

DOBVE

CHRONO

Nieznane warianty



Wkrocz w wymiar Chrono!



Każda strona niniejszej instrukcji zawiera opis nowego wariantu gry „Dobble” przy użyciu czasomierza! Zagraj w każdy z nich, poćwicz i spróbuj pobić rekordy ustanowione przez Twoich przyjaciół!



Jeśli najdzie Cię ochota, by zagrać w klasyczną wersję „Dobble”, przeczytaj 5 podstawowych zasad, dzięki którym ta gra to gwarantowany sukces zamknięty w blaszanym pudełku!





Spis treści



Punkt kontrolny (gra solo) 4

Wyścig z czasem (gra solo) 6

Mały pociąg (2–4 graczy) 8

Żniwa (od 2 graczy) 10

Gorące krzesła (2–4 graczy) 12

Wkładanie baterii 14





Gra solo

Punkt kontrolny

CEL GRY. Znajdź, nazwij i zgarnij jak najwięcej kart.

JAK GRAĆ?

- Połóż przed sobą odkrytą kartę i weź do ręki zakryty stos stworzony z pozostałych kart.
- Włącz tryb odliczania (pozycja 2) w czasomierzu „Dobble” i odkryj pierwszą kartę ze stosu.
- Gdy zauważysz symbol łączący kartę ze stosu z tą ze stołu, nazwij go głośno i odłóż na bok kartę ze stosu awerssem do dołu.
- Odkryj kolejną kartę ze stosu, znajdź i nazwij symbol łączący ją z kartą, która wciąż leży na stole, a następnie odłóż ją w ten sam sposób co poprzednią.
- Czas kończy się wraz z sygnałem dźwiękowym czasomierza. Policz karty, które udało Ci się odłożyć.



WARIANT EKSPERCKI

Podnieś trudność tej gry, zakrywając kartę leżącą na stole (w bazowej wersji pozostaje niezmieniona przez całą grę) „wygranymi” kartami ze swojego stosu.

Imię:	Wariant:		Karty:	Poziom:
	prosty	eksperscki		
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆



Początkujący
od 10 do 20 kart.



Stary wyjadacz
Od 21 do 30 kart.



Weteran
od 31 do 40 kart.



Mistrz
41 kart albo więcej.



Gra solo

Wyścig z czasem

CEL GRY. Uzyskać jak najlepszy wynik czasowy.

JAK GRAĆ?

- Połóż przed sobą odkrytą kartę i weź do ręki zakryty stos stworzony z pozostałych kart.
- Włącz tryb pomiaru czasu (pozycja 1) w czasomierzu „Dobble” i odkryj pierwszą kartę ze stosu.
- Gdy zauważysz symbol łączący kartę ze stosu z tą ze stołu, nazwij go głośno i odłóż na bok kartę ze stosu awersem do dołu.
- Odkryj kolejną kartę ze stosu, znajdź i nazwij symbol łączący ją z kartą, która wciąż leży na stole, a następnie odłóż ją w ten sam sposób co poprzednią.
- Zatrzymaj czasomierz „Dobble” w chwili, w której wyczerpiesz stos kart i sprawdź, jaki uzyskałeś czas.
- Porównaj swoje wyniki z przyjaciółmi!



WARIANT EKSPERCKI

Podnieś trudność gry, zakrywając kartę leżącą na stole (w bazowej wersji pozostaje niezmienną przez całą grę) „wygranymi” kartami ze swojego stosu.

Imię:	Wariant		Czas:	Poziom:
	prosty	ekspertski		
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆

☆☆☆☆
Początkujący
powyżej 6 minut.

☆☆☆☆
Stary wyjadacz
Od 4 do 6 minut.

☆☆☆☆
Weteran
Od 4 do 6 minut.

☆☆☆☆
Mistrz
2 minuty albo mniej.



Gra towarzyska

Mały pociąg (od 2 do 4 graczy)



JAK GRAĆ?

- Na środku stołu ułóż 11 odkrytych kart w prostej linii (to Mały pociąg), rozdaj każdemu z graczy po tyle samo kart i włącz tryb odliczania (pozycja 2) w czasomierzu „Dobble”.
- Każdy z graczy bierze do ręki swoją talię (awersem do góry) i szuka symbolu łączącego wierzchnią kartę z pierwszą kartą z linii (pierwsza stacja).
- Gracz, który jako pierwszy go znajdzie, zakrywa swoją odkrytą kartą pierwszą stację.
- Ten gracz kolejnego wspólnego symbolu szuka już na drugiej stacji i tak dalej.
- Wygrywa gracz, który w momencie wybrzmienia sygnału dźwiękowego zajedzie najdalej.
- Innymi słowy, wygrywa gracz, który ma najmniej kart.
- Jeśli uda Ci dojść do końca trasy przed końcem czasu, możesz się uznać za podwójnego zwycięzcę – zapisz swój czas i rzuć wyzwanie przyjaciółom!



