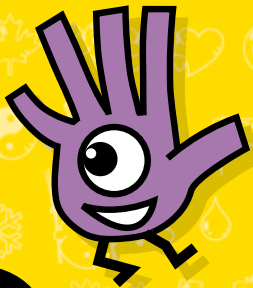


SZALONA GRA SPOSTRZEGAWCZOŚCI – 2 DO 8 GRACZY – OD 6 LAT.



DOBBLE

Zasady gry



Co to jest Dobble?

Dobble to 50 symboli na 55 kartach, po 8 symboli na karcie. Pomiędzy dwiema dowolnymi kartami jest tylko **jeden wspólny symbol** i to Ty musisz zobaczyć który.

Zanim zaczniesz...

Jeśli nigdy nie grałeś w Dobble, albo grasz z ludźmi, którzy jeszcze nie mieli okazji zagrać, wyciągnij dwie losowe karty i połóż je na stole między graczami. **Znajdź identyczne symbole na dwóch kartach** (ten sam kształt, kolor, jedynie wielkość może się różnić). Pierwszy gracz, który znajdzie właściwy symbol głośno go nazywa, a następnie wyciąga dwie nowe karty i umieszcza je na stole. Graj w ten sposób tak długo, aż wszyscy gracze zrozumieją, że jest **zawsze tylko jeden wspólny symbol** dla dowolnych dwóch kart.

Teraz już
umiesz grać w **Dobble!**

Cel gry

Niezależnie od tego w którą grasz mini-gry zawsze musisz być pierwszą osobą, która **nazwie identyczny symbol** na dwóch kartach, a następnie **zabrać, umieścić na innej karcie lub odrzucić kartę**, w zależności od mini-gry, którą wybraliście.

Mini-gry

Dobble to seria szybkich mini-gier na refleks, w których **wszyscy gracze biorą udział jednocześnie**. Możesz rozgrywać je w określonej kolejności, losowo, albo grać ciągle w tę samą. Najważniejsze by wszyscy dobrze się bawili! Przeczytaj zasady wybranej (lub wylosowanej) mini-gry wszystkim graczom przed rozpoczęciem rozgrywki. Jeśli ktokolwiek ma wątpliwości co do reguł rozegrajcie partię „na sucho”, aby każdy je zrozumiał.

Koniec gry

Gracz, który wygra najwięcej mini-gier wygrywa. Dla miłośników gry turniejowej opracowaliśmy system punktowania na końcu niniejszej instrukcji.

Wątpliwości?

Zawsze pierwszy gracz, który nazwie symbol wygrywa! Jeśli gracze odezwali się w tym samym momencie wygrywa ten, który pierwszy zabrał, położył lub odrzucił swoją kartę.

Remisy

Na koniec każdej mini-gry gracze, którzy zremisowali grają pojedynek. Jeśli jest ich więcej niż dwoje najlepiej rozegrać rundkę w grę „parzy!”. Pojedynek polega na tym, że każdy z graczy losuje kartę. Gracze odkrywają jednocześnie swoje karty. Pierwszy, który nazwie identyczne symbole wygrywa pojedynek.

Przykłady symboli



Punktacja w grze turniejowej

Zacznij od "piekielnej wieży", przegrany wybiera następną mini-grę.

Piekielna wieża: +1 punkt za każdą zdobytą kartę / +5 punktów dla gracza, który ma najwięcej kart.

Studnia: +10 punktów dla pierwszego gracza, który pozbedzie się wszystkich swoich kart / -20 punktów dla ostatniego.

Zatruty podarunek: +20 punktów dla gracza, który zbierze najmniej kart / +10 punktów dla gracza z drugą najmniejszą liczbą kart.

Parzył: -5 punktów za każdą przegraną rundę.

Złap je wszystkie: +1 punkt za każdą zdobytą kartę.

MINI-GRA #1

Piekielna wieża

1) **Przygotowanie do gry:** potasuj karty i rozdaj po jednej zakrytej karcie przed każdym graczem i zrób stos **odkrytych** kart na środku stołu.

2) **Cel gry:** zostać graczem, który zdobył najwięcej kart ze stosu na koniec gry.

Przykładowy rozkład dla 3 graczy



3) Jak grać?

Na dany znak wszyscy gracze odwracają swoje karty.

Gracze starają się **jak najszybciej nazwać symbol wspólny swojej karty z tą ze stosu na środku stołu.**

Pierwszy, któremu się to uda, zabiera kartę ze stosu i kładzie ją przed sobą na swojej karcie. Dzięki temu odkryta zostaje następna karta. Gra toczy się aż do wyczerpania stosu kart ze środka stołu.



4) Wygrana:

Gra kończy się w momencie, w którym wszystkie karty

ze stosu znikną. **Wygrywa ten, kto zdobył najwięcej kart.**

MINI-GRA #2

Studnia

1) Przygotowanie do gry: rozdaj wszystkie karty graczom zaczynając od tego, który wygrał ostatnią mini-grę. Ostatnią kartę, **odkrytą**, umieść na środku stołu.

