

DOBŁE



Zasady gry

nickelodeon



Dobble – co to takiego?

Gra *Dobble* składa się z 30 kart, na których znajduje się po 6 symboli. Na 2 dowolnych kartach zawsze znajduje się dokładnie 1 wspólny symbol. Twoim zadaniem jest go odnaleźć!



Zanim zaczniecie grę...

Jeśli nigdy wcześniej nie graliście w *Dobble*, wylosujcie 2 karty i połóżcie je odkryte na stole tak, żeby wszyscy gracze je widzieli. Poszukajcie powtarzającego się na nich symbolu (ten sam kształt i kolor – tylko wielkość symbolu może się różnić). 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*.



Cel gry

Niezależnie od tego, który wariant gry wybierze, zawsze musisz być pierwszą osobą, która odnajdzie symbol łączący obie karty i głośno go nazwie.



Minigry

Dobble to seria szybkich minigier, w których wszyscy gracze grają równocześnie. Możecie je rozegrać w dowolnej kolejności albo grać tylko w te, które lubicie najbardziej. Liczy się dobra zabawa! Zanim zaczniecie grę, głośno przeczytajcie zasady. Możecie rozegrać rundę treningową, żeby upewnić się, że wszyscy rozumieją, jak należy grać. Gracz, który wygra najwięcej minigier, zostanie wielkim zwycięzcą!



Wątpliwości?

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



Remis?

Jeśli 2 graczy zremisuje na koniec gry, muszą stoczyć pojedynek. Równocześnie losują i odkrywają po 1 karcie. Gracz, który jako pierwszy odnajdzie i nazwie wspólny symbol, wygrywa pojedynek.
Jeśli zremisowało 3 lub więcej graczy, rozegrajcie 1 rundę dowolnej minigry i w ten sposób wyłóżcie zwycięzcę.

Przykłady symboli



Rocky



Marshall



Everest



Quad



Poduszkowiec



Śmieciarka



Helikopter



Wóz
strażacki



Koparka



Radiowóz



Słupek



Robo-Pies



Skuter
śnieżny



Chase



Patrowiec



Mandy



Tracker



Wally



Bettina



Chickaletta



Cali



Przysmak



Tablet



Mata hop hop
Boogie



Van pana
Portera



Flądra



Ryder



Skye



Wieża obserwacyjna



Rubble

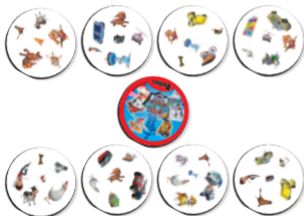


Zuma

MINIGRA 1

Gra w chowanego

1) Przygotowanie do gry. Połóż po 4 (albo po 6 – w zależności od wieku uczestników) odkryte karty przed każdym z graczy. Na środku stołu umieść 1 zakrytą kartę. Pozostałe karty odłóż do pudełka.



2) Cel gry.

Być pierwszą osobą, która ma przed sobą same zakryte karty.

Początkowe rozłożenie kart:
przykład gry dla 2 graczy.

3) Jak grać?

Odkryj środkową kartę. 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. Gra przebiega dalej w ten sposób aż do momentu, gdy jeden z graczy zakryje wszystkie swoje karty.

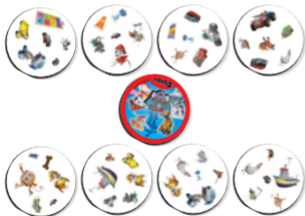
4) Jak wygrać? Zwycięża gracz, który jako pierwszy zakryje wszystkie swoje karty.



MINIGRA 2

Jak dwie krople wody

1) Przygotowanie do gry. Połóż po 4 (albo po 6 – w zależności od wieku uczestników) odkryte karty przed każdym z graczy. Na środku stołu umieść 1 zakrytą kartę. Pozostałe karty odłóż do pudełka.



2) Cel gry.

Jak najszybciej pozbyć się wszystkich swoich kart.

Początkowe rozłożenie kart:
przykład gry dla 2 graczy.

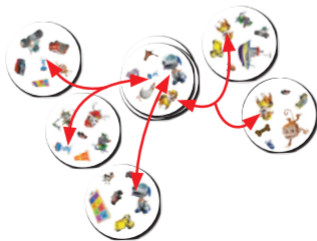
3) Jak grać?