Imię zwycięzcy:	Liczba przejechanych stacji:	Triumfalne zwycięstwo! Czas:	Poziom:
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆

☆☆☆☆
Początkujący
od 1 do 6 kart.

☆☆☆☆
Stary wyjadacz
Od 7 do 10 kart.

☆☆☆☆
Weteran
11 kart między 36 sekundą a minutą.

☆☆☆☆
Mistrz
11 kart w mniej niż 35 sekund.



Gra towarzyska

Żniwa (gra od 2 graczy)



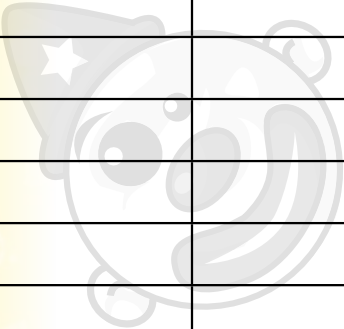
- Rozdaj każdemu z graczy po 8 kart, które będą leżeć przed nim odkryte.
- Ponadto rozdaj każdemu z graczy po 1 odkrytej karcie, którą będzie trzymał w ręku. To karta mistrzowska.
- Włącz tryb odliczania (pozycja 2) w czasomierzu „Dobble”.
- Wszyscy gracze zaczynają grę równocześnie. Gracze szukają symbolu łączącego ich karty mistrzowskie z dowolną z kart leżącą przed nimi.
- Gdy gracz znajdzie taki symbol na karcie i głośno go nazwie, bierze tę kartę do ręki. To jego nowa karta mistrzowska!
Gra kończy się z sygnałem dźwiękowym.
- Zwycięża gracz, który na koniec gry ma na ręku najwięcej kart.



Imię zwycięzcy:

Liczba zebranych kart:

<i>Imię zwycięzcy:</i>	<i>Liczba zebranych kart:</i>





Gra towarzyska



Goście krzesła (od 2 do 4 graczy)



- Ułóż na stole 23 odkryte karty. Pozostałe karty rozdaj graczom tak, aby każdy otrzymał dokładnie tyle samo. Ewentualne zbędne karty schowaj do pudełka.
- Włącz tryb odliczania (pozycja 2) czasomierza „Dobble”.
- Twoim zadaniem jest jak najszybciej zakryć jak najwięcej kart ze stołu kartami, które trzymasz w ręku. Za każdym razem, gdy zauważysz symbol łączący którąś z Twoich kart z ręki z którąś z kart ze stołu, nazwij go głośno i zakryj kartę ze stołu kartą z ręki.
- Wygrywa gracz, który po upływie zaprogramowanego w czasomierzu czasu ma na ręku najmniej kart.
- Jeśli uda Wam się zakryć wszystkie karty przed sygnałem dźwiękowym, wygrywa gracz, który ma na ręku najmniej kart.
- Naturalnie gra kończy się automatycznym zwycięstwem gracza, który jako pierwszy straci wszystkie karty.



Imię zwycięzcy:	Liczba kart na rękę:	Triumfalne zwycięstwo! Czas:	Poziom:
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆



Początkujący

6 albo więcej kart na rękę.



Stary wyjadacz

Poniziej 6 kart.



Weteran

0 kart między 36 sekundą a minutą.



Mistrz

0 kart w mniej niż 35 sekund.

PL

WKŁADANIE BATERII

Baterie powinny być wkładane i wymieniane przez osobę dorosłą.

Należy używać wyłącznie zalecanego typu baterii.

Baterie należy umieszczać zgodnie z oznaczeniami.

Przed włożeniem nowych baterii do zabawki należy wyjąć z niej zużyte baterie.

Nie należy mieszać różnych typów baterii.

Nie należy łączyć nowych baterii ze starymi.

Należy usunąć zużyte baterie z zabawki.

Bieguny baterii nie powinny być zwarte.

Nie należy ładować baterii, które nie zostały do tego przeznaczone.

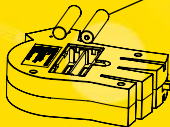
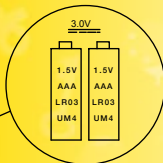
Nie należy palić baterii.

Zużyte baterie należy wyrzucać w przeznaczonym do tego miejscu.

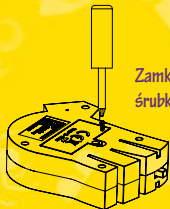
Baterie przeznaczone do ponownego ładowania powinny być ładowane wyłącznie pod nadzorem osoby dorosłej.



Odkręć i wyjmij śrubkę przy użyciu śrubokrętu. Otwórz pokrywkę.



Umieść 2 baterie AAA zgodnie z oznaczeniami.



Zamknij pokrywkę, wóź i zakręć śrubki przy użyciu śrubokrętu.

Twórcy:

Denis Blanchot, Jacques Cottereau 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.

www.asmodee.com

Tłumaczenie: Magda Kożyczkowska

Redakcja: zespół Rebel



www.asmodee.com