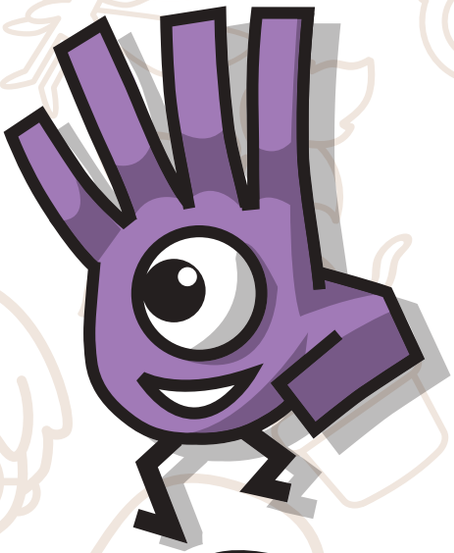


DOBBLE

Játékszabály

Mi a Dobble?

A **Dobble** egy 55 lapos kártyapakli, amelynek minden lapján 8 szimbólum látható. Bármelyik két lapon pontosan egy szimbólum azonos. Készen álltok egy Dobble-partira?

Mielőtt játszani kezdenétek…

Ha most találkoztok először a Dobble játékkal, ajánlatos megismerkednetek a lapokkal. Húzzatok 2 lapot a pakliból, és tegyétek ki az asztalra képes oldalukkal felfelé. Keressétek meg azt a szimbólumot, ami mindkét lapon megtalálható! Az azonos szimbólumok formája és színe mindig ugyanaz, legfeljebb a méretük különbözhet. Aki először megtalálja azt a szimbólumot, amely mindkét lapon szerepel, hangosan kimondja a szimbólum 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
szimbólum található. Ha ez megvan,
készen álltok a **Dobble**-játékra!

A játék célja

Minden mini játékban az a lényeg, hogy minél gyorsabban
találjunk kártyapárokat azonos szimbólumokkal.
Akinek ez sikerül, hangosan ki kell mondania a
mindkét kártyán megtalálható szimbólum nevét.

A mini játékok

A játékosok az 5 gyors és szórakoztató mini játék 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.

Ki nyeri a kört?

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

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 szimbólum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos végez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteniük a végső győztes személyét.

Példák a szimbólumokra:

fúriafűz

Trimágus-kupa

csokibéka

Norbert, a sárkány

Pulipinty, Ron baglya

Szörnyek szörnyű könyve

Gringotts érme

Csikócsőr, hippogriff

a bölcsek köve

Fawkes, a főnix

vérfarkas

Tekergők térképe

rivalló

Hagrid

Makesz, Ron patkánya

sötét jel

a Roxfort kastélya

Edevis tükre

kulcs

mandragóra

Csámpás, Hermione macskája

Agyar, Hagrid kutyája

Nagini, a kígyó

thesztrál

Lucius Malfoy

Remus Lupin

Roxfort címere

üst

Sirius Black

1. MINI JÁTÉK

A torony

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 3 játékos esetén

3) A játék menete: Mindenki egyszerre felfordítja a lapját, és megpróbálja megkeresni azt a szimbólumot, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és a játékos saját kártyáján. Az első játékos, aki kimondja a közös szimbólum nevét, elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé a saját lapjának tetejére teszi. Máris kezdődhet a következő kör – a játékosoknak mindig a saját paklijuk legfelső lapját kell összehasonlítaniuk a húzópakli felső lapjával. A fenti procedúrát ismételjük egészen addig, amíg a húzópakli el nem fogy.

4) A játék győztese: A játékot az nyeri, aki a legtöbb lapot gyűjtötte a paklijába.

