



Zasady gry

## **Dobble – co to takiego?**

*Dobble Connect* składa się z 90 kart, na których znajduje się po 10 symboli (łącznie w grze jest 91 symboli). Na 2 dowolnych kartach zawsze znajduje się dokładnie 1 wspólny symbol. Twoim zadaniem jest go odnaleźć! Niezależnie od tego, czy grasz sam, czy w drużynie musisz szybciej od rywali stworzyć szereg 4 kart w swoim kolorze!

## **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**

Jak najszybciej umieścić na stole ciąg 4 kart w swoim kolorze, aby wygrać rundę! W tym celu musisz odnaleźć symbol łączący 2 karty, głośno go nazwać i umieścić kartę na stole, tym samym zaczynając ciąg.

# Opis rozgrywki

W *Dobble Connect* może grać od 2 do 8 graczy.

🗨️ W instrukcji będziemy czasami używać słowa „drużyna”.

👥 Drużyna może się składać z 1–3 graczy.

W zależności od liczby graczy należy ustalić składy drużyn.

## Drużyny 1-osobowe

(2, 3 albo 4 graczy)



## Drużyny z parzystą liczbą graczy

(4, 6 albo 8 graczy)



## Drużyny z nieparzystą liczbą graczy

(5 albo 7 graczy)



Drużyny nie muszą się składać z takiej samej liczby graczy. Najsilniejsi gracze mogą utworzyć drużyny 1-osobowe, aby zmierzyć się z pozostałymi graczami. Czas najwyższy pokazać im, gdzie ich miejsce!



Posortuj karty według kolorów i wybierz 1 z 4 stosów (różowy, pomarańczowy, zielony albo niebieski) – to Twoja talia. Jeśli w grze bierze udział więcej niż 3 graczy, sugerujemy granie w drużynach. Jeśli gracze jako drużyna, podzielcie swoją talię na równe części. Każdy gracz bierze swoją część talii i kładzie ją zakrytą przed sobą.

Karty z czarną obwódką to karty startowe. Umieść 1 z nich na środku stołu.

W *Dobble Connect* wszyscy gracze grają równocześnie (nie ma tur).

Na początku gry każdy gracz odkrywa wierzchnią kartę ze swojego stosu i szuka symbolu łączącego ją z kartą startową. Gracz, który jako pierwszy głośno nazwie taki symbol, kładzie swoją kartę przy 1 z 6 wolnych krawędzi karty startowej. Następnie odkrywa kolejną kartę ze swojego stosu i kontynuuje grę.

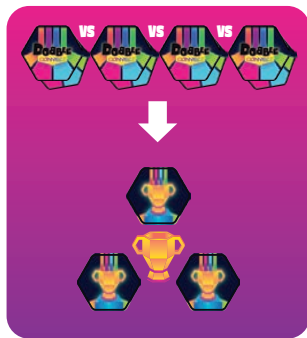
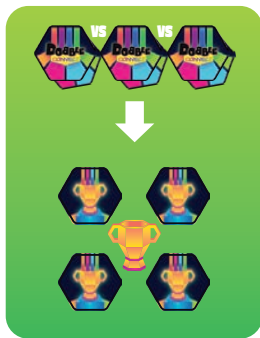
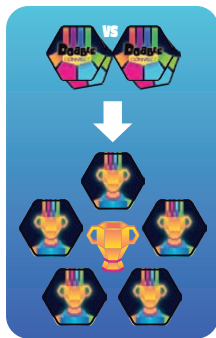
Gdy na stole zostanie umieszczona kolejna karta, każdy gracz może szukać symbolu łączącego jego kartę z dowolną kartą na stole pod warunkiem, że jest w stanie położyć ją przy 1 z krawędzi tej karty.

-  Nie możesz podmienić wierzchniej karty ze swojego stosu. Aby odkryć nową kartę, musisz najpierw zagrać kartę z wierzchu stosu.
-  Nie możesz zakryć swoją kartą innej karty, która już leży na stole. Kartę należy umieścić przy wolnej krawędzi innej karty.


Gdy 4 karty tego samego koloru utworzą na stole ciągłą linię (pionową, poziomą albo ukośną), runda dobiega końca. Gracz albo drużyna tego koloru zdobywa 1 punkt! Zwycięzca kładzie przed sobą kartę startową wygranej rundy – ta karta symbolizuje zdobyty punkt.



Liczba punktów, które stanowią warunek zwycięstwa, zależy od liczby drużyn.




Gdy drużyna zdobędzie swój 1. punkt, przed rozpoczęciem kolejnej rundy otrzymuje po 1 karcie od każdej drużyny przeciwnej. Następnie musi wtasować te karty do swojego stosu. Po zdobyciu 2. punktu drużyna otrzymuje po 2 karty od każdej drużyny przeciwnej itd. Gdy drużyna zdobywa 5. punkt, gra natychmiast się kończy.

 Karty innych drużyn stanowią problem – umieszczając je na stole, drużyna musi uważać, żeby nie pomóc przeciwnikom. Taką kartę należy zagrać natychmiast po odkryciu. Nie można jej umieścić na spodzie stosu. Niewygodnych kart można się pozbyć wyłącznie poprzez ich zagranie.

Na koniec rundy każda drużyna zabiera wszystkie karty swojego koloru ze stołu niezależnie od tego, kto je zagrał. W ten sposób karty, które znajdowały się w stosach drużyn przeciwnych, wracają do właścicieli.

Przed każdą rundą należy potasować swoją talię, w tym karty otrzymane od drużyn przeciwnych.

 W rzadkich przypadkach, gdy wszyscy członkowie tej samej drużyny zagrają już wszystkie swoje karty, zanim inna drużyna wygra rundę, runda natychmiast dobiega końca. W takim przypadku nikt jej nie wygrywa. Każda drużyna zabiera wszystkie swoje karty ze stołu i rozpoczyna się kolejna runda z tą samą kartą startową, która obowiązywała w poprzedniej rundzie.