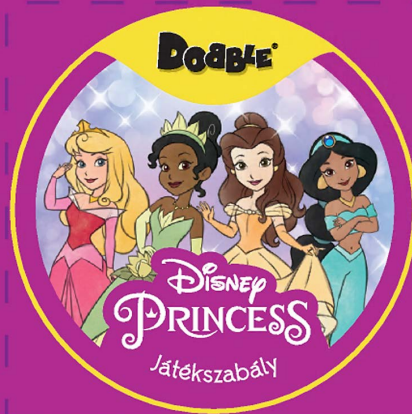




## Mi a Dobble Disney Princess?

A Dobble Disney Princess 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 különbözik. 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 vezető játékot, amíg mindenki tökéletesen meg nem értette az alapszabályt: bármely két kártyán mindig pontosan egy azonos szimbólum található. Ha ez megvan, készen álltok a játékkal!

## A játék célja

Minden mini játékban az a lényeg, hogy minél gyorsabban találjunk kártyapárokat azonos szimbólumokkal. Akiknek 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. Az egyszerűség kedvéért a mini játékok nehézségi sorrendben vannak rendezve. 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 belejöhessen a párok megtalálásába, és megismerkedjen a szabályokkal.

## Ki nyeri a kört?

A mini játékok szabályai meghatározzák, hogy ki lesz a győztes.

## Ha kételyetek merülne fel...

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.

## 1. MINI JÁTÉK Váltsd valóra az álmaid!

**1) Előkészületek:** Megkeverés után minden gyerek elé tegyünk az asztalra képpel felfelé 4 lapot, minden felnőtt elé pedig 6-ot. Egy lapot tegyünk képpel lefelé az asztal közepére, majd a többi lapot tegyük félre. Életkor alapján növelhetitek vagy csökkenthetitek a kiosztott kártyák számát.

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

**3) A játék menete:** A játékosok egyszerre, egymással versenyezve játszanak. Rajt jelzésre 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 talált 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.



Előkészületek: Kezdőállás 2 játékos esetén



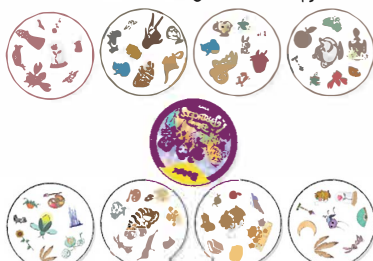
## 2. MINI JÁTÉK Pompás találat

**1) Előkészületek:** Megkeverés után minden gyerek elé tegyünk az asztalra képpel felfelé 4 lapot, minden felnőtt elé pedig 6-ot. Egy lapot tegyünk képpel lefelé az asztal közepére, majd a többi lapot tegyük félre. Életkor alapján növelhetitek vagy csökkenthetitek a kiosztott kártyák számát.

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

**3) A játék menete:** A játékosok egyszerre, egymással versenyezve játszanak. Rajt jelzésre 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 találattal új lap kerül az asztal közepére, új szimbólumokkal. 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.



Előkészületek: Kezdőállás 2 játékos esetén



## 3. MINI JÁTÉK A királyi palota

**1) Előkészületek:** Keverés után osszunk minden játékosnak képpel lefordítva egy lapot. A maradék lapokat képpel felfelé tegyük az asztal közepére – ez lesz a húzópakli. Életkor alapján növelhetitek vagy csökkenthetitek a kiosztott kártyák számát.

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

**3) A játék menete:** Rajt jelzésre 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. Már 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.



Előkészületek: Kezdőállás 3 játékos esetén

## 4. MINI JÁTÉK Vár a kaland!

**1) Előkészületek:** Tegyük egy lapot képpel felfelé az asztal közepére. Keverjük meg a maradék pakli, 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.

**3) A játék menete:** Rajt jelzésre 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 paklija legfelső lapját a közepén lévő lap tetejére teszi. Ettől kezdve ez lesz az a lap, amellyel a játékosoknak össze kell hasonlítaniuk 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 paklija.



Előkészületek: Kezdőállás 3 játékos esetén

## 5. MINI JÁTÉK Találd meg az utad!

**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:** Rajt jelzésre 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 a közös szimbólum nevét, elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé a játékos kártyájára lapjainak tetejére teszi. Ez a „mérgezett alma”, az ajándék, aminek senki sem örül igazán. Már kezdődhet a következő kör – a játékosoknak mindig a játékos kártyáik 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.



Előkészületek:



## Példák a szimbólumokra:

|                                                                                    |                 |                                                                                     |                 |                                                                                     |               |                                                                                       |            |                                                                                       |                     |                                                                                       |                    |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------|------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
|   | Flamingó        |    | Csodalámpa      |    | Varázsszőnyeg |    | Süti       |    | Könyvek             |    | Elvarázsolt rózsza |
|   | Üvegcipellő     |    | Tök             |    | Hintó         |    | Hold       |    | Felhő               |    | Jázmín palotája    |
|    | Szentjánosbogár |    | Belle           |    | Tik-tak úr    |    | Kék madár  |    | Hamupipőke kastélya |    | Naveen herceg      |
|    | Ariel           |    | Ficánka         |    | Sebastian     |    | Lumiere    |    | Kanna mama          |    | Csészike           |
|    | Guszi           |    | Jackie          |    | Tiana         |    | Jázmín     |    | Rádza               |    | Hamupipőke         |
|    | Mókus           |    | Rózsaszín madár |    | Berry         |    | Auróra     |    | Hófehérke kunyhója  |    | Nyúl               |
|   | Aranyhaj tornya |    | Festőpaletta    |    | Lámpás        |    | Napraforgó |    | Iránytű             |    | Tollak             |
|  | Fésű            |   | Bagoly          |  | Fióna         |    | Hófehérke  |    | Alma                |   | Meeko              |
|  | Aranyhaj        |  | Pascal          |  | Mulán         |   | Pocahontas |  | Flit                |  | Cri-Kee            |
|                                                                                    |                 |                                                                                     |                 |                                                                                     |               |  | Kisöcsi    |  | Mushu               |                                                                                       |                    |

## 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: Zygomat - Asmodee Group - [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

© DISNEY • Spot iti, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group • [WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM](http://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 "vidám matematikai fejtörőt", Kirkman iskoláslány problémáját. A probléma lényege, hogy "ha 15 iskoláslány egy héten keresztül minden nap hármas sorokban sétálni indul, hogyan tudjuk megoldani, hogy két kislány ne kerüljön egymél többször ugyanabba a sorba?" A hibajavító kódolméletből 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 Cottureau-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 játéokban; 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 kiadókál 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!

