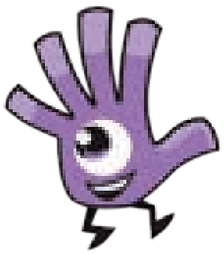
Zasady gry



Dobble – co to takiego?

Gra **Dobble** składa się z 55 kart, na których znajduje się po 8 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 wybierzecie, 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! Możecie rozegrać kilka rund treningowych, 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 wyłońcie zwycięzcę.

Przykłady symboli
IMPREZKA!

Czapeczka urodzinowa

Zjeżdżalnia

Cukierek

Sok pomarańczowy

Lody

Popcorn

Lampiony

Skrzynia z zabawkami

Korona

Muszka

Klakson

Klaun

Świeczki

Wata cukrowa

Okulary

Bańki

Dmuchawka

Balonikowy zwierzak

Pluszowy miś

Królik

Dobbly

Karuzela

Prezent

Gwizdek papierowy

Tort

Wiatraczek

Wędka

Piniata

Głośnik

Trąbka papierowa

Pistolet na wodę

Babeczka

Kubek

Lodziarnia na kółkach

Maska

Lizak

Balony

Hawajski kostium

Fajerwerki

Dmuchany zamek

Kostium księżniczki

Kula dyskotekowa

Pianki

Basen z kulkami

Chorągiewki

Rzutki

Torba słodyczy

Kostium wróżki

Konfetti

Pizza

Talerz

Zaproszenie

Piłka plażowa

Kostium kowboja

Kostium superbohatera

Mikrofon

Kostium rycerza

Przykłady symboli UPIORNOŚCI!

