

A MEGFIGYELÉS ÉS A GYORS REFLEXEK JÁTÉKA · 2-8 JÁTÉKOS RÉSZÉRE · 6 ÉVES KORTÓL

**STAR
WARS**[™]



DOBBLE

Játékszabály

Mi a Dobble?

A **Dobble** egy 55 lapos kártyapakli, melynek minden lapján 8 ábra látható. **Bármelyik két lapon pontosan egy ábra közös**, neked kell megtalálnod ezt az egyet.



Játsz **Dobble**-t a Csillagok Háborújából jól ismert képekkel!

Mielőtt játszani kezdenétek...

Ha most találkoztok először a játékkal, ajánlatos először megismerkednetek a lapokkal. Húzzatok 2 lapot a pakliból, és tegyétek ki az asztalra képes oldalukkal felfelé. **Keressétek meg azt az ábrát, amely mindkét lapon megtalálható!** Aki először megtalálja, hangosan kimondja a nevét, a két lapot elveszi, majd húz helyettük újabb kettőt. Addig folytassátok így a bevezető játékot, amíg mindenki tökéletesen meg nem értette az **alapszabályt: bármely két kártyán mindig pontosan egy azonos ábra található.**

Ha ez megvan,
készen álltok
a **Dobble** játékra!

A játék célja

A Dobble ötféle mini játékot tartalmaz. Minden mini játékban az a lényeg, hogy minél gyorsabban **találjunk kártyapárokat azonos ábrákkal**. Akinek ez sikerül, hangosan ki kell mondania a mindkét kártyán megtalálható ábra nevét. Ezután a kártyapárt a választott játéktól függően vagy egy paklira kell tenni, vagy el kell dobni.

A mini játékok

A játékosok a gyors és szórakoztató **Star Wars™ Dobble** mini játékok mindegyikét szimultán, azaz **egyszerre, egy időben játsszák**. Lejátszhatjátok mind az ötöt sorban vagy tetszőleges sorrendben, illetve választhattok akár egyetlen kedvencet. A lényeg, hogy szórakozzatok jól!

Egy új mini játék kipróbálása előtt érdemes néhány bemelegítő kört lejátszani, hogy mindenki belejöjjön a párok megtalálásába, és megismerkedjen a szabályokkal.

A játék vége

Játszhattok bajnokságot is, ehhez játsszátok le mind az 5 mini játékot, és aki a legtöbbet megnyeri, az lesz a bajnok.

Ki volt a gyorsabb?

Minden kör nyertese az, aki először kimondja a két lapon megtalálható közös ábra nevét. Ha többen egyszerre mondják ki az ábra nevét, közülük az nyer, aki először veszi el, teszi ki vagy dobja el a két lapot (az épp játszott mini játéktól függően).

Döntetlen esetén

Ha két játékos egyenlő pontszámmal áll az első helyen a játék végén, párbajt kell vívniuk a végső győzelemért. Mindkét játékos húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Aki kettőjük közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő ábra nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos végez az első helyen, egy „Az Erő harc” kör lejátszásával kell eldönteniük a végső győztes személyét.

1. JÁTÉK:

Használd az Erőt!

1. Előkészületek: Keverés után osszunk minden játékosnak **képpel lefordítva** egy lapot. A maradék lapokat **képpel felfelé** tegyük az asztal közepére – ez lesz a húzópakli.

2. A játék célja: A játékosok megpróbálják a lehető legtöbb lapot összegyűjteni.

Kezdőállás:

példa 3 játékos esetén



3. A játék menete

Mindenki egyszerre felfordítja lapját, és **megpróbálja megkeresni azt az ábrát, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és a játékos saját kártyáján.**

Az első játékos, aki kimondja a közös ábra nevét, elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé saját lapjának tetejére teszi. Máris kezdődhet a következő kör – a játékosoknak mindig a saját paklijuk legfelső lapját kell összehasonlítaniuk a húzópakli felső lapjával.

4. A játék győztese:

A fenti procedúrát ismételjük egészen addig, amíg a húzópakli el nem fogy.



2. JÁTÉK:

Hiperűr

1. Előkészületek: Keverjük meg a paklit, és osszuk szét annak összes lapját egyenlően a játékosok között. Tegyük az utolsó lapot **képpel felfelé** az asztal közepére. A játékosok **képpel lefordítva** tartják maguk előtt lapjaikat – ez lesz a játékosok saját paklija.

2. A játék célja: A játékosok megpróbálnak a lehető leggyorsabban megszabadulni lapjaiktól.





3. A játék menete:

A játékosok egyszerre képpel felfelé fordítják a saját paklijukat, és elkezdik keresni azt az ábrát, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és saját kártyájukon. Az első játékos, aki kimondja a közös ábra nevét, **saját paklija legfelső lapját a középben lévő lap tetejére teszi.** Ettől kezdve ez lesz az a lap, amellyel a játékosoknak össze kell hasonlítaniuk saját felső lapjukat.

