

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



DOBBLE

Játékszabály



Mi a Dobble?

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

Mielőtt játszani kezdenétek...

Ha most találkoztok először a játékkal, ajánlatos először 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 a színe mindig ugyanaz, legfeljebb a méretük különbözhet. Aki először megtalálja azt a szimbólumot, amely mindkét lapon szerepel, hangosan kimondja a 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 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.

End of the game

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

Döntetlen esetén

Minden kör nyertese az, aki először kimondja 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).

Ties

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 krumplic” 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 hát mind! +1 pont minden megszerzett lapért.

1. JÁTÉK:

A torony

Előkészületek: Keverés után osszunk 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: *Tegyünk egy lapot képpel felfelé az asztal közepére. Keverjük meg a maradék paklit, és osszuk szét annak összes lapját egyenlően a játékosok között.*

Kioszott 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.*

Kezdőállás 3 játékos esetén





A játék menete:

A játékosok egyszerre képpel felfelé fordítják a saját paklijukat, és **elkezdik keresni azt a szimbólumot, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és saját kártyájukon.** Az első játékos, aki kimondja a közös szimbólum nevét (például „gyertya”), saját paklija legfelső lapját a középben lévő lap tetejére teszi. Innen 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.

A játék győztese:

A játékot az nyeri, **akinek először fogy el saját paklija összes lapja.**

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 játszatok).

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 játéktársa lapján, hangosan kimondja azt** (például „szív”), és lapját képpel felfelé ennek a játéktársának tenyerébe teszi. Minden



játékos a kezébe tartott lapok közül a legfelsővel játszik, de ha párt talál, akkor az összes lapját átadja játéktársának, 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!

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

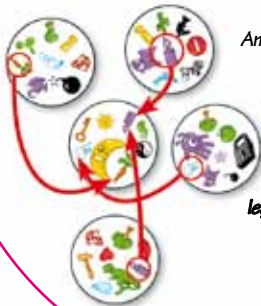
A játék célja: A játékosok megpróbálnak minél gyorsabban a többiekénél több kártyát gyűjteni.



Kezdőállás 4 játékos részére

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 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 az utolsó kör végére a legkevesebb lapot gyűjtötte össze.



Köszönetnyilvánítás

A játék licencének tulajdonosa:

Divertis Properties Group.

A játék fejlesztői:

Jean-François Andreani - Toussaint Benedetti

A játékot a Play Factory csapata fejlesztette

A Dobble-t letölthető a következő platformokra: iPhone®, iPod Touch® & iPad®! Android® and Kindle Fire® változat hamarosan!

Gyártó:



www.asmodee.com