

SZALONA GRA WYMAGAJĄCA REFLEKSU • OD 2 DO 8 GRACZY • OD 6. ROKU ŻYCIA

**STAR
WARS**



Dobble

CWIEZDNE WOJNY™ • ZASADY GRY

Dobble? Co to takiego?

Gra **Dobble** składa się z 55 kart. Na każdej z nich znajduje się 8 różnych symboli z puli 50. Na dwóch dowolnych kartach **zawsze znajduje się tylko jeden wspólny symbol**. Twoim zadaniem jest go odnaleźć.

Dobble



Odkryj symbole związane z pierwszymi sześcioma częściami **Gwiazdnych Wojen™**.

Zanim zaczniecie grę...

Jeśli nigdy dotąd nie graliście w **Dobble** lub gracie z ludźmi, którzy nie znają tej gry, wylosujcie dwie karty i połóżcie je odsłonięte na stole. **Poszukajcie wspólnego dla nich symbolu**. Pierwszy gracz, który znajdzie odpowiedni symbol i głośno go nazwie, losuje i kładzie na stole kolejne dwie karty. Pamiętajcie, że dwie karty **zawsze łączy tylko jeden symbol**.

Dobra robota! Teraz już
wiecie, jak grać w **Dobble!**

Cel gry

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

Minigry

Dobble Gwiazdne Wojny™ to seria szybkich minigier,
w których **wszyscy gracze biorą udział równocześnie**.

Możecie je rozegrać po kolei, w losowej konfiguracji albo
wielokrotnie powtarzać tę samą grę. Liczy się tylko
dobra zabawa! Zanim zaczniecie grę, głośno
przeczytajcie jej zasady. Możecie rozegrać
rundę treningową, żeby upewnić się, że
wszyscy rozumieją, jak należy grać.

Koniec gry

Gracz, który wygra większość minigier, zwycięża całość zabawy.

Wątpliwości

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

Remis

Na koniec minigry gracze, którzy zremisowali, muszą stoczyć pojedynek (jeśli jest ich więcej niż dwójka, gracze rozgrywają rundę „Starcia Mocy”). Równocześnie odkrywają po jednej karcie. Gracz, który jako pierwszy odnajdzie i nazwie wspólny symbol, wygrywa pojedynek.

MINIGRA #1

Użyj Mocy

1) **Przygotowanie do gry.** Potasujcie karty, połóżcie po jednej **zakrytej** karcie przed każdym graczem, z pozostałych kart złóżcie talię i umieśćcie ją **odkrytą** na środku stołu.

2) **Cel gry.** Zdobyć najwięcej kart ze środkowej tali.

Początkowe rozłożenie kart:

przykład gry dla trzech graczy.



3) Jak grać?

Na dany znak każdy z graczy odkrywa swoją kartę. Gracze starają się jak najszybciej zauważyć symbol łączący ich kartę z wierzchnią kartą z talii. Osoba, która jako pierwsza zobaczy i nazwie ten symbol, bierze kartę z talii i kładzie ją na wierzchu swojego stosu. W ten sposób odkrywa kolejną kartę środkowej talii. Gra toczy się w ten sposób aż do wyczerpania talii.

4) Jak wygrać?

Gra kończy się w momencie wyczerpania środkowej talii. Zwycięża gracz, który zdobył największą liczbę kart.



MINIGRA #2

Hiperprzestrzeń!

- 1) Przygotowanie do gry.** Rozdaj graczom równą liczbę kart, zaczynając od osoby, która wygrała poprzednią minigrę. Umieść ostatnią kartę **odkrytą** na środku stołu. Każdy z graczy tasuje swoją talię, po czym kładzie ją **zakrytą** przed sobą.
- 2) Cel gry.** Być pierwszym graczem, który pozbędzie się wszystkich swoich kart (albo chociaż nie zostać na szarym końcu!).

Początkowe rozłożenie kart:

przykład gry dla trzech graczy.





3) Jak grać?

Na dany znak gracze odkrywają swoje talie. Gracze muszą szybciej od reszty **odrzucać karty ze swojej talii, umieszczając je jednocześnie na środkowej talii**. Aby tego dokonać, muszą nazwać symbol łączący wierzchnią kartę ich talii z kartą na środku stołu. Środkowa karta zmienia się błyskawicznie, gracze muszą być więc czujni!

4) Wielki przegrany!

Gracz, który jako ostatni pozbędzie się **wszystkich kart**, przegrywa grę.