A játék ugyanígy folytatódik egészen addig, amíg valaki meg nem szabadul az összes lapjától.

4. A játék vesztese:

A játék vesztese az lesz, **aki utolsóként szabadul meg saját paklija összes lapjától.**

3. JÁTÉK:

Az Erő harc

(előre meghatározott számú kört kell játszani)

1. Előkészületek: Keverés után osszatok minden játékosnak képpel lefordítva egy-egy lapot, és tegyétek a tenyereteket a lapra. A többi lapot egyelőre tegyétek félre. Döntsétek el, hány kört fogtok játszani.

2. A játék célja: A játékosok célja, hogy minél kevesebb kártyát gyűjtsenek össze az adott számú kör lejátszása után. Ehhez minden körben meg kell próbálniuk megszabadulni kezükben tartott lapjuktól.

Kezdőállás:

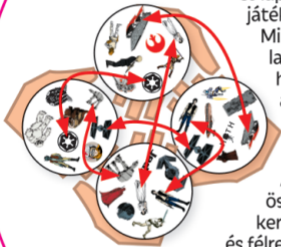
példa 4 játékos esetén



3. A játék menete:

A játékosok egyszerre képpel felfelé fordítják a lapjukat, és jól láthatóan tenyerükben tartják őket. **Aki megtalálja az azonos ábrát saját és egy játékosársa lapján, hangosan kimondja azt,** és lapját képpel felfelé ennek a játékosársának tenyerébe teszi.

Minden játékos a kezében tartott lapok közül a legfelsővel játszik, de ha párt talál, akkor az összes lapját átadja játékosársának, és ebben a körben már nem vesz részt tovább.



4. A játék vesztese:

A játék addig folytatódik, amíg az összes lap egyetlen játékos kezébe kerül. Ez a játékos a **kör vesztese**, és félreteszi az összes lapot – ezeket a lapokat a játék végén kell összeszámolni. Ezután osszunk mindenkinek egy újabb lapot, és kezdődhet a következő kör (érdemes legalább 5 kört játszani). A játék vesztese az lesz, **aki az utolsó kör végére a legtöbb lapot gyűjtötte össze.**

4. JÁTÉK: Fejvadász

(előre meghatározott számú kört kell játszani)

1. Előkészületek: Minden fordulóban tegyetek egy kártyát képpel felfelé az asztal közepére, és tegyetek köré annyi kártyát képpel lefelé, ahány játékos játszik. A maradék kártyákat tegyétek félre, a következő fordulók során szükség lesz rájuk.

2. A játék célja: A játékosok megpróbálnak minél gyorsabban több kártyát gyűjteni a többiekénél.

Kezdőállás:
példa 4 játékos
esetén



3. A játék menete:

A játékosok egyszerre (egy időben) felfordítják a középső kártya körüli lapok egyikét. **A játékosoknak meg kell találniuk a középső kártya és valamelyik felfordított kártya közös ábráját.** Amint valakinek sikerül, megnevezi az ábrát, megkapja az éppen felfordított kártyát, és félreteszi (figyelem: a középső kártyát soha nem szabad elvenni).



4. A játék győztese:

Amint az összes felfordított kártyát elvitte valaki, a középső kártyát a pakli aljára kell tenni, és új forduló kezdődik. A játékosok megtartják a megszerzett lapokat.

Ha már nincs több kártya a húzópakliban, a játék véget ér, és **az nyer, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte össze.**

5. JÁTÉK:

Aszteroidamező

1. Előkészületek: Keverés után osszunk minden játékosnak egy lapot, amit képpel lefordítva maguk elé tesznek. A maradék lapokat képpel felfelé fordítva tegyük az asztal közepére – ez lesz a húzópakli.

2. A játék célja: A játékosok megpróbálják a lehető legkevesebb lapot összegyűjteni.

Kezdőállás:
példa 4 játékos
esetén



3. A játék menete:

Mindenki egyszerre felfordítja a lapját, és **megpróbál olyan ábrát keresni, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és egy játékosársra kártyáján.** Az első játékos, aki kimondja egy ilyen közös ábra nevét, elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé ennek a játékosársra lapjainak tetejére teszi. Máris folytatódhat a játék – a játékosoknak mindig a saját paklijuk legfelső lapját kell összehasonlítaniuk a húzópakli felső lapjával. A játék addig folytatódik, amíg a húzópakli el nem fogy.

4. A játék győztese:

A játékot az nyeri, aki **az utolsó kör végére a legkevesebb lapot gyűjtötte össze.**



STAR WARS™

Köszönetnyilvánítás

A játék fejlesztői: Denis Blanchot, Jacques Cottereau és a Play Factory csapata. A tesztelésben részt vett: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves és Igor Polouchine.

© &™ Lucasfilm Ltd



Gyártó: asmodee.com



Forgalmazza: genker.hu

Dobble

Próbáld ki a Dobble
eredeti verzióját is!

A legkisebbeknek
a Dobble Kidset ajánljuk,
állatos ábrákkal.