Każdy gracz tasuje swoje karty i tworzy stos **zakrytych** kart przed sobą

2) Cel gry: być pierwszą osobą, która pozbędzie się wszystkich kart. Upewnij się, że nie jesteś ostatni!

Przykładowy rozkład
dla 3 graczy





3) Jak grać?

Na znak wszyscy gracze odwracają swoje stosy.

Gracz musi, szybciej niż inni, **umieścić swoją kartę na leżącej na środku**. Aby to zrobić musi nazwać symbol wspólny dla karty ze środka i karty z wierzchu swojego własnego stosu. Jako że karta na środku zmienia się za każdym razem, kiedy któryś z graczy umieści tam swoją kartę trzeba być szybkim i spostrzegawczym.

4) Wygrana:

Ostatnia osoba, która pozbywa się swojej karty, przegrywa.

MINI-GRA #3

Parzy!

(Rozgrywane przez kilka rund)

1) Przygotowanie do gry: przed każdą rundą daj każdemu z graczy kartę, którą zakryje ręką bez patrzenia na nią. Odłóż resztę kart, zostaną użyte w następnej rundzie.

2) Cel gry: jak najszybciej pozbyć się swojej karty.

Przykładowy rozkład
dla 4 graczy



3) Jak grać?

Na znak gracze odkrywają trzymane w rękach karty, upewniając się, że wszystkie symbole są widoczne (najlepiej trzymać kartę tak, jak pokazano na obrazku). **Jak tylko gracz znajdzie i nazwie wspólny symbol z tym na karcie przeciwnika oddaje mu swoją kartę zakrywając kartę przeciwnika.** Ów gracz musi teraz znaleźć wspólny symbol ze swojej nowej karty na karcie jednego z pozostałych graczy. Jeśli mu się to uda oddaje wszystkie karty na raz.



4) Przegrana:

Ostatni gracz, który będzie miał wszystkie karty, przegrywa rundę i umieszcza stos obok siebie na stole. Gracze rozgrywają tyle rund, ile zechcą (minimum 5). Gdy nie ma więcej kart do rozdania między graczy mini-gra kończy się. **Przegrywa ten z graczy, który zebrał najwięcej kart.**

MINI-GRA #4

Złap je wszystkie!

(Rozgrywane przez kilka rund)

1) Przygotowanie do gry: na początku każdej rundy połóż odkrytą kartę na środku stołu i po tyle zakrytych kart wokół ilu jest graczy. Pozostałe karty ułóż w stos i odłóż na bok, zostaną użyte w następnej rundzie.

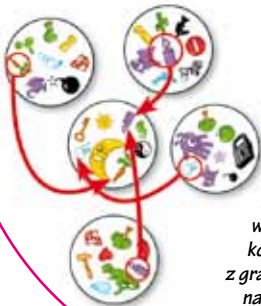
2) Cel gry: zdobyć szybciej więcej kart niż reszta graczy.

Przykładowy rozkład
dla 4 graczy



3) Jak grać?

Na znak wszyscy gracze w jednym momencie odwracają karty rozłożone wokół środkowej. Gracze muszą znaleźć **identyczny symbol na jednej z kart i tej na środku**. W momencie, w którym dowolny gracz znajdzie symbol, nazywa go i dostaje kartę, której symbol nazwał, odkładając ją obok siebie (uwaga: nie zabieraj środkowej karty).



4) Wygrana:

Gdy tylko wszystkie odkryte karty zostaną zabrane gracze umieszczają środkową kartę na spodzie stosu kart i zaczynają nową rundę. Gracze zatrzymują karty, które zdobyli. Gdy nie ma więcej kart na stosie mini-gra kończy się, a wygrywa ten z graczy, który zdobędzie najwięcej kart.

MINI-GRA #5

Zatruty Podarunek

1) Przygotowanie do gry: potasuj karty i umieść po jednej zakrytej przed każdym z graczy. Stwórz stos z pozostałych kart i umieść na środku stołu w pozycji odkrytej.

2) Cel gry: być graczem, który zbierze najmniej kart ze stosu pod koniec gry.

Przykładowy rozkład
dla 4 graczy



3) Jak grać?

Na znak gracze odwracają swoje karty na stronę odkrytą.

Każdy z graczy musi znaleźć identyczny symbol na karcie któregoś z pozostałych graczy i karcie ze środka. Gdy nazwie symbol może położyć kartę ze środka na karcie tegoż przeciwnika. W ten sposób odkryta zostaje następna karta na środku. Mini-gra kończy się, gdy zabraknie kart na środku.

4) Wygrana:

*Mini-gra kończy się,
gdy nie pozostaną
żadne karty na
stosie pośrodku.*

Wygrywa ten z graczy, który zebrął najmniej kart.



Autorzy:

Pomysł: Denis Blanchot

Mechanika, projekt i betatesty:

*Denis Blanchot, Jean-François Andreani
Team Play Factory*

Teraz możesz zagrać w Dobble także na urządzeniach iPhone®, iPod Touch® i iPad®. Wkrótce także wersje na Android® i Facebook®.



Wydanie i dystrybucja:



www.rebel.pl