Mumia

Czaszka

Kapelusz wiedźmy

Nagrobek

Czarny kot

Strach na wróble

Karaluch

Żaba

Nawiedzony dom

Pająk

Sowa

Zombie

Duch

Martwe drzewo

Burza

Kości

Goblin

Klatka

Księga czarów

Świecznik

Kryształowa kula

Demon

Niewidzialny człowiek

Zły muchomor

Mucha

Księżyc

Kociołek

Pajęczyna

Kula z łańcuchem

Szkielet

Słodycze

Eliksir

Latarnia

Oko

Nietoperz

Błędny ognik

Pęknięte lusterko

Potwór Frankensteina

Wilkołak

Wąż

Smok

Miotła

Śmierć

Laleczka voodoo

Trójząb

Dynia

Torba

Wampir

Kalendarz

Upiorny klaun

Demoniczny królik

Latający spodek

Kruk

Zła wiewiórka

Jeździec bez głowy

Lizak

Szczur

MINIGRA 1

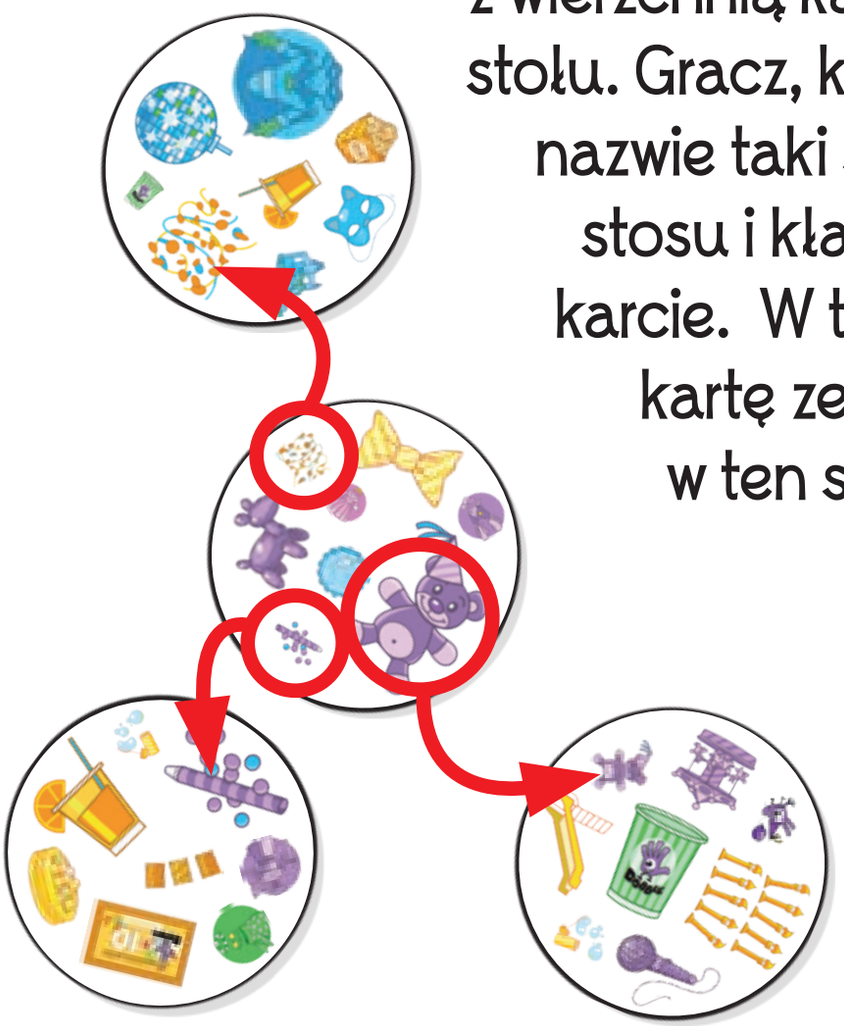
Wieża

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 odkrywa swoją kartę i 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 2

Studnia

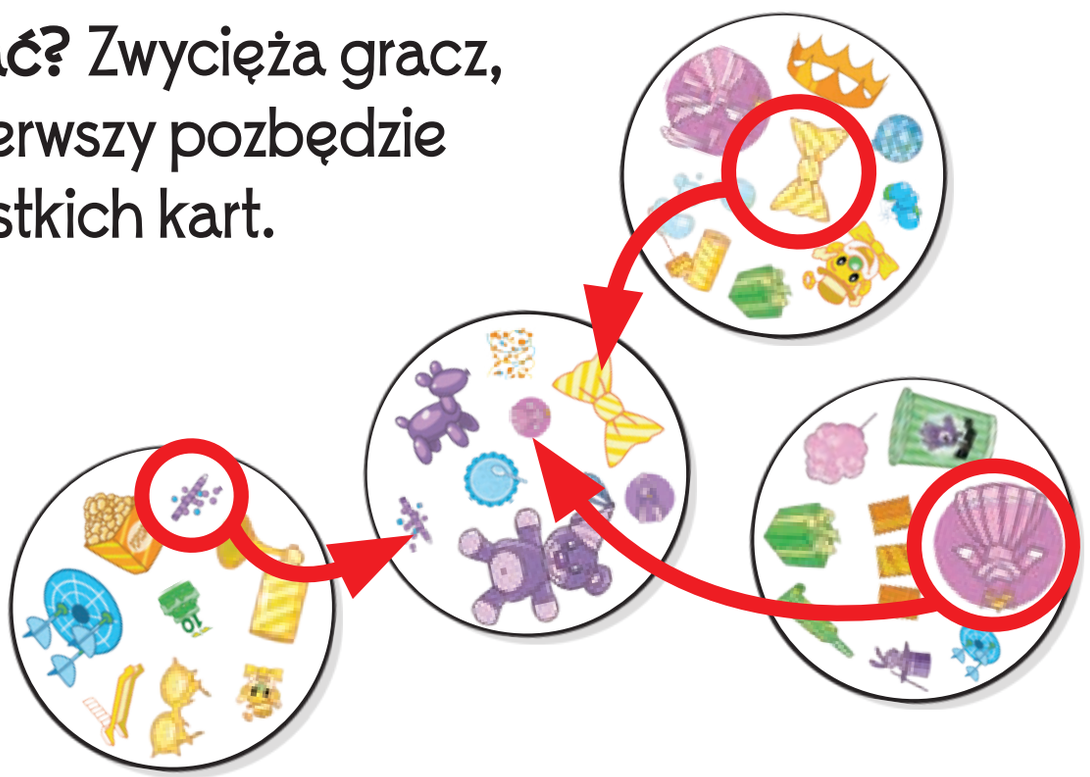
1) Przygotowanie do gry. Na środku stołu umieść 1 odkrytą kartę. Pozostałe karty rozdaj zakryte graczom, starając się, by wszyscy otrzymali podobną liczbę kart. To Wasze talie.

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 kart. 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.



