

A GYORS REFLEXEK ÁLLATI JÓ JÁTÉKA - 2-8 JÁTEKOS RÉSZÉRE - 6 ÉVES KORTÓL



Játékszabály



Milyen játék a Dobble Animals?

A Dobble Animals egy 55 lapos kártyapakli, amelynek minden lapján 8 állat látható. A lapokon összesen több mint 50 különböző állat található, és **bármelyik két lapon pontosan egy állat azonos**. Készen álltok egy Dobble-partira?

Mielőtt játszani kezdenétek...

Ha most találkoztok először a játékkal, ajánlatos megismerkednetek a lapokkal. Húzzatok két lapot a pakliból, és tegyétek ki az asztalra képes oldalukkal felfelé. **Keressétek meg azt az állatot, ami mindkét lapon megtalálható!** Az azonos állatok formája és színe mindig ugyanaz, legfeljebb a méretük különbözhet. Aki először megtalálja azt az állatot, amely mindkét lapon szerepel, hangosan kimondja az állat 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 állat található.**

Ha ez megvan, készen álltok a Dobble Animals játékra!

A játék célja

Játékverziótól függetlenül mindig az a lényeg, hogy minél gyorsabban találjunk

kártyapárokat
azonos állatokkal. Akinek
ez sikerül, **hangosan ki kell mondania**
a mindkét kártyán megtalálható állat
nevét. Ezután a kártyapárt a választott játéktól
függően vagy egy paklira kell tenni, vagy el kell dobni.

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! Olvassátok fel a választott mini játék szabályait
úgy, hogy minden játékos hallja azt. Egy új mini játék kipróbálása előtt
érdemes néhány bemelegítő kört játszani, hogy mindenki belejöjjön
a párok megtalálásába, és megismerkedjen a szabályokkal.

A játék vége

Az a játékos lesz a bajnok, aki a legtöbb mini játékot
nyerte. A bajnokságokat kedvelőknek lejjebb
ajánlunk egy pontozási rendszert is.

Ki volt a gyorsabb?

Minden kör nyertese az, aki először kimondja
a két lapon megtalálható közös
