

A GYORS REFLEXEK VÍZHATLAN JÁTÉKA - 2-5 JÁTÉKOS SZÁMÁRA - 4 ÉVES KORTÓL



DOUBLE

Beach

Játékszabály

Mi a Dobble Beach?

Akárhová is vezessenek kalandos utazásaitok, ugorjatok fejest a népszerű családi játék új, tartós és vízhatlan verziójába! A Dobble Beach egy 30 lapos kártyapakli, amelynek minden lapján 6 vízi és vízparti tematikájú szimbólum látható. Bármely két lapon egy – és csak egy – azonos szimbólum látható. Akár tenger vagy medence partján, akár kádban játszotok, találjátok meg gyorsan, hogy győzhessetek!

Mielőtt játszani kezdenétek...

Ha most találkoztok először a játékkal, ajánlatos megismerkednetek a lapokkal. Húzzatok 2 lapot a pakliból, és tegyétek ki azokat az asztalra, képes oldalukkal felfelé. **Keressétek meg azt a szimbólumot, amelyik mindkét lapon megtalálható!** Az azonos szimbólumok formája és színe mindig ugyanaz, csak a méretük különbözhet. Aki először megtalálja azt a szimbólumot, amely mindkét lapon szerepel, hangosan megnevezi azt, 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. Ennyi az egész, már tudtok is játszani
a Dobble Beach játékkal!

A játék célja

A Dobble Beach 5-féle mini játékot tartalmaz. Minden játékban az a lényeg, hogy minél gyorsabban **találjunk kártyapárokat azonos szimbólumokkal.** Akinek ez sikerül, annak **hangosan ki kell mondania** a mindkét kártyán megtalálható **szimbólum nevét.** Ez után a kártyapárt a választott játék szabályaitól függően egy paklira kell tenni, vagy el kell dobni.

A mini játékok

A játékosok a Dobble Beach dobozában található 5 gyors mini játék mindegyikét szimultán, azaz **egyszerre, egy időben játsszák.** Lejátszhatjátok mind az ötöt sorban vagy tetszőleges sorrendben, illetve választhatok akár egyetlen kedvencet. A lényeg az, hogy szórakozzatok jól! Egy új mini játék kipróbálása előtt érdemes néhány bemelegítő kört lejátszani, hogy mindenki belejöjjön a párok megtalálásába, és megismerkedjen a szabályokkal.

A játék vége

Az a játékos, aki a **legtöbb mini játékot megnyeri**, megnyeri az egész játékot.

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 (az épp játszott játéktól függően).

Döntetlen esetén

Ha egy mini játék végén két játékos egyenlő pontszámmal áll az első helyen, **párbajt** kell vívniuk. Mindkét játékos húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Amelyikük először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szimbólum nevét, az lesz a párbaj győztese.

Példák a szimbólumokra



Hullám



Strandlabda



Napozóágy



Pálmafa



Papucs



Nap



Napszemüveg



Papír-
sárkány



Csikóhal



Buborékok



Békatalp



Rák



Lapát



Füüdőrüha



Törülközö



Esernyö



Fényképezögép

1. JÁTÉK

Az esernyő

Előkészületek: Keverés után tegyünk **képpel felfordítva** minden gyerek elé 4, minden felnőtt elé 6 lapot. Ha 5 felnőtt játszik, osszunk mindenkinek 5 lapot. Helyezzünk egy kártyát **képpel felfelé** az asztal közepére, és tegyük vissza a maradék lapokat a zsákba. A gyerekek elé lerakott kártyák száma módosítható az életkoruk függvényében, hogy ezzel állítsuk be nekik a megfelelő nehézségi szintet.

A játék célja: A játékosok megpróbálják lefordítani az összes lapot maguk előtt.



Kezdőállás

2 játékos esetén

A játék menete:

Mindenki egyszerre játszik.

„Rajt!”-ra minden játékosnak

meg kell találnia az azonos szimbólumot valamelyik saját kártyájuk és a középben lévő kártya között. Amikor megtalálták, hangosan

ki kell mondani a szimbólum nevét, és a játékosnak le kell fordítania az adott kártyáját. Ez a lap már lefordítva marad, a többivel folytatódik a játék.

