



## Mi a Dobble?

A **Dobble** egy 30 lapos kártyapakli, amelynek minden lapján 6 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 folytatjátok így a bevezető játékot, amíg mindenki tökéletesen meg nem értezte az alapszabályt: bármely két

kártyán mindig pontosan egy azonos szimbólum található. Ha ez megvan, készen álltok a **Dobble** játéokra.



## 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. Lejátszhatóak mind az ötöt sorban vagy tetszőleges sorrendben, illetve választhatók akár egyetlen kedvencet. A lényeg, hogy szórakozzatok jól! Egy új mini-játék kipróbálása előtt érdemes néhány bemelegítő kört lejátszani, hogy mindenki belejőjön a párok megtalálásába, és megismerkedjen a szabályokkal.

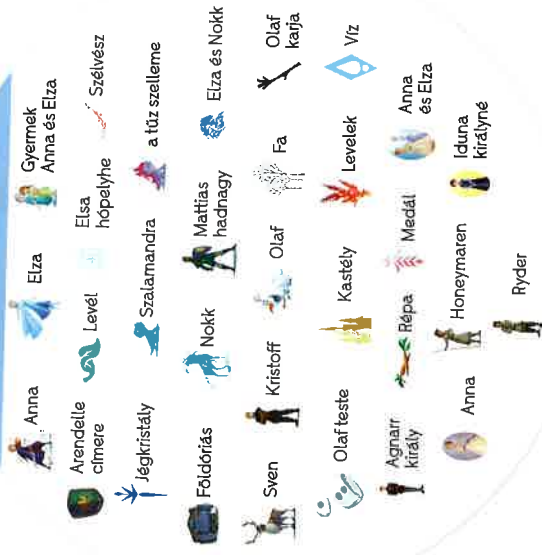
## Ki nyeri a kört?

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 (függetlenül 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 felírelé fordítja azt. Aki kettőjük közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szimbólum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese.

### Példák a szimbólumokra:



## 1. MINI JÁTEK

### Bűjőcska

**1) Előkészületek:** Megkeverés után minden gyerek elé tegyünk az asztalra képpel felfelé 4 lapot, minden felülről elé pedig 6-ot. Egy lapot tegyünk képpel lefelé az asztal közepére, majd a többi lapot tegyük félre.



**2) A játék célja:**  
A játékosok megpróbálják elsőként lefordítani az összes lapjukat.

Kezdőállás 2 játékos esetén

### 3) A játék menete:

A játékosok egyszerre,

egymással versenyezve játszanak.

Rajt jelzésre felefordítjuk az asztal közepén

lévő kártyát, és minden játékos megpróbál

olyan szimbólumot találni az egyik saját kártyáján,

ami szerepel az asztal közepére tett kártyán is. Aki

talál: ilyen szimbólumot, hangosan bemondja a nevét,

és lefordítja azt a lapját, amelyen a szimbólum látható. A

játék addig folytatódik, míg az egyik játékos az összes lapját

le tudja fordítani.



### 4) A játék győztese:

A játékot az nyeri, aki

először lefordította

az összes lapját.

## 2. MINI JÁTEK

### Kicsi borsók

1) **Előkészületek:** Megkeverés után minden gyerek elé tesszük az asztalra képpel felfelé 4 lapot, minden felnőtt elé pedig 6-ot. Egy lapot tesszük képpel lefelé az asztal közepére, majd a többi lapot tesszük félre.



2) **A játék célja:** A játékosok megpróbálják elsőként megszabadulni az összes lapjuktól.

3) **A játék menete:**

A játékosok egyszerre, egymással versenyezve játszanak.

Rajt lejtésre felfordítjuk az asztal közepén lévő kártyát, és minden játékos megpróbál olyan szimbólumot találni az egyik saját kártyáján, ami szerepel az asztal közepére tett kártyán is. Aki bármelyik lapján megtalálja azt a szimbólumot, amelyik a közepén lévő lapon is szerepel, hangosan bemondja a szimbólum nevét, és a lapot képpel felfelé a közepén lévő lapra teszi.

Vigyázat! Minden találással új lap kerül az asztal közepére, új szimbólumokkal.

A játék addig folytatódik, míg az egyik játékos az összes lapjától meg nem szabadul.

A játék addig folytatódik, míg az egyik játékos az összes lapjától meg nem szabadul.

4) **A játék győztese:**

A játékot az nyeri, aki először szabadul meg az összes lapjától.

Kérdőátállítás 2 játékos esetén

## 3. MINI JÁTÉK

### A torony

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

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

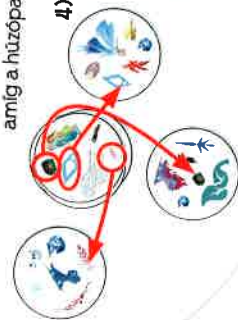
Kezdőállás 3 játékos esetén



### 3) A játék menete:

Rajtjelésre mindenki egyszerre felfordítja a lapját, és megpróbálja megkeresni azt a

szimbólumot, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és a saját kártyáján. Az első játékos, aki kimondja a közös szimbólum nevét, elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé a saját lapjára teszi. Másris kezdődhet a következő kör – a játékosoknak mindig a saját paklijuk legfelső lapját kell összehasonlítaniuk a húzópakli felső lapjával. A játék addig folytatódik, amíg a húzópakli el nem fogy.



### 4) A játék győztese:

Az lesz a győztes, aki a legtöbb lapot gyűjtötte a paklijába.

## 14. 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 paklijja.
- 2) A játék célja:** A játékosok megpróbálnak a lehető leggyorsabban megszabadulni a lapjaiktól.

Kezdőállás 3 játékos esetén



### 3) A játék menete:

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

### 4) A játék győztese:

A játékot az nyeri, akinek először fogy el a saját paklijja.



## 5. 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



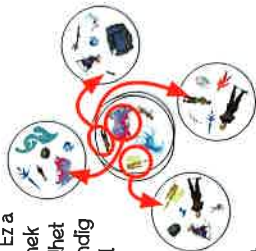
### 3) A játék menete:

Rajtjelzésre mindenki egyszerre felefordítja a lapját,

és megpróbál olyan szimbólumot keresni, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és egy játékosársra kártyáján. Az első játékos, aki kimondja egy ilyen közös szimbólum nevét, elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé a játékosársra lapjainak tetejére teszi. Ez a „mérgezett alma”, az ajándék, aminek senki sem örül igazán. Márts kezdődhet a következő kör – a játékosoknak mindig a játékosársaik legfelső lapját kell összehasonlítaniuk a húzópakli felső lapjával. A fenti folyamatot ismételjük egészen addig, amíg a húzópakli el nem fogy.

### 4) A játék győztese:

A játékot az nyeri, aki a legkevesebb lapot gyűjtötte össze.



## 5. 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:

Rajtjelzésre mindenki egyszerre felfordítja a lapját, és megpróbál olyan szimbólumot keresni, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és egy játékosársra kártyáján. Az első játékos, aki kimondja egy ilyen közös szimbólum nevét, elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé a játékosársa lapjainak tetejére teszi. Ez a „mérgezett alma”, az ajándék, aminek senki sem örül igazán. Márts kezdődhet a következő kör – a játékosoknak mindig a játékosársaik legfelső lapját kell összehasonlítaniuk a húzópakli felső lapjával. A fenti folyamatot ismételljük egészen addig, amíg a húzópakli el nem fogy.

### 4) A játék győztese:

A játékot az nyeri, aki a legkevesebb lapot gyűjtötte össze.