2)

MINIGRA #3

Starcie Mocy

(gra składa się z wielu rund)

1) Przygotowanie do gry. Na początku każdej rundy rozdaj graczom po jednej zakrytej karcie, której nie wolno im podejrzeć. Odłóżcie pozostałe karty na bok – użyjecie ich w kolejnych rundach.

2) Cel gry. Pozbyć się swojej karty szybciej niż pozostali gracze.

Początkowe rozłożenie kart:

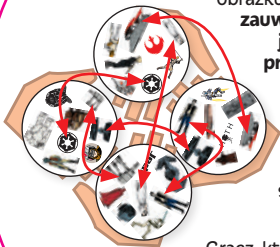
przykład gry dla czterech graczy.



3) Jak grać?

Na dany znak gracze odkrywają swoje karty tak, aby symbole na nich były widoczne dla wszystkich (najlepszą metodą jest trzymanie kart w płasko otwartej dłoni, tak jak na obrazku). **Gdy tylko któryś z graczy zauważy i nazwie symbol łączący**

jego kartę z kartą któregoś z przeciwników, kładzie swoją kartę na jego karcie. Przeciwnik musi za wszelką cenę znaleźć symbol łączący jego nową kartę, z kartą któregoś z pozostałych graczy. Jeśli mu się to uda, oddaje wszystkie swoje karty kolejnemu graczowi.



4) Wielki przegrany!

Gracz, który na koniec rundy posiada wszystkie karty, kładzie je obok siebie i przegrywa rundę. Gracze rozgrywają tyle rund, na ile mają ochotę (minimum 5), albo grają do momentu wyczerpania się kart. Grę **przegrywa gracz, który na koniec ma najwięcej kart.**

MINIGRA #4

Łowca nagród

(gra składa się z wielu rund)

1) Przygotowanie do gry. Na początku każdej rundy połóż na środku stołu **odsłoniętą** kartę. Wokół niej wyłóż tyle **zakrytych** kart, ilu jest graczy. Odłóżcie pozostałe karty na bok – użyjecie ich w kolejnych rundach.

2) Cel gry. Zdobyć jak najwięcej kart.

Początkowe rozłożenie kart:

przykład gry dla czterech graczy.



3) Jak grać?

Na dany znak gracze równocześnie odkrywają karty leżące wokół środkowej karty. Gracze muszą znaleźć **symbol łączący środkową kartę z jedną z właśnie odsłoniętych kart**. Gdy tylko któryś z graczy zauważy i nazwie wspólny symbol, zabiera kartę z brzegu okręgu i kładzie ją obok siebie. (Uwaga! Nie należy zabierać karty ze środka).



4) Jak wygrać?

Gdy tylko wszystkie odkryte karty zostaną zabrane, gracze kładą środkową kartę na spód talii i rozpoczynają nową rundę. Gracze zatrzymują karty, które zdobyli. Minigra kończy się w momencie, w którym wyczerpie się talia. Zwycięża gracz, który **zdołał najwięcej kart**.

MINIGRA #5

Pole asteroid

1) Przygotowanie do gry. Potasujcie karty, rozdajcie po jednej **zakrytej** karcie każdemu z graczy, a z pozostałych ułóżcie talię i połączcie ją **odkrytą** na środku stołu.

2) Cel gry. Zdobyć jak najmniej kart ze środkowej talii.

Początkowe rozłożenie kart:
przykład gry dla czterech graczy.



3) Jak grać?

Na dany znak gracze równocześnie odkrywają swoje karty. Gracze muszą **znaleźć symbol łączący kartę ze środka z kartą dowolnego przeciwnika**. Pierwsza osoba, której się to uda, zabiera wierzchnią kartę ze środka i kładzie ją na karcie przeciwnika, u którego znalazła ten symbol. W ten sposób odkrywa też kolejną kartę ze środkowej talii. Minigra toczy się w ten sposób aż do całkowitego rozdania środkowej talii.



4) Jak wygrać?

Minigra kończy się wraz z wyczerpaniem środkowej talii. **Zwycięża gracz, który posiada najmniej kart.**

STAR WARS™

GWIEZDNE WOJNY™

Autorzy

Denis Blanchot, Jacques Cottereau oraz Play Factory z pomocą zespołu Play Factory, na który składali się między innymi Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Cille-Naves i Igor Polouchine.

© &™ Lucasfilm Ltd

Wydanie i dystrybucja:



DOBBLE

**GRA, KTÓRA SPRAWIA, ŻE DWOI
CI SIĘ W OCZACH!**

Znajdź symbol, który łączy dwie karty,
zanim zrobi to ktoś inny!

Gra dostępna również w wersji
dla najmłodszych, z 30 kartami
ze zwierzątkami!

