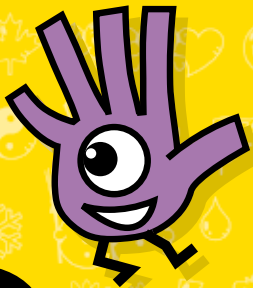


SZALONA GRA SPOSTRZEGAWCZOŚCI – 2 DO 8 GRACZY – OD 6 LAT.



DOBBLE

Zasady gry



Co to jest Dobble?

Dobble to 50 symboli na 55 kartach, po 8 symboli na karcie. Pomiędzy dwiema dowolnymi kartami jest tylko **jeden wspólny symbol** i to Ty musisz zobaczyć który.

Zanim zaczniesz...

Jeśli nigdy nie grałeś w Dobble, albo grasz z ludźmi, którzy jeszcze nie mieli okazji zagrać, wyciągnij dwie losowe karty i połóż je na stole między graczami. **Znajdź identyczne symbole na dwóch kartach** (ten sam kształt, kolor, jedynie wielkość może się różnić). Pierwszy gracz, który znajdzie właściwy symbol głośno go nazywa, a następnie wyciąga dwie nowe karty i umieszcza je na stole. Graj w ten sposób tak długo, aż wszyscy gracze zrozumieją, że jest **zawsze tylko jeden wspólny symbol** dla dowolnych dwóch kart.

Teraz już
umiesz grać w **Dobble!**

Cel gry

Niezależnie od tego w którą grasz mini-gry zawsze musisz być pierwszą osobą, która **nazwie identyczny symbol na dwóch kartach**, a następnie **zabrać, umieścić na innej karcie lub odrzucić kartę**, w zależności od mini-gry, którą wybraliście.

Mini-gry

Dobble to seria szybkich mini-gier na refleks, w których **wszyscy gracze biorą udział jednocześnie**. Możesz rozgrywać je w określonej kolejności, losowo, albo grać ciągle w tę samą. **Najważniejsze by wszyscy dobrze się bawili!** Przeczytaj zasady wybranej (lub wylosowanej) mini-gry wszystkim graczom przed rozpoczęciem rozgrywki. Jeśli **ktokolwiek ma wątpliwości co do reguł rozegrajcie partię „na sucho”, aby każdy je zrozumiał.**

Koniec gry

Gracz, który wygra najwięcej mini-gier wygrywa. Dla miłośników gry turniejowej opracowaliśmy system punktowania na końcu niniejszej instrukcji.

Wątpliwości?

Zawsze pierwszy gracz, który nazwie symbol wygrywa! Jeśli gracze odezwali się w tym samym momencie wygrywa ten, który pierwszy zabrał, położył lub odrzucił swoją kartę.

Remisy

Na koniec każdej mini-gry gracze, którzy zremisowali grają pojedynek. Jeśli jest ich więcej niż dwoje najlepiej rozegrać rundkę w grę „parzy!”. Pojedynek polega na tym, że każdy z graczy losuje kartę. Gracze odkrywają jednocześnie swoje karty. Pierwszy, który nazwie identyczne symbole wygrywa pojedynek.

Przykłady symboli



Wykrzyknik



Płatek śniegu,
śnieżynka,
śnieg



Czaszka,
pirat...



Klaun...



Muzyka, klucz
wiolinowy...



Kot, kicia, miau.



Cel, celownik...



Tyranozaur,
Dinozaur



Plama, ciapka,
paintball...



Smok



Dobble



Żarówka,
światło



Batwan



Yin Yang, Zen,
Tao...



Serce,
miłości...



Kostka lodu,
żelkowy
sześcian...



Pomarańczowy
ludek



Usta, Buziak,
Całus...



Duch,
duszek...



Koń, Skoczek,
Konik...



Liść klonu,
czerwony liść,
Kanada...



Błyskawica,
grom...

Punktacja w grze turniejowej

Zacznij od "piekielnej wieży", przegrany wybiera następną mini-grę.

Piekielna wieża: +1 punkt za każdą zdobytą kartę / +5 punktów dla gracza, który ma najwięcej kart.

Studnia: +10 punktów dla pierwszego gracza, który pozbedzie się wszystkich swoich kart / -20 punktów dla ostatniego.

Zatruty podarunek: +20 punktów dla gracza, który zbierze najmniej kart / +10 punktów dla gracza z drugą najmniejszą liczbą kart.

Parzył: -5 punktów za każdą przegraną rundę.

Złap je wszystkie: +1 punkt za każdą zdobytą kartę.

MINI-GRA #1

Piekielna wieża

1) **Przygotowanie do gry:** potasuj karty i rozdaj po jednej zakrytej karcie przed każdym graczem i zrób stos **odkrytych** kart na środku stołu.

2) **Cel gry:** zostać graczem, który zdobył najwięcej kart ze stosu na koniec gry.

Przykładowy rozkład dla 3 graczy



3) Jak grać?

Na dany znak wszyscy gracze odwracają swoje karty.

Gracze starają się **jak najszybciej nazwać symbol wspólny swojej karty z tą ze stosu na środku stołu.**

Pierwszy, któremu się to uda, zabiera kartę ze stosu i kładzie ją przed sobą na swojej karcie. Dzięki temu odkryta zostaje następną kartą. Gra toczy się aż do wyczerpania stosu kart ze środka stołu.