A játék győztese:

A játékot az nyeri, aki elsőként éri el, hogy már **csak lefordított kártyák vannak előtte.**



2. JÁTÉK:

A korallzátony

Előkészületek: Keverés után tegyünk **képpel felfordítva** minden gyerek elé 4, minden felnőtt elé 6 lapot. Helyezzünk egy kártyát **képpel felfelé** az asztal közepére, és tegyük vissza a maradék lapokat a zsákba. A gyerekek elé lerakott kártyák száma módosítható az életkoruk függvényében, hogy ezzel állítsuk be a nekik megfelelő nehézségi szintet.

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



*Kezdőállás
2 játékos esetén*



A játék menete:

„Rajt”-ra minden játékos egyszerre megpróbálja **megkeresni azt a szimbólumot, amely egyszerre szerepel a középén látható lapon és valamelyik kártyájukon.** Az első játékos, aki kimondja a közös szimbólum nevét, az adott lapját a középén lévő lap tetejére teszi. Vigyázat! A középső kártya mindig megváltozik, amint egy játékos ráteszi az egyik lapját.

4) A játék győztese:

A játékot az nyeri, **aki elől először fog el az összes kártya.**

3. JÁTÉK

A homokvár

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

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

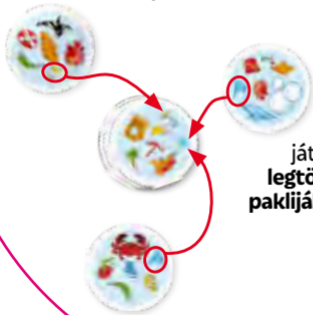


*Kezdőállás
3 játékos esetén*



A játék menete:

Mindenki egyszerre felfordítja a lapját, és megpróbálja **megkeresni azt a szimbólumot, amelyik egyszerre szerepel a saját kártyáján és a húzópakli felső lapján**. Az első játékos, aki kimondja a közös szimbólum nevét, elveszi a húzópakli felső lapját, és azt a saját lapjának tetejére teszi, képpel felfelé. A kártya elvételével közepén új lap válik láthatóvá.



A játék győztese:

A játék akkor ér véget, amikor a húzópakli elfogy. A játékot az nyeri, **aki a legtöbb lapot gyűjtötte a paklijába**.

4. JÁTÉK

A tengeri csillag

Előkészületek: Osszuk szét az összes kártyát egyenlően a játékosok között. Az utolsó kártyát tegyük **képpel felfelé** az asztal közepére. Minden játékos megkeveri a lapjait, és saját, **képpel lefelé** fordított húzópaklit képez belőle maga előtt.

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



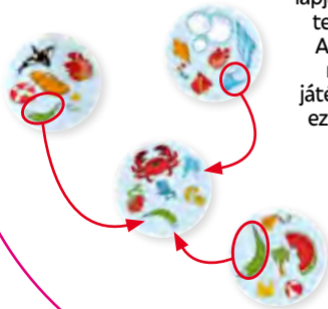
*Kezdőállás
3 játékos
esetén*



A játék menete:

„Rajt”-ra minden játékos egyszerre felfordítja a saját pakliját, és elkezd **keresni azt a szimbólumot, amely egyszerre szerepel a középben látható lapon és a felső kártyájukon.** Az első játékos, aki kimondja a közös szimbólum nevét, a saját paklija legfelső

lapját a középben lévő lap tetejére teszi. Vigyázat! A középső kártya mindig megváltozik, amint egy játékos ráteszi az egyik lapját, ezért gyorsnak kell lennünk!



A játék győztese:

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

5. JÁTÉK

Az úszómedence

Előkészületek: Keverés után osszunk 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 a lapját, és megpróbál **olyan szimbólumot keresni, amely egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és egy játékosársá kártyáján**. Az első játékos, aki kimondja egy ilyen közös szimbólum nevét, elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé ennek a játékosársának a lapjai tetejére teszi. Folytatódhat a játék – a kártya átadásával új lap vált láthatóvá középen.

A játék győztese:

A játék addig tart, amíg a húzópakli el nem fogy. A játékot az nyeri, aki az utolsó kör végére a legkevesebb lapot gyűjtötte össze.



DOBBEAC01-HU

Alkotók

*Denis Blanchot, Jacques Cottereau és a Play
Factory játéka, melynek elkészültében segített a Play
Factory csapat, köztük Jean-François Andreani, Toussaint
Benedetti, Guillaume Gille-Naves és Igor Polouchine.*

Próbáld ki a Dobble eredeti verzióját is!

