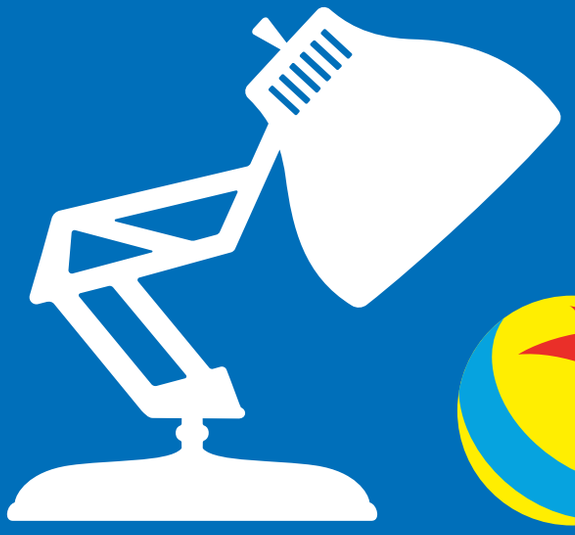
DOBBLE



PIXAR

Játékszabály

©Disney/Pixar

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 paklból, 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 szimbólumt 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 választhattok 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.

Példák a szimbólumokra:

ÉVA

Mike

Sulley

Boo

Cruz

Merida

Dug

Russell

Joe

Dorothea

Mantikór

Ian

Kacsa

Derű

Kommandós Carl

Buzz

Bo

Villi

Woody

Nyuszi

Fridzsiman

Nyúlánynyka

Mr. Irdatlan

Dante

Miguel

McQueen

Bánat

Némó

Remy

Szenilla

Wall-E

1. MINI JÁTÉK

Bújócska

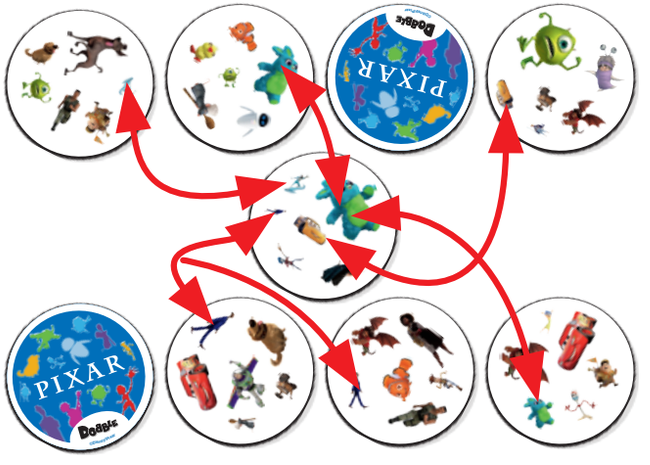
1) Előkészületek: Megkeverés után minden gyerek elé tegyünk az asztalra képpel felfelé 4 lapot, minden felnőtt elé pedig 6-ot. Egy lapot tegyünk képpel lefelé az asztal közepére, majd a többi lapot tegyük félre.

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 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.



2. MINI JÁTÉK

Kicsi borsók

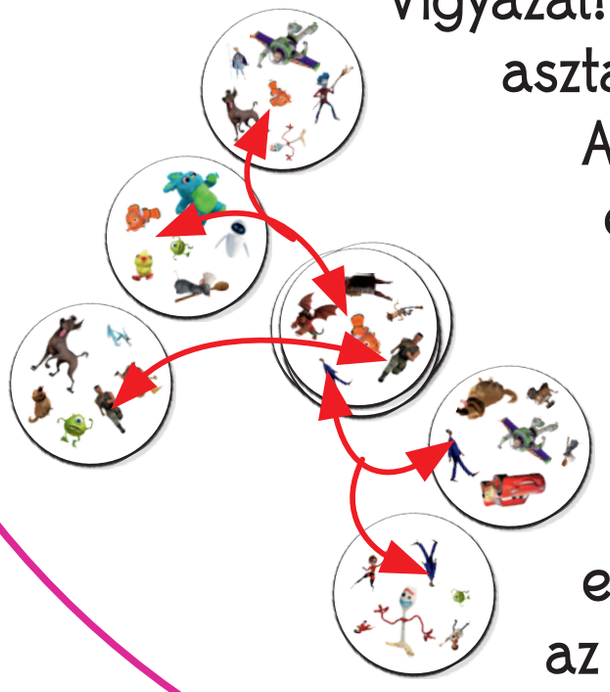
1) Előkészületek: Megkeverés után minden gyerek elé tegyünk az asztalra képpel felfelé 4 lapot, minden felnőtt elé pedig 6-ot. Egy lapot tegyünk képpel lefelé az asztal közepére, majd a többi lapot tegyük félre.

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

Kezdőállás 2 játékos esetén

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 középen
lévő lapon is szerepel, hangosan bemondja a szimbólum
nevét, és a lapot képpel felfelé a középen 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.

3. MINI JÁTÉK

A torony

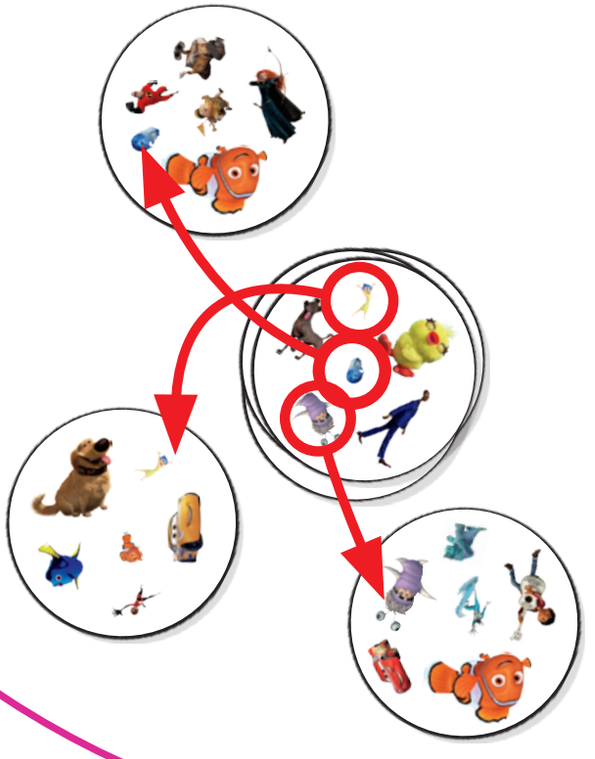
1) Előkészületek: Keverés után osszunk minden játékosnak képpel lefordítva egy lapot. A maradék lapokat képpel felfelé tegyük az asztal közepére – ez lesz a húzópakli.

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

Kezdőállás 3 játékos esetén

3) A játék menete:

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. Máris 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.

4. MINI JÁTÉK

A kút

1) Előkészületek: Tegyünk 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:
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 középen 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.

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:
Rajt jelzésre mindenki egyszerre felfordítja a lapját, és megpróbál olyan szimbólumot keresni, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és egy játékostársa kártyáján. Az első játékos, aki kimondja egy ilyen közös szimbólum nevét, elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé a játékostársa lapjainak tetejére teszi. Ez a „mérgezett alma", az ajándék, aminek senki sem örül igazán. Máris kezdődhet a következő kör – a játékosoknak mindig a játékostársaik 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.

HU

Köszönetnyilvánítás

A játék fejlesztői Denis Blanchot, Jacques Cottereau és a Play Factory csapata. A tesztelésben részt vett: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guilleaume Gille-Naves és Igor Polouchine.

Kiadó: Asmodee Group
www.asmodee.com

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