

A GYORS REFLEXEK JÁTÉKA 2-5 JÁTEKOS RÉSZÉRE 4 ÉVES KORTÓL



**DOBBLE
KIDS**

Játékszabály



Milyen játék a Dobble Kids?

A Dobble Kids egy 30 lapos kártyapakli, amelynek minden lapján 6 állat látható. A lapokon összesen 30 különböző állat található, és **bármelyik két lapon pontosan egy állat azonos**. Készen állsz egy Dobble-partira?

Mielőtt játszani kezdenétek...

Ha most találkoztok először a játékkal, ajánlatos megismerkednetek a lapokkal. Húzzatok 2 lapot a pakliból, és tegyétek ki az asztalra képes oldalukkal felfelé.

Keressétek meg azt az állatot, ami mindkét lapon megtalálható.

Az azonos állatok formája és színe mindig megegyezik, legfeljebb a méretük különbözhet. Aki először megtalálja azt az állatot, amelyik 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 állat található.**

Ha ez
megvan, készen
álltok a **Dobble Kids** játékra!

A játék célja

A Dobble Kids ötféle mini játékot tartalmaz. Minden mini játékban az a lényeg, hogy minél gyorsabban **találjunk kártyapárokat azonos állatokkal**. Akinek ez sikerül, **hangosan ki kell mondania** a mindkét kártyán megtalálható **állat 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 választhattok akár egyetlen kedvencet. Ebben a füzetben a legegyszerűbb mini játék szabályának ismertetésével kezdjük, a kissé bonyolultabbakat hagyjuk a végére.

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.

A játék vége

Minden mini játékban külön ismertetjük, mikor ér véget a játék.

Ki volt a gyorsabb?

Minden kör nyertese az, aki először kimondja a két lapon megtalálható közös állat nevét. Ha többen egyszerre mondják ki az állat 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 állat nevét, az lesz a párbaj – és így a játék – győztese.



Példák az állatokra:



medve



hal



katica



macska



ló



polip



kakas



víziló



kenguru



nyúl



oroszlán



kígyó



bagoly



kutya



cápa



gorilla



teve

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 szintén képpel felfelé az asztal közepére, majd a többi



lapot tegyük félre. A gyerekek elé tett lapok számát életkoruk és képességük függvényében változtathatjuk.

2) A játék célja:

A játékosok megpróbálnak elsőként megszabadulni az összes lapjuktól.

Kezdőállás:

példa 2 játékos esetén

2. MINI JÁTÉK

Az öt ujj

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

A gyerekek elé tett lapok számát életkoruk és képességük függvényében változtathatjuk.

2) A játék célja:

A játékosok próbálnak elsőként megszabadulni az összes lapjuktól.



Kezdőállás:

példa 2 játékos esetén

3) A játék menete:

A játékosok egyszerre, egymással versenyezve játszanak. Rajt jelzésre minden játékos megpróbálja a saját lapjait az asztal közepére tenni. Aki bármelyik lapján megtalálja azt az állatot, amelyik a középben lévő lapon is szerepel, hangosan bemondja az állat nevét, és **a lapot képpel felfelé a középben lévő lapra teszi**. Vigyázat! Minden találattal új lap kerül az asztal közepére, új állatokkal.



4) A játék győztese:

A játékot az nyeri, aki **először megszabadul 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 játékot az nyeri, aki *először megszabadul az összes lapjától*.

Kezdőállás:

példa 3 játékos esetén



3) A játék menete:

Rajt jelzésre **mindenki egyszerre** felfordítja lapját, és **megpróbálja**

megkeresni azt az állatot, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és a saját kártyáján.

Az első játékos, aki kimondja a közös állat nevét, elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé saját lapjára teszi. Máris kezdődhet a következő kör – a játékosoknak mindig a saját paklijuk legfelső lapját kell összehasonlítaniuk a húzópakli felső lapjával.



4) A játék győztese:

A játék addig tart, amíg a húzópakli el nem fogy. 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. 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 lapjaiktól.*

Kezdőállás:

példa 3 játékos esetén



3) A játék menete:

Rajt jelzésre a játékosok egyszerre képpel felfelé fordítják a saját paklijukat, és **elkezdik keresni azt az állatot, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és a saját kártyájukon.** Az első játékos, aki kimondja a közös állat nevét, saját paklija legfelső lapját a középben lévő lap tetejére teszi. Ettől 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 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 egy lapot, amelyet **képpel lefordítva** maguk elé tesznek. A maradék lapokat **képpel felfelé** fordítva tegyük az asztal közepére – ez lesz a húzópakli.

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

Kezdőállás:

példa 4 játékos esetén



3) A játék menete:

Rajt jelzésre **mindenki egyszerre felfordítja lapját, és megpróbál olyan állatot keresni, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és egy játékosársra kártyáján.**

Az első játékos, aki kimondja egy ilyen közös állat nevét, elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé a játékosársra lapjainak tetejére teszi. Ez a „mérgezett alma”, az ajándék, aminek senki sem örül igazán. Máris kezdődhet a következő kör – a játékosoknak mindig a játékosártsaik legfelső lapját kell összehasonlítaniuk a húzópakli felső lapjával.

4) A játék győztese:

A fentieket ismételjük egészen addig, amíg a húzópakli el nem fogy.

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



DOKI01-HU



Köszönetnyilvánítás

A játék fejlesztői Denis Blanchot, Jacques Cottereau és a Play Factory csapata.

A tesztelésben részt vett: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves és Igor Polouchine.

Próbáld ki a **DOBBLE** eredeti verzióját is!



www.gemker.hu
info@gemker.hu

Gyártó:

