

WYMAGAJĄCA REFLEKSU GRA DLA KAŻDEGO - 2-5 GRACZY W WIEKU OD 4 LAT

Disney · PIXAR

GDZIE JEST

**DORY**



**Zasady gry**



## **DOBBLE „GDZIE JEST DORY” CO TO TAKIEGO?**

*Dobble „Gdzie jest Dory”* to 30 różnych kart z symbolami pochodzącymi ze świata tego filmu. Każda karta zawiera po 6 symboli, **ale tylko 1 z nich jest identyczny z symbolem na dowolnej innej karcie.** Twoim zadaniem jest go odnaleźć!

### **ZANIM ZACZNIECIE GRĘ...**

Wylosujcie dwie karty i połóżcie je odsonięte na stole. **Poszukajcie powtarzającego się na nich symbolu** (ten sam kształt i kolor – tylko wielkość może być różna). Pierwszy gracz, który znajdzie odpowiedni symbol i głośno go nazwie, losuje i kładzie na stole kolejne dwie karty.

Możecie grać w ten sposób tak długo, jak macie ochotę! Dwie karty zawsze będzie łączył tylko jeden symbol.

Świetnie! Teraz już wiecie, jak grać  
w *Dobble „Gdzie jest Dory”*.

## CEL GRY

Niezależnie od tego, który wariant gry wybieriecie, zawsze musicz **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 „Gdzie jest Dory”* 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 konfiguracji 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**

Każda minigra kończy się w inny sposób, opisany w jej zasadach.

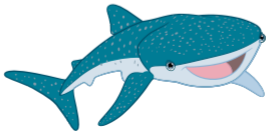
## **WĄTPLIWOŚCI?**

Wygrywa gracz, który jako pierwszy nazwie wspólny symbol.

Jeśli dwóch albo więcej graczy odezwie się równocześnie, wygrywa gracz, który jako pierwszy zabierze, położy albo odwróci swoją kartę.

## **REMIS**

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



# PRZYKŁADOWE SYMBOLE



# MINIGRA #1

## PRĄDY

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



W zależności od wieku dziecka możecie zmieniać liczbę kart.

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

Początkowe rozłożenie kart:  
przykład gry dla dwóch graczy

### 3) Jak grać?

Każdy gra w tym samym czasie. Na dany znak każdy z graczy **musi odnaleźć symbol łączący jedną z jego odkrytych kart z kartą leżącą na środku stołu.** Gdy go znajdzie i nazwie, odwraca swoją kartę. Będzie się liczyła do jego wyniku końcowego. Gra toczy się dalej w ten sam sposób.

**4) Jak wygrać?** Gra kończy się w momencie, w którym **pierwszy z graczy zakryje swoje wszystkie karty.** W ten sposób wygrywa grę.



## MINIGRA #2

### **RAFA KORALOWA**

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



W zależności od wieku dziecka możecie zmieniać liczbę kart.

**2) Cel gry.** Wygrywa osoba, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich kart.

Początkowe rozłożenie kart:  
przykład gry dla dwóch graczy



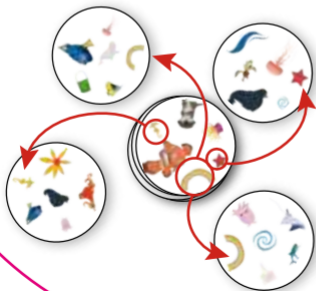
### 3) Jak grać?

Na znak każdy z graczy **musi znaleźć symbol łączący jedną z jego kart z kartą leżącą na środku stołu**. Gracz, który jako pierwszy nazwie wspólny symbol, zakrywa swoją odkrytą kartę z kartą z środku stołu. Reszta graczy szuka teraz wspólnego symbolu z nową kartą centralną. Proste?

**Uwaga!** Karta ze środka zmienia się, ilekroć ktoś zakrywa ją swoją kartą.

### 4) Jak wygrać? Wygrywa

osoba, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich kart.



## MINIGRA #3

### WODOSPAD

- 1) Przygotowanie do gry.** Potasuj karty i połów po 1 **zakrytej** karcie przed każdym graczem. Z pozostałych kart złóż talie i umieść ją na środku stołu awersami do góry.
- 2) Cel gry.** Zdobyć najwięcej kart z talii na środku stołu.