2. MINI JÁTÉK

A kút

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

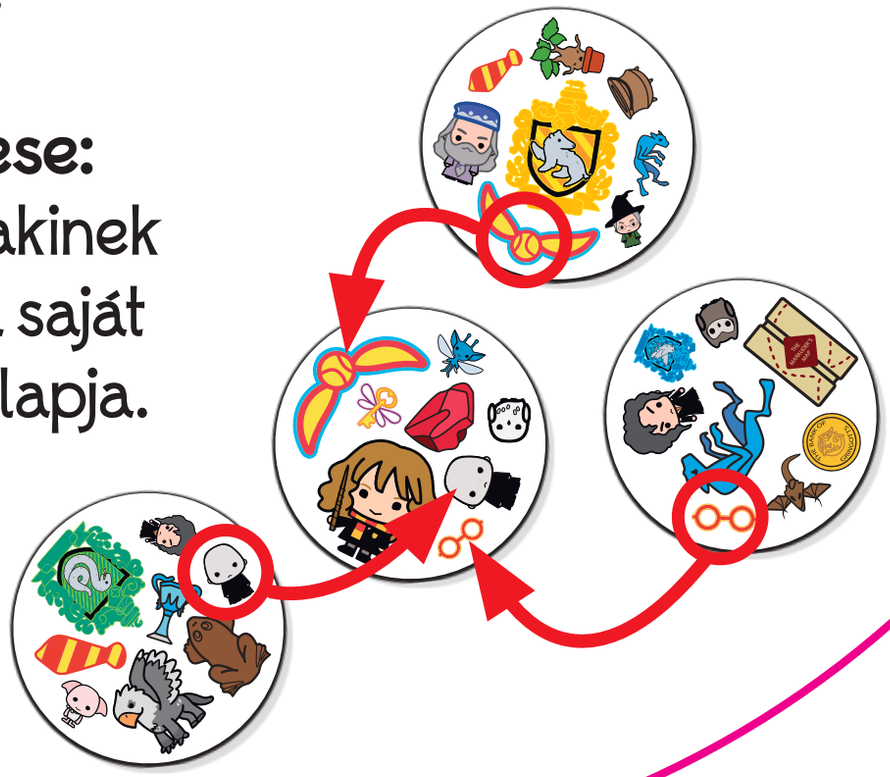
2) A játék célja: A játékosok megpróbálnak a lehető leggyorsabban megszabadulni a lapjaiktól.

Kezdőállás

3 játékos esetén

3) A játék menete:
A játékosok egyszerre
képpel felfelé fordítják a saját
paklijukat, és elkezdik keresni azt a
szimbólumot, ami egyszerre szerepel a középen
lévő lapon és a saját kártyájukon. Az első játékos,
aki kimondja a közös szimbólum nevét, a saját
paklija legfelső lapját a középen 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
összes lapjától.

4) A játék győztese:
A játékot az nyeri, akinek
először fogy el a saját
paklija összes lapja.



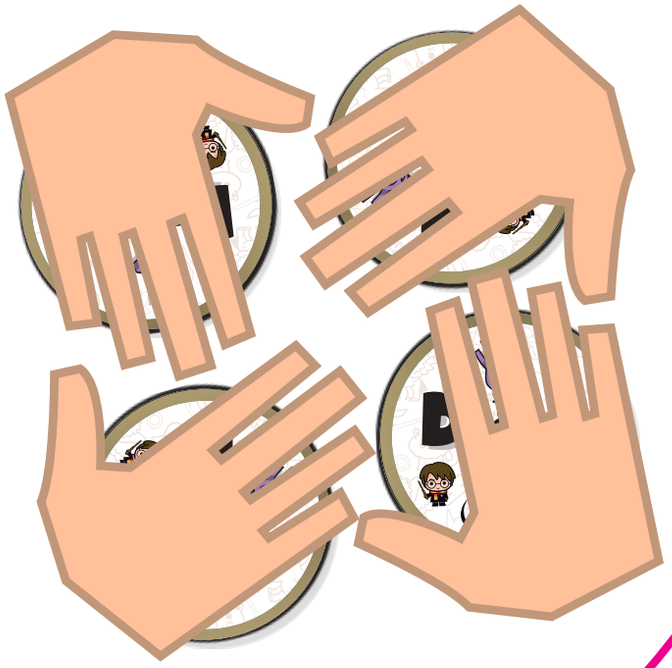
3. MINI JÁTÉK

Forró krumpli

(előre meghatározott számú kört kell játszani)

