

WYMAGAJĄCA REFLEKSU GRA DLA KAŻDEGO - DLA 2-5 GRACZY - OD 4. ROKU ŻYCIA



DOUBLE
ZASADY GRY



Dobble

Dobble „Auta 3” – co to takiego?

Gra **Dobble „Auta 3”** składa się z 31 różnych symboli ze świata „**Aut**”. Na każdej karcie znajduje się 6 symboli. Na 2 dowolnych kartach **zawsze znajduje się dokładnie 1 wspólny symbol**. Twoim zadaniem jest go odnaleźć!

Zanim zaczniecie grę...

Wylosujcie 2 karty i **połóżcie** je odkryte na stole. **Poszukajcie powtarzającego się na nich symbolu** (ten sam kształt i kolor – tylko wielkość symbolu może być różna). Pierwszy gracz, który znajdzie odpowiedni symbol i głośno go nazwie, losuje i kładzie na stole kolejne 2 karty. Możecie grać w ten sposób tak długo, jak macie ochotę! Uwaga! Dwie karty zawsze łączy tylko 1 symbol.



Dobra robota!
Teraz już wiecie, jak grać
w **Dobble „Auta 3”**!



Cel gry

Niezależnie od tego, który wariant gry wybieriecie, zawsze **musisz być pierwszą osobą**, która odnajdzie **symbol łączący obie karty**, głośno go nazwie, zabierze kartę, odwróci ją albo umieści na stosie w zależności od zasad wybranej minigry.

Minigry

Dobble „Auta 3” to seria szybkich minigier, w których **wszyscy gracze grają równocześnie**. Dla ułatwienia minigry zostały kolejno opisane według poziomu trudności. Możecie je rozegrać po kolei, w losowej kolejności albo wielokrotnie powtarzać tę samą grę. Liczy się dobra zabawa! Zanim zaczniecie grę, głośno przeczytajcie zasady. Możecie rozegrać rundę treningową, żeby upewnić się, że wszyscy rozumieją, jak należy grać.

Koniec gry

Z zasad każdej minigry dowiecie się, co musicie zrobić, żeby wygrać.

Wątpliwości?

Wygrywa gracz, który jako pierwszy nazwie wspólny symbol! Jeśli 2 lub więcej graczy odezwie się równocześnie, wygrywa gracz, który jako pierwszy zabierze, położy albo odkryje swoją kartę.

Remis

Na koniec gry gracze, którzy zremisowali, muszą stoczyć pojedynek. Równocześnie losują i odkrywają po 1 karcie. Gracz, który jako pierwszy odnajdzie i nazwie wspólny symbol, wygrywa pojedynek!



Przykłady symboli



Magister
Felga



Sterling



Luigi



Kazimierz
Szpachel



Złomek



Natalia
Pewna



Darrel
Cartrip



Maniek



Guido



Sam
Ogon



Chase
Racelott



Danny
Swervez



Ryan
„Inside”
Laney



Jackson
Sztorm



Traktor



Zygzak
McQueen



Cruz
Ramirez

MINIGRA #1

Trening przed wyścigiem

1) Przygotowanie do gry. Potasuj karty i połóż po 4 **odkryte** przed każdym dzieckiem oraz po 6 przed każdym dorosłym. Na środku stołu umieść 1 **odkrytą** kartę. Pozostałe karty odłóż do pudełka.



Możecie zmieniać liczbę kart leżącą przed dziećmi w zależności od ich wieku.

2) Cel gry. Być pierwszą osobą, która ma przed sobą same zakryte karty.

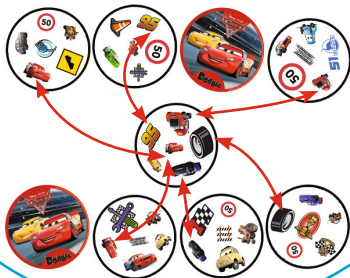


Początkowe rozłożenie kart:
przykład gry dla 2 graczy.

3) Jak grać?

Wszyscy zaczynają grę w tym samym momencie. Na dany znak **każdy z graczy szuka symbolu łączącego jedną z jego kart z kartą leżącą na środku stołu**. Gdy któryś z graczy odnajdzie taki symbol, musi głośno go nazwać i zakryć swoją kartę. Taka karta przybliża go do zwycięstwa. Gra przebiega dalej w taki sam sposób.