4) Wygrana:

Gra kończy się w momencie, w którym wszystkie karty

ze stosu znikną. **Wygrywa ten, kto zdobył najwięcej kart.**

MINI-GRA #2

Studnia

1) **Przygotowanie do gry:** rozdaj wszystkie karty graczom zaczynając od tego, który wygrał ostatnią mini-gry. Ostatnią kartę, **odkrytą**, umieść na środku stołu.

Każdy gracz tasuje swoje karty i tworzy stos **zakrytych** kart przed sobą

2) **Cel gry:** być pierwszą osobą, która pozbędzie się wszystkich kart. Upewnij się, że nie jesteś ostatni!

Przykładowy rozkład
dla 3 graczy





3) Jak grać?

Na znak wszyscy gracze odwracają swoje stosy.

Gracz musi, szybciej niż inni, **umieścić swoją kartę na leżącej na środku**. Aby to zrobić musi nazwać symbol wspólny dla karty ze środka i karty z wierzchu swojego własnego stosu.

Jako że karta na środku zmienia się za każdym razem, kiedy któryś z graczy umieści tam swoją kartę trzeba być szybkim i spostrzegawczym.

4) Wygrana:

Ostatnia osoba, która pozbywa się swojej karty, przegrywa.

MINI-GRA #3

Parzy!

(Rozgrywane przez kilka rund)

1) Przygotowanie do gry: przed każdą rundą daj każdemu z graczy kartę, którą zakryje ręką bez patrzenia na nią. Odłóż resztę kart, zostaną użyte w następnej rundzie.

2) Cel gry: jak najszybciej pozbyć się swojej karty.

Przykładowy rozkład
dla 4 graczy



3) Jak grać?

Na znak gracze odkrywają trzymane w rękach karty, upewniając się, że wszystkie symbole są widoczne (najlepiej trzymać kartę tak, jak pokazano na obrazku). **Jak tylko gracz znajdzie i nazwie wspólny symbol z tym na karcie przeciwnika oddaje mu swoją kartę zakrywając kartę przeciwnika.** Ów gracz musi teraz znaleźć wspólny symbol ze swojej nowej karty na karcie jednego z pozostałych graczy. Jeśli mu się to uda oddaje wszystkie karty na raz.



4) Przegrana:

Ostatni gracz, który będzie miał wszystkie karty, przegrywa rundę i umieszcza stos obok siebie na stole. Gracze rozgrywają tyle rund, ile zechcą (minimum 5). Gdy nie ma więcej kart do rozdania między graczy mini-gra kończy się. **Przegrywa ten z graczy, który zebrał najwięcej kart.**

MINI-GRA #4

Złap je wszystkie!

(Rozgrywane przez kilka rund)

1) Przygotowanie do gry: na początku każdej rundy połóż odkrytą kartę na środku stołu i po tyle zakrytych kart wokół ilu jest graczy. Pozostałe karty ułóż w stos i odłóż na bok, zostaną użyte w następnej rundzie.

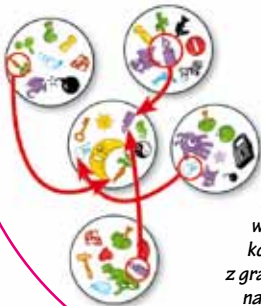
2) Cel gry: zdobyć szybciej więcej kart niż reszta graczy.

Przykładowy rozkład
dla 4 graczy



3) Jak grać?

Na znak wszyscy gracze w jednym momencie odwracają karty rozłożone wokół środkowej. Gracze muszą znaleźć **identyczny symbol na jednej z kart i tej na środku**. W momencie, w którym dowolny gracz znajdzie symbol, nazywa go i dostaje kartę, której symbol nazwał, odkładając ją obok siebie (uwaga: nie zabieraj środkowej karty).



4) Wygrana:

Gdy tylko wszystkie odkryte karty zostaną zabrane gracze umieszczają środkową kartę na spodzie stosu kart i zaczynają nową rundę. Gracze zatrzymują karty, które zdobyli. Gdy nie ma więcej kart na stosie mini-gra kończy się, a wygrywa ten z graczy, który zdobędzie najwięcej kart.

MINI-GRA #5

Zatruty Podarunek

1) Przygotowanie do gry: potasuj karty i umieść po jednej zakrytej przed każdym z graczy. Stwórz stos z pozostałych kart i umieść na środku stołu w pozycji odkrytej.

2) Cel gry: być graczem, który zbierze najmniej kart ze stosu pod koniec gry.

Przykładowy rozkład
dla 4 graczy



3) Jak grać?

Na znak gracze odwracają swoje karty na stronę odkrytą.

Każdy z graczy musi **znaleźć identyczny symbol na karcie któregoś z pozostałych graczy i karcie ze środka**. Gdy znajdzie symbol może położyć kartę ze środka na karcie tegoż przeciwnika. W ten sposób odkryta zostaje następna karta na środku. Mini-gra kończy się, gdy zabraknie kart na środku.

4) Wygrana:

Mini-gra kończy się, gdy nie pozostaną żadne karty na stosie pośrodku.

Wygrywa ten z graczy, który zebrał najmniej kart.



Autorzy:

Pomysł: Denis Blanchot

Mechanika, projekt i betatesty:

*Denis Blanchot, Jean-François Andreani
Team Play Factory*

Teraz możesz zagrać w Dobble także na urządzeniach iPhone®, iPod Touch® i iPad®. Wkrótce także wersje na Android® i Facebook®.



Wydanie i dystrybucja:



www.rebel.pl