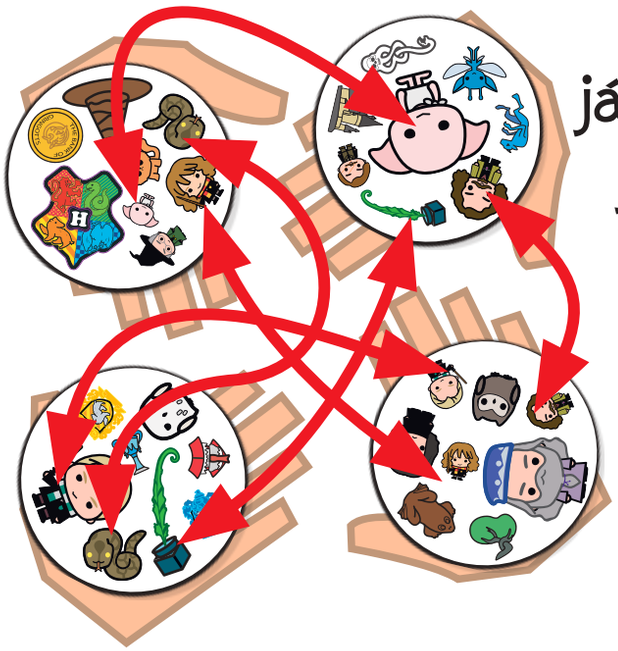
1) Előkészületek: Keverés után osszatok minden játékosnak képpel lefordítva egy-egy lapot. A többi lapot egyelőre tegyétek félre. Döntsétek el, hány kört fogtok játszani (legalább 5 kört játsszatok).

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



Kezdőállás 4 játékos esetén

3) A játék menete:
A játékosok egyszerre
képpel felfelé fordítják a lapjukat,
és jól láthatóan a tenyerükben tartják őket.
Aki megtalálja az azonos szimbólumot a saját
és egy játékostársa lapján, hangosan kimondja azt,
és a lapját képpel felfelé ennek a
játékostársának tenyerébe teszi. Minden
játékos a kezében tartott lapok közül a
legfelsővel játszik, de ha párt talál, akkor
az összes lapját átadja játékostársának,
és ebben a körben már nem vesz részt
tovább. 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.



4) A játék győztese: A játék győztese az lesz,
aki az utolsó kör végére a legkevesebb
lapot gyűjtötte össze.

4. MINI JÁTÉK

A mérgezett alma

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 legkevesebb lapot összegyűjteni.

Kezdőállás 4 játékos esetén

3) A játék menete:
Mindenki egyszerre felfordítja a lapját, és megpróbál olyan szimbólumot keresni, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és egy játékostársa kártyáján. Az első játékos, aki kimondja egy ilyen közös szimbólum nevét, elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé ezen játékostársa lapjainak tetejére teszi. Ez a „mérgezett alma”, az ajándék, aminek senki sem örül igazán. Máris kezdődhet a következő kör – a játékosoknak mindig az ellenfelek paklijának legfelső lapját kell összehasonlítaniuk a húzópakli felső lapjával. A fenti procedúrát ismételjük egészen addig, amíg a húzópakli el nem fogy.

4) A játék győztese: A játékot az nyeri, aki az utolsó kör végére a legkevesebb lapot gyűjtötte össze.

5. MINI JÁTÉK

Trió

1) Előkészületek: Keverés után tegyük a paklit képpel lefordítva az asztal közepére, majd húzzunk a pakliból 9 lapot, és tegyük képpel felfelé az asztalra.

2) A játék célja: A játékosok célja a legtöbb kártya összegyűjtése.

Kezdőállás

3) A játék menete: A játékosok megpróbálnak olyan szimbólumot találni, amely 3 kártyán is szerepel. Aki talált ilyen szimbólumot, hangosan bemondja, és elveszi az asztalról azt a 3 kártyát, amelyeken a szimbólum megtalálható. A 3 elvett lap helyére húzzatok 3 új lapot a lefordított pakliból. A játék akkor ér véget, amikor már kevesebb, mint 9 felfordított lap maradt az asztalon, és senki sem talál olyan szimbólumot, amely 3 kártyán is megtalálható.

4) A játék győztese: A játék győztese az lesz, aki a legtöbb lapot gyűjtötte össze.

HU

Köszönetnyilvánítás

Denis Blanchot, Jacques Cottereau és a Play Factory játéka, melynek elkészültében nagy segítséget nyújtott a Play Factory csapata, köztük Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves és Igor Polouchine.

Kiadó: Asmodee Group
www.asmodee.com

HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ • Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. • WIZARDING WORLD trademark and logo © & ™ Warner Bros. • Entertainment Inc.
Publishing Rights © JKR. (s19)