4) Jak wygrać? Wygrywa osoba, która jako pierwsza zakryje swoje wszystkie karty.



3) Jak grać?

Na dany znak każdy z graczy próbuje **jak najszybciej pozbyć się jednej ze swoich kart, kładąc ją na środku stołu**. Aby tego dokonać, trzeba być pierwszą osobą, która nazwie symbol łączący jej kartę z kartą środkową. Uwaga! Karta centralna zmienia się, gdy gracze przykrywają ją swoimi kartami!



4) Jak wygrać?

Wygrywa osoba, która jako **pierwsza pozbędzie się wszystkich swoich kart**.

MINIGRA #3

Pokaż, na co Cię stać!

- 1) Przygotowanie do gry.** Potasuj karty, a następnie połów po 1 zakrytej przed każdym graczem. Z pozostałych kart utwórz odkryty stos na środku stołu.
- 2) Cel gry.** Zdobyć najwięcej kart ze środkowego stosu.

Początkowe rozłożenie kart:

przykład gry dla 3 graczy.



3) Jak grać?

Na dany znak gracze odkrywają swoje karty. Każdy z graczy stara się **jak najszybciej znaleźć symbol łączący jego kartę z wierzchnią kartą ze stosu na środku stołu**. Gracz, który jako pierwszy nazwie taki symbol, zabiera kartę ze stosu i kładzie ją na swojej karcie. W ten sposób odsłania kolejną kartę ze stosu.



4) Jak wygrać?

Gra kończy się w momencie zabrania ostatniej karty ze stosu. **Zwycięża gracz, który zdobył najwięcej kart.**

MINIGRA #4

Do startu!

Gotowi! START!

1) Przygotowanie do gry. Rozdawaj po 1 karcie kolejno wszystkim graczom. Rób to tak długo, aż zostanie tylko 1 karta. Połóż ostatnią kartę **odkrytą** na środku stołu. Wszyscy gracze tasują swoje karty i kładą je **zakryte** przed sobą.

2) Cel gry. Jak najszybciej pozbyć się swoich kart... albo chociaż nie zostać na szarym końcu!

Początkowe rozłożenie kart:

przykład gry dla 3 graczy.



3) Jak grać?

Na dany znak gracze odkrywają swoje talie kart. Każdy z graczy stara się **jak najszybciej pozbyć kart ze swojej talii, kładąc swoją kartę na karcie na środku stołu**. Aby tego dokonać, gracz musi nazwać symbol łączący jego kartę z kartą środkową. Gracze muszą działać błyskawicznie, ponieważ karta ta zmienia się w chwili, w której ktoś przykrywa ją swoją kartą.

4) Jak wygrać?

Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich kart.



MINIGRA #5

Wyścig finałowy

1) Przygotowanie do gry. Potasuj karty i **połóż** po 1 zakrytej przed każdym z graczy. Z pozostałych kart utwórz odkryty stos na środku stołu.

2) Cel gry. Otrzymać najmniej kart ze środkowego stosu.



Początkowe rozłożenie kart:
przykład gry dla 4 graczy.



3) Jak grać?

Na dany znak gracze odkrywają swoje karty. Każdy z graczy stara się **odnaleźć symbol łączący wierzchnią kartę ze środkowego stosu z kartą dowolnego innego gracza**. Gracz, który jako pierwszy nazwie taki symbol, zabiera kartę ze środkowego stosu i kładzie ją na karcie gracza, u którego go znalazł. W ten sposób odkrywa kolejną kartę.

4) Jak wygrać?

Gra się kończy wraz z wyczerpaniem środkowego stosu. Zwycięża gracz, który **otrzymał najmniej kart**.





Twórcy

Denis Blanchot,



Jacques Cottureau oraz Play Factory

z pomocą zespołu Play Factory, na który składali się między innymi: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves i Igor Polouchine.

Odkryj też klasyczną wersję gry DOBBLE:



Wydanie i dystrybucja:

rebel

WWW.WYDAWNICTWOREBEL.PL

©Disney/Pixar: prawa do przedstawianych pojazdów są własnością następujących firm: Hudson™, Mack™, Nash Ambassador™, Fiat™, Ford™, Motocart™.