egy ilyen közös szimbólum nevét, elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé ezen játékosára lapjainak tetejére teszi. Ez a „mérgezett alma”, az ajándék, aminek senki sem örül igazán. Máris kezdődhet a következő kör – a játékosoknak mindig az ellenfelek paklijának legfelső lapját kell összehasonlítaniuk a húzópakli felső lapjával. A fenti procedúrát ismételjük egészen addig, amíg a húzópakli el nem fog.



4) **A játék győztese:** A játékot az nyeri, aki az utolsó kör végére a legkevesebb lapot gyűjtötte össze.

5. MINI JÁTÉK

Trió

1) **Előkészületek:** Keverés után tegyük a paklit képpel lefordítva az asztal közepére, majd húzzunk a pakliból 9 lapot, és tegyük képpel felfelé az asztalra.

2) **A játék célja:** A játékosok célja a legtöbb kártya összegyűjtése.

Kezdőállás



3) **A játék menete:** A

játékosok megpróbálnak olyan szimbólumot találni, amely 3 kártyán is szerepel. Aki talált ilyen szimbólumot, hangosan bemondja, és elveszi az asztalról azt a 3 kártyát, amelyeken a szimbólum megtalálható. A 3 elvett lap helyére húzzatok 3 új lapot a lefordított pakliból. A játék akkor ér véget, amikor már kevesebb, mint 9 felfordított lap maradt az asztalon, és senki sem talál olyan szimbólumot, amely 3 kártyán is megtalálható.

4) **A játék győztese:** A játék győztese az lesz, aki a legtöbb lapot gyűjtötte össze.