Odkryj kartę leżącą na środku stołu.

Każdy z graczy szuka symbolu łączącego jedną z jego kart z kartą leżącą na środku stołu. Gracz, który jako pierwszy głośno nazwie taki symbol, umieszcza swoją kartę na karcie centralnej, w ten sposób ją zastępując – teraz gracze muszą szukać wspólnego symbolu z nową kartą na środku stołu. Gra się kończy, gdy któremuś z graczy skończą się karty.

4) Jak wygrać?

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



MINIGRA 3

Wieża

1) **Przygotowanie do gry.** Rozdaj po 1 zakrytej karcie każdemu z graczy. Z pozostałych kart utwórz odkryty stos na środku stołu.

2) **Cel gry.** Zdobyć najwięcej kart.

Początkowe rozłożenie kart:

przykład gry dla 3 graczy.



3) Jak grać?

Na dany znak każdy z graczy szuka symbolu łączącego jego kartę z wierzchnią kartą ze stosu na środku stołu. Gracz, który jako pierwszy głośno nazwie taki symbol, zabiera kartę ze stosu i kładzie ją odkrytą na swojej karcie. W ten sposób odsłania kolejną kartę ze stosu. Gra przebiega dalej w ten sam sposób aż do momentu wyczerpania się stosu.



4) Jak wygrać?

Zwycięża gracz, który zdobył najwięcej kart.

MINIGRA 4

Studnia

1) Przygotowanie do gry. Na środku stołu umieść 1 odkrytą kartę. Pozostałe karty rozdaj zakryte graczom, starając się, by wszyscy otrzymali podobną liczbę kart.
To Wasze talie.

2) Cel gry. Jak najszybciej pozbyć się wszystkich swoich kart.

Początkowe rozłożenie kart:
przykład gry dla 3 graczy.

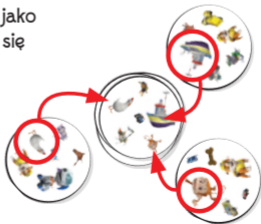


3) Jak grać?

Na dany znak gracze odkrywają swoje talie. Każdy z graczy stara się znaleźć symbol łączący wierzchnią kartę jego talii z kartą na środku stołu. Gracz, który jako pierwszy głośno nazwie taki symbol, kładzie swoją kartę na karcie centralnej, w ten sposób ją zastępując – teraz gracze muszą szukać wspólnego symbolu z nową kartą na środku stołu. Gra się kończy, gdy któremuś z graczy skończą się karty.

4) Jak wygrać?

Zwycięża gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich kart.



MINIGRA 5

Zatruty podarunek

1) **Przygotowanie do gry.** Rozdaj po 1 zakrytej karcie każdemu z graczy. Z pozostałych kart utwórz odkryty stos na środku stołu.

2) **Cel gry.** Mieć najmniej kart.

Początkowe rozłożenie kart:
przykład gry dla 4 graczy.



3) Jak grać?

Na dany znak gracze odkrywają swoje karty. Każdy z graczy stara się znaleźć symbol łączący kartę centralną z kartą jednego z graczy. Osoba, która znajdzie i głośno nazwie taki symbol, kładzie kartę centralną na karcie odpowiedniego przeciwnika. Taka dołożona przeciwnikowi karta to właśnie „zatruty podarunek”. Nowo odsłonięta karta staje się nową kartą centralną. Gra toczy się aż do wyczerpania się stosu.

4) Jak wygrać?

Zwycięża gracz z najmniejszą liczbą kart.



PL



DOBBLE



Find Customer
SERVICE AT
www.asmodee.com

Opracowanie

Denis Blanchot, Jacques Cottereau oraz Play Factory
z pomocą zespołu Play Factory, w którego skład wchodzi
między innymi: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti,
Guillaume Gille-Naves i Igor Polouchine.
Lokalizacja: Rebel, www.wydawnictworebel.pl

Asmodee Group
www.asmodee.com

©&TM Spin Master Ltd.
All rights reserved.

Spoty i postać Dobble to znaki towarowe Asmodee Group • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM