



1

Dobble

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 kezdenének...

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 hűz 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**.

2

Ha ez megvan, készen álltok a Dobble játékkal!

A játék célja

A Dobble 5-féle mini-játékot tartalmaz. Minden mini-játékban az a lényeg, hogy minél gyorsabban **találjunk kártyapárokat azonos szimbólumokkal**. Akin 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 választhatok 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.

3

A játék vége

Játszhattok bajnokságot is, ehhez játésszátok 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.

Ki volt a gyorsabb?

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 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 krumppli” kör lejátszásával kell eldönteniük a végső győztes személyt.

4

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 közepén 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**.

9

3. JÁTÉK:

Forró krumppli

(előre meghatározott számú kört kell játszani)

Előkészületek: Keverés után osszátok minden játékosnak képpel lefordítva egy-egy lapot. A többi lapot egyelőre tegyétek félre. Döntsetek el, hány kört fogtok játszani (legalább 5 kört játszattok).

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

10

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 játéktársára 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 mindenkinél 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**.

11

4. JÁTÉK:

Szerzd 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 tegyetek félre, a következő forduló során szükség lesz rájuk.

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

Kezdőállás 4. játékos részére

12

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 krumpit: -5 pont minden elvesztett körért

Szerezd meg mind! +1 pont minden megszerzett lapért.

5

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



6

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.

7

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.

Kezdőállás 3 játékos esetén



8

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.



13

5. JÁTÉK:

A mérgezett alma

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



14

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 társára 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.

15

2013-1/DOBB01HU/ADB001

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 letölthető a következő platformokra: iPhone®, iPod Touch® & iPad®, Android® and Facebook® változat hamarosan!

Gyártó: Importor:



www.asmodee.com

16