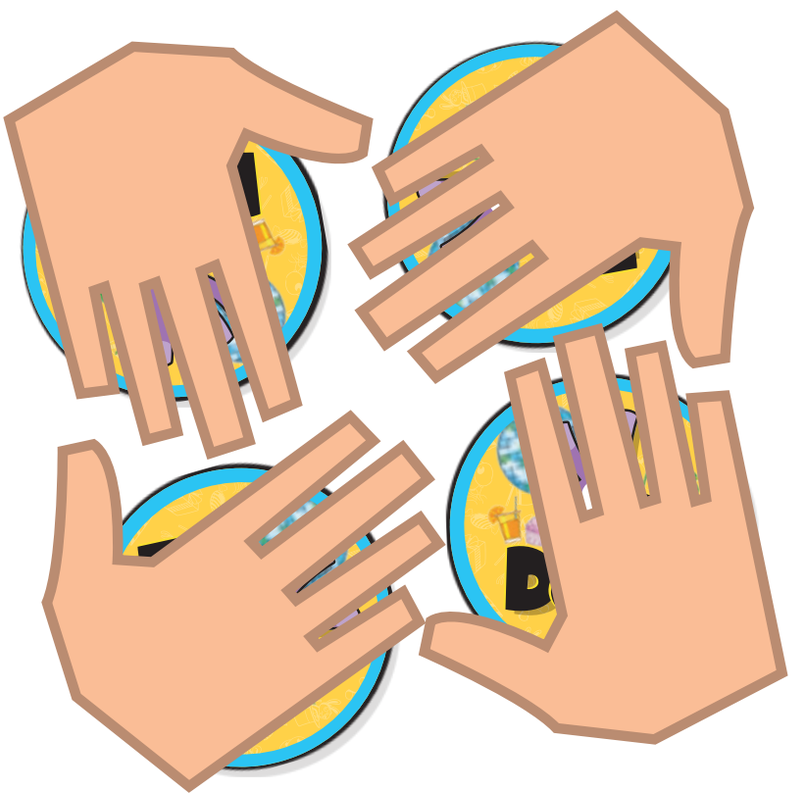
MINIGRA 3

Parzy!

(rozgrywane przez kilka rund)

1) Przygotowanie do gry. Rozdaj po 1 zakrytej karcie każdemu z graczy. Pozostałe karty odłóż na bok, będą potrzebne później. Zdecydujcie, ile rund chcecie rozegrać (nie mniej niż 5).

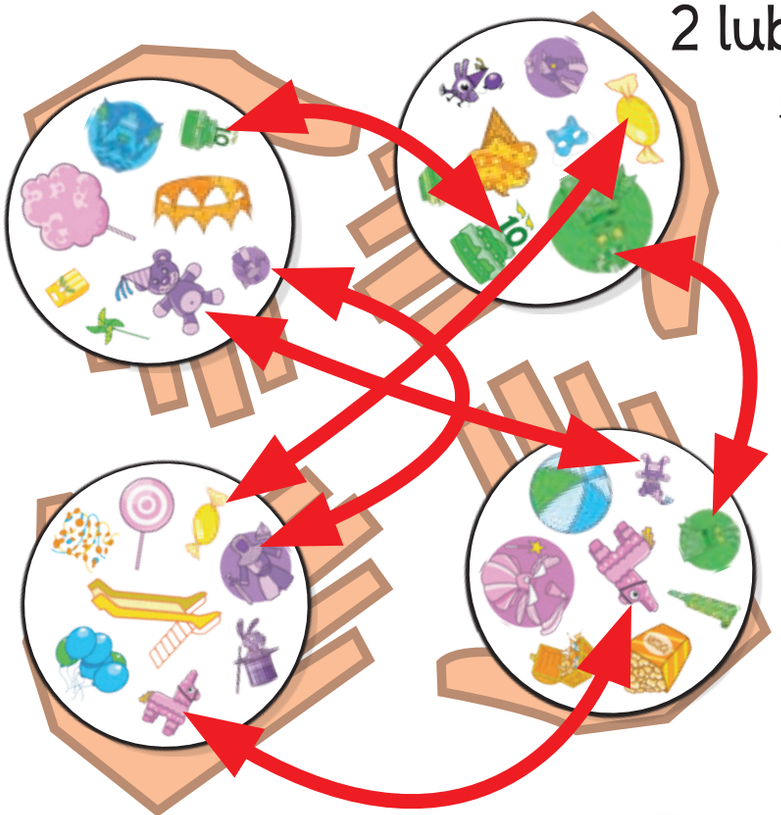
2) Cel gry. Po ukończeniu ustalonej liczby rund mieć najmniej kart. Aby to osiągnąć, należy podczas każdej rundy pozbywać się swoich kart.



Początkowe rozłożenie kart:

przykład gry dla 4 graczy.

