

Dobble®

Disney 100 YEARS OF WONDER

Játékszabály

Mi a Disney 100 Dobble?

A **Disney 100 Dobble** egy limitált, 90 kártyás kiadás, amelynek minden lapján 10 szimbólum látható, a lehetséges 91 közül. 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-játékkal!

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 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 (független 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 „Trió” kör lejátszásával kell eldönteniük a végső győztes személyét.

1. MINIJÁTÉK

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.

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 fogy.

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



Kezdőállás
3 játékos esetén

2. MINIJÁTÉK

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 paklja.

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

3) A játék menete: A játékosok egyszerre képpel felfelé fordítják a saját paklijukat, és elkezdik keresni azt a szimbólumot, ami egyszerre szerepel a közepén lévő lapon és a saját kártyájukon. Az első játékos, aki kimondja a közös szimbólum nevét, a saját paklja legfelső lapját a közepén 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 paklja összes lapja.



Kezdőállás
3 játékos esetén

3. MINIJÁTÉK

Sztárpár

1) Előkészületek: Keverjétek meg a paklit, és képpel lefelé osszátok szét egyenlően az összes lapot a játékosok között. Ez lesz a játékosok saját húzópaklja.

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

3) A játék menete: A játékosok egyszerre képpel felfelé fordítják a saját paklijukat, amit az asztalon hagynak. Aki meglátja az azonos szimbólumot a saját és egy másik játékos lapján, hangosan kimondja a szimbólum nevét, és a lapját képpel felfelé ennek a játékosnak a paklja tetejére teszi. Ha egy játékos lapján Mickey vagy Minnie mögött egy csillag látható, akkor a lap védettnek számít! A Mickey és Minnie mögött található csillag megakadályozza, hogy a többi játékos rajtuk kívül más szimbólummal párt alkosson a lapoddal.

Ez esetben egy másik játékos csak a csillagos szimbólumokkal alkothat kártyapárt a lapoddal (Mickey Mickey-vel vagy Minnie Minnie-vel). Te viszont bármelyik, a lapodon található szimbólummal alkothatsz kártyapárt.

Ha egy másik játékos nem a lapodon látható csillagos szimbólummal alkot kártyapárt, akkor kimondhatod a lapodat védő szimbólum nevét, és visszaadhatod a kártyát a játékosnak. Ha egy másik játékos a lapodon látható csillagos szimbólummal alkot kártyapárt, akkor a kártyáját a paklid tetejére teszi. A játék addig tart, amíg egyik játékosnak elfogy az összes lapja.

4) A játék győztese: A játékban az lesz a győztes, akinek először fogy el a saját paklja összes lapja.



Kezdőállás
4 játékos esetén

4. MINIJÁTÉK

Forró krumpli!

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.

3) A játék menete: Mindenki egyszerre felfordítja a lapját, és megpróbál olyan szimbólumot keresni, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és egy játékos kártyáján. Az első játékos, aki kimondja egy ilyen közös szimbólum nevét, elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé ezen játékos kártyájának 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 fogy.

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



Kezdőállás
4 játékos esetén

5. MINIJÁTÉK

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.

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.



Kezdőállás

Szimbólumok

	Balu		Mickey egér		Minnie egér		Daisy kacsa		Donald kacsa		Goofy
	Tücsök Tihamér		Pinokkió		Alice		Vigori úr		Bolond Kalapos		Pán Péter
	Elliot		Rafiki		Timon		Pumba		Simba		Tekergő
	Szimat		Marie		Toppancs		Bambi		Lilo		Stitch
	Dumbó		Szörnyella de Frász		Demóna		Auróra		Hófehérke		A királynő
	Ariel		Sebastian		Belle		Gaston		Dzsini		Jázmin
	Hamupipóke		Tiana		Elza		Anna		Olaf		Vaiana
	Pascal		Baymax		Rontó Ralph		Mirabel		Antonio		Luisa
	Raya		Buzz Lightyear		Woody		Marslakók		Jessie		Bo Peep
	Luca		Remy		Mike Wazowski		Sulley		Boo		WALL-E
	Derü		Bánat		Joe Gardner		Némó		Szenilla		Carl Fredricksen
	Miguel		Meilin Lee		Merida						

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

© DISNEY • © DISNEY/PIXAR

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



Egy kis Dobble-történelem: a DOBBLE több, mint 50 ábra, 55 kártya, kártyánként 8 ábra, és mindig egy és csak egy közös ábra bármely két kártya között. De hogyan is működik? A DOBBLE azon a matematikai elven alapul, miszerint két egyenes ha nem párhuzamos, akkor pontosan egy pontban metszi egymást. 1976-ban Jacques Cottureau általánosította a híres „ha 15 iskoláslány egy héten keresztül minden nap hármas sorokban sétálni indul, hogyan tudjuk megoldani, hogy két kislány ne kerüljön egyenél többször ugyanabba a sorba?” A hibajavító kódelméletből kölcsönzött teóriák segítségével felépített néhány rendszert, melyek segítettek általánosítani a problémát. Ezeket a rendszereket a matematikusok négyzetes blokkrendszereknek nevezik. Ezen rendszerek különleges tulajdonságai alapján (az egyenesek metszéséről szóló axióma felhasználásával) Jacques Cottureau

két játékot is alkotott. Ezek közül az első, a „strange retriever” a „Le Petit Archimede” (A kis Arkhimédész) és a „Pour la Science” (A tudományért) magazinokban jelent meg. Később Cottureau kifejlesztett egy újabb játékot, melyben a vonalakat kártyákra, a pontokat pedig különböző rovarokra cserélte, és ezt elnevezte „rovaros játéknak”, amelyben az volt a cél, hogy a játékosok megtalálják két kártya közt az egy azonos rovarot. Ezzel megszületett a DOBBLE őse! 2008 tavaszán Denis Blanchot ráakadt az évtizedekkel korábban született „bogaras játék” néhány kártyájára. Lenyűgözte a játék zseniális mechanizmusa, így elkezdett Jacques Cotterau-val azon dolgozni, hogy „valódi” játékot alkossanak belőle. Denis Blanchot úgy gondolta, hogy a mintafelismerős mechanizmust újra kell gondolni, mivel az túl bonyolult egy reflex-alapú partijátékhoz. Az ikonoknak könnyen és gyorsan felismerhetőnek kell lenniük, és játékosabb külsővel kell rendelkezniük, hogy a játék folyamatosabb lehessen. Mindemellett

túl kevés kártya és azokon túl kevés ábra volt a játékban; a lapok számát 57-re növelte, és minden kártyára 8 ábra került, így már közelebb került a játék a végleges állapotához, a kombinációk száma pedig hétszámjegyre emelkedett. A játék szabályait azonban még mindig meg kellett írnia... vagyis röviden egy teljes réteg hiányzott még ahhoz, hogy a játék kész legyen. Rengeteg prototípus és még több, főleg gyerekekkel tartott tesztjáték után Denis Blanchot kiadókkal is felvette a kapcsolatot. Végül a Play Factory csapata dolgozott Denis Blanchot-val azon, hogy a játék végső változatát kiadják. 2009 kora őszén ma is ismert formájában megjelent a DOBBLE!