

A MEGFIGYELÉS ÉS A GYORS REFLEXEK JÁTÉKA 2-8 JÁTÉKOS SZÁMÁRA 6 ÉVES KORTÓL



DOBBLE

Játékszabály



Mi a Dobble?

A Dobble egy 55 lapos kártyapakli, amelynek minden lapján 8 szimbólum látható. A lapokon összesen több mint 50 különböző szimbólum található, és **bármelyik két lapon pontosan egy szimbólum azonos**. Készen álltok egy Dobble-partira?

Mielőtt játszani kezdenétek...

Ha most talákoztatok először a 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

A Dobble 5-féle mini játékot tartalmaz. 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**. Ezután a kártyapárt a választott játéktól függően vagy egy paklira kell tenni, vagy el kell dobni.

A mini játékok

A játékosok az 5 gyors és szórakoztató mini játék mindegyikét szimultán, azaz **egyszerre, egy időben játésszák**. 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 játszani, hogy mindenki belejőjön a párok megtalálásába, és megismerkedjen a szabályokkal.

Dobble- bajnokság

Játszhattok bajnokságot is, ehhez játsszátok le mind az 5 minijátékot, és aki a legtöbbet megnyeri, az lesz a bajnok. Az erősebb versenyszellemű játékosok számára kifejlesztettünk egy pontozási rendszert, amelyet a szabályfüzet végén találhattok.

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:



Dobble-bajnokság pontozási rendszere:

Játsszatok egy parti „Tornyot”, majd ennek a játéknak a vesztese választ egyet a következő mini játékok közül:

A torony: +1 pont minden összegyűjtött lapért / +5 pont a győztesnek

A kút: +10 pont annak, akinek először fogynak el a lapjai / -20 pont az utolsó játékosnak

A mérgezett alma: +20 pont annak, aki a legkevesebb lapot gyűjtötte össze / +10 pont a második helyezettnek

Forró krumpli: -5 pont minden elvesztett körért

Szerezd meg mind! +1 pont minden megszerzett lapért.

1. JÁTÉK:

A torony

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

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

Kezdőállás 3 játékos esetén



A játék menete:

Mindenki egyszerre felfordítja 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 (például „levél”), elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé 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.



A játék győztese:

A játékot az nyeri, aki a legtöbb lapot gyűjtötte a paklijába.

2. JÁTÉK:

A kút

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

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



Kezdőállás 3 játékos esetén



3. JÁTÉK:

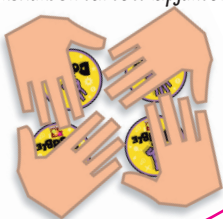
Forró krumpli

(előre meghatározott számú kört kell játszani)

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).

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 kezükben tartott lapjuktól.

Kezdőállás 4 játékos esetén

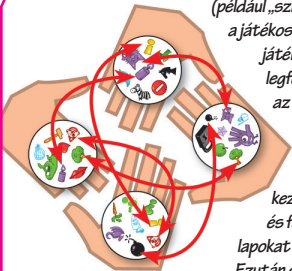


A játék menete:

A játékosok egyszerre képpel felfelé fordítják a lapjukat, és jól láthatóan tenyerükben tartják őket. **Aki megtalálja az azonos szimbólumot saját és egy játékostársa lapján, hangosan kimondja azt** (például „szív”), és lapját képpel felfelé ennek a játékostársának tenyerébe teszi. Minden játékos a kezébe tartott lapok közül a legfelsővel játszik, de ha párt talál, akkor az összes lapját átadja játékostársának, 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.

A játék vesztese:

A játék vesztese az lesz, **aki az utolsó kör végére a legtöbb lapot gyűjtötte össze.**



4. JÁTÉK:

Szerezd meg mind!

(előre meghatározott számú kört kell játszani)

Előkészületek: Minden fordulóban tegyetek egy kártyát képpel felfelé az asztal közepére, és tegyetek köré annyi kártyát képpel lefelé, ahány játékos játszik. A maradék kártyákat tegyéttek félre, a következő fordulóok során szükség lesz rájuk.

A játék célja: A játékosok megpróbálnak minél gyorsabban a többiekénél több kártyát gyűjteni.



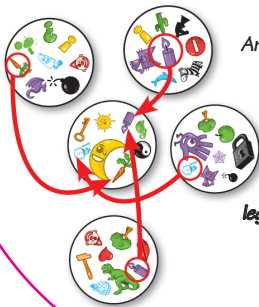
Kezdőkártyák 4 játékos esetén

A játék menete:

A játékosok egyszerre (egyidőben) felfordítják a középső kártya körüli lapok egyikét. **A játékosoknak meg kell találniuk a középső kártya és valamelyik felfordított kártya közös ábráját.** Amint valakinek sikerül, megnevezi az ábrát, megkapja az éppen felfordított kártyát és félreteszi (figyelem: a középső kártyát soha nem szabad elvenni).

A játék győztese:

Amint az összes felfordított kártyát elvitte valaki, a középső kártyát a pakli aljára kell tenni, és új forduló kezdődik. A játékosok megtartják a megszerzett lapokat. Ha már nincs több kártya a húzópakliban, a játék véget ér, és **az nyer, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte össze.**



5. JÁTÉK:

A mérgezett alma

Előkészületek: Keverés után
összunk minden játékosnak egy lapot,
amelyet képpel lefordítva maguk elé tesznek.
A maradék lapokat képpel felfelé fordítva tegyük
az asztal közepére – ez lesz a húzópakli.

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



Kezdőállás 4 játékos esetén

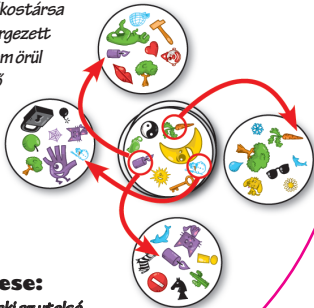
A játék menete:

Mindenki egyszerre felfordítja lapját, és megpróbál olyan szimbólumot keresni, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és egy játékos társa kártyáján.

Az első játékos, aki kimondja egy ilyen közös szimbólum nevét (például „fa”), elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé ennek a játékos társa lapjainak tetejére teszi. Ez a „mérgezett alma”, az ajándék, melynek 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.

A játék győztese:

**A játékot az nyeri, aki az utolsó
kör végére a legkevesebb lapot
gyűjtötte össze.**



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.

Gyártó:



www.asmodee.com