3) Jak grać? Na dany znak gracze odkrywają swoje karty, kładąc je płasko na dłoniach. Gdy tylko gracz znajdzie wspólny symbol na karcie swojej i przeciwnika i głośno go nazwie, oddaje mu ją, kładąc ją na wierzchu trzymanej przez niego karty. Jeśli masz 2 lub więcej kart, szukasz wspólnego symbolu dla swojej karty, która jest aktualnie na wierzchu. Jeśli uda Ci się znaleźć wspólny symbol z kartą przeciwnika i głośno go nazwać, oddaj mu wszystkie swoje karty. Gra toczy się do momentu, aż jeden z graczy otrzyma karty wszystkich swoich przeciwników. Przegrywa rundę i kładzie karty przed sobą. Rozpoczyna się kolejna runda.



4) Jak wygrać? Zwycięża gracz, który na koniec ostatniej rundy ma najmniej kart.

MINIGRA 4

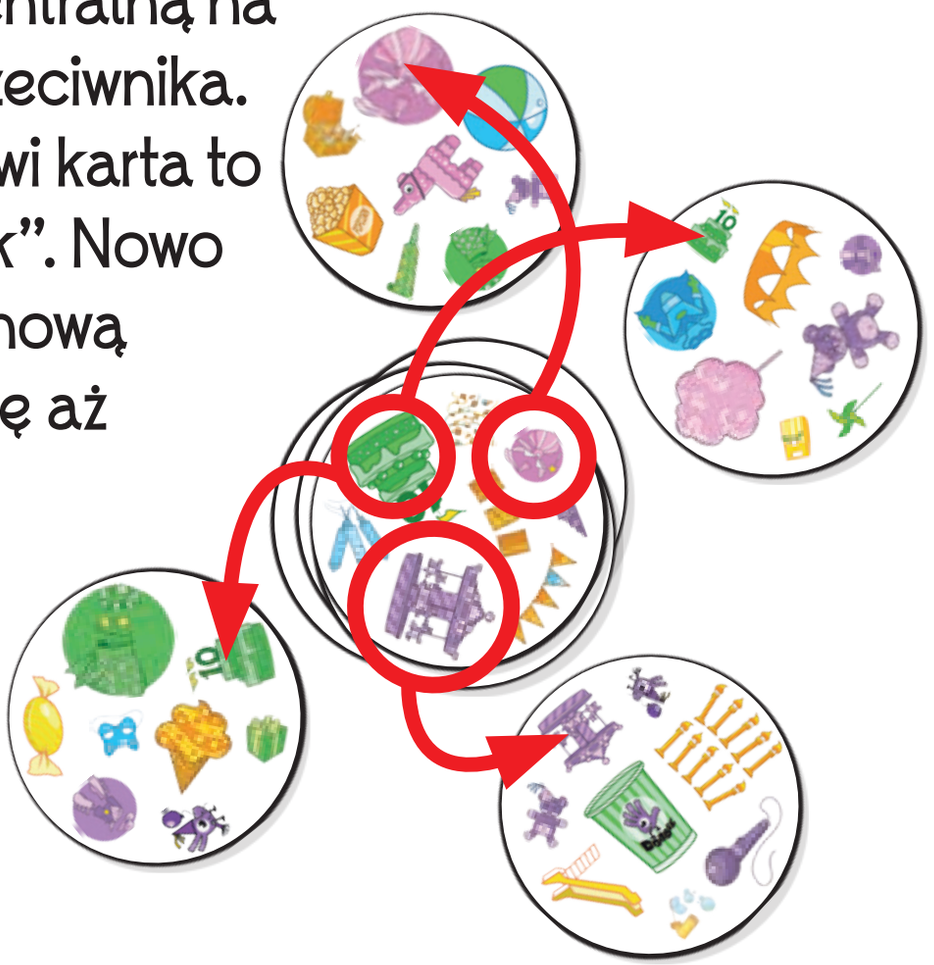
Zatruty podarunek

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.