Początkowe rozłożenie kart:  
przykład gry dla trzech graczy



### 3) Jak grać?

Na znak każdy z graczy odkrywa swoją kartę. Gracze starają się prześcignąć **pozostałych w poszukiwaniu wspólnego symbolu między swoją kartą a kartą ze środkowej talii**. Gracz, który jako pierwszy nazwie wspólny symbol, zabiera kartę ze środka stołu i kładzie ją odkrytą na karcie, którą już miał. Zabierając ją, odsłania kolejną kartę z talii.

**4) Jak wygrać?** Gra kończy się w momencie, w którym wyczerpie się środkowa talia. Wygrywa osoba, która **zdobyła najwięcej kart**.



## MINIGRA #4

### WODNE ODMĘTY

**1) Przygotowanie do gry.** Rozdaj graczom wszystkie karty (karta po karcie). Ostatnią połów **odkrytą** na środku stołu. Każdy z graczy tasuje swoją talię i kładzie ją **zakrytą** przed sobą.

**2) Cel gry.** Jak najszybciej pozbyć się swoich wszystkich kart. Albo chociaż nie być ostatnim!



Początkowe rozłożenie kart:  
przykład gry dla trzech graczy

### 3) Jak grać?

Na znak każdy z graczy odwraca swoją talię. Gracze starają się prześcignąć pozostałych w poszukiwaniu wspólnego symbolu między swoją kartą a kartą ze środkowej talii. Gracz, który jako pierwszy nazwie wspólny symbol, zakrywa swoją kartą kartę ze środka stołu. Środkowa karta zmienia się, gdy tylko któryś z graczy zakryje ją swoją, dlatego reszta nie może się ociągać!

4) Jak wygrać? Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy pozbędzie się wszystkich kart i tym samym zostanie zwycięzcą.

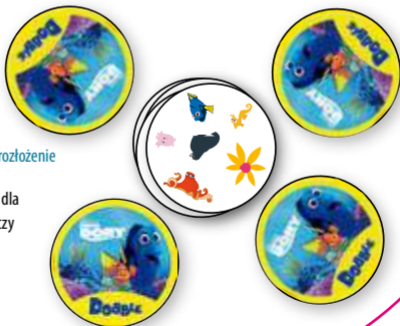


## MINIGRA #5

### KRAB PUSTELNIK

1) **Przygotowanie do gry.** Potasuj karty i połóż po 1 **zakrytej** przed każdym graczem. Z pozostałych kart złóż talię i umieść ją **odkrytą** na środku stołu.

2) **Cel gry.** Na koniec gry mieć najmniej kart ze środkowej talii.



Początkowe rozłożenie  
kart:

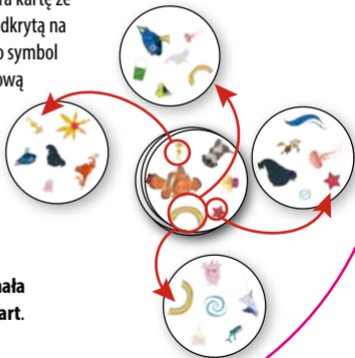
przykład gry dla  
czterech graczy

### 3) Jak grać?

Na znak każdy z graczy odwraca swoją kartę awerssem do góry. Gracze muszą **znaleźć wspólny symbol między kartą dowolnego innego gracza a kartą ze środkowej talii**. Gracz, który jako pierwszy nazwie i wskaże wspólny symbol, zabiera kartę ze środka stołu i kładzie ją odkrytą na karcie przeciwnika, którego symbol wskazał. Zabierając środkową kartę, odsłania kolejną.

### 4) Jak wygrać?

Gra kończy się w momencie, w którym środkowa talia się wyczerpie. Zwycięża osoba, która **otrzymała najmniej kart**.



DOBFI001PL

# AUTORZY

©Disney/Pixar

Twórcy: Denis Blanchot, Jacques Cottreau  
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 **DOBRY**

**Wydanie i dystrybucja:**



**Obsługa klienta:**  
[sklep@rebel.pl](mailto:sklep@rebel.pl)