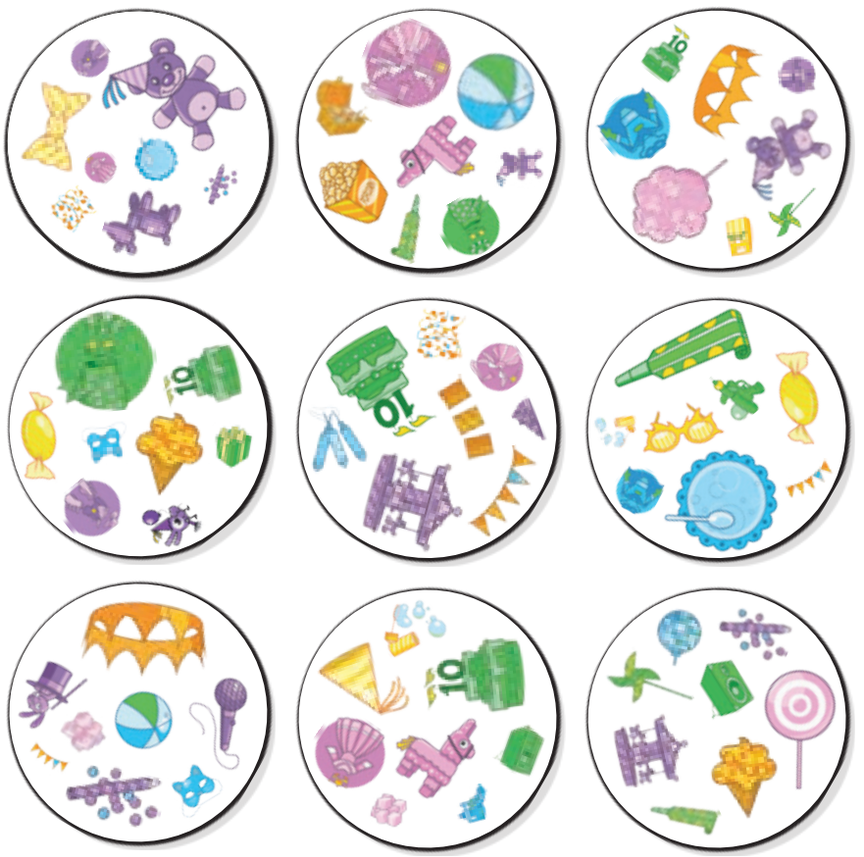
MINIGRA 5

Trojaczki

1) Przygotowanie do gry. Ze wszystkich kart utwórz zakryty stos na środku stołu. Dobierz 9 kart z wierzchu stosu i połóż je odkryte na stole według poniższego schematu.

2) Cel gry. Zdobyć najwięcej kart.

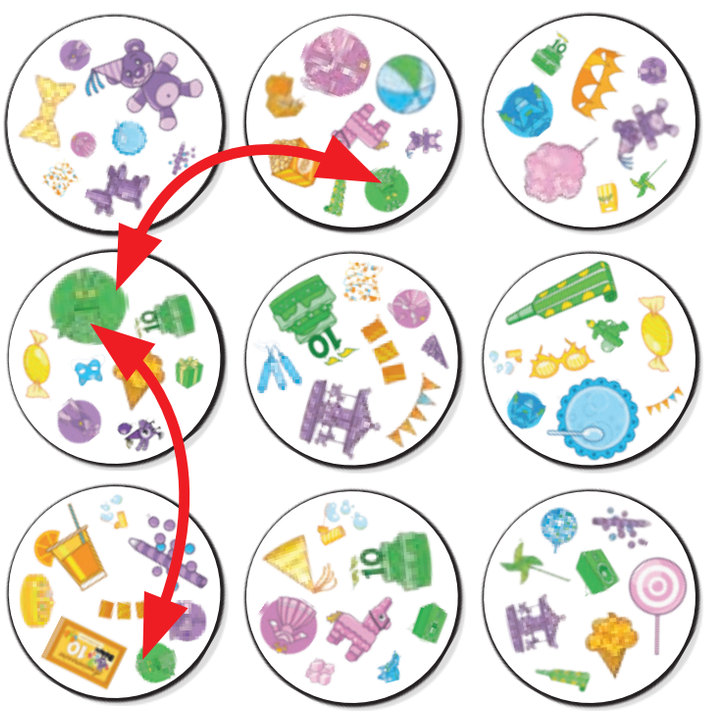
Początkowe rozłożenie kart:



3) Jak grać?

Na dany znak gracze szukają wspólnego symbolu między dowolną trójką kart. Symbol musi się znajdować na wszystkich 3 kartach. Gdy tylko gracz znajdzie odpowiednią trójkę i wskaże ją przeciwnikom, zabiera je i kładzie na ich miejsce nowe 3 karty. Gra toczy się do momentu, aż na stole pozostanie mniej niż 9 kart i nie da się z nich ułożyć pasującej trójki.

4) Jak wygrać? Zwycięża gracz, który zdobył najwięcej kart.



PL

Opracowanie

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

www.wydawnictworebel.pl

Importer/Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o. ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk • Polska
wydawnictwo@rebel.pl

Spot it, Dobble i postać Dobble to znaki towarowe Asmodee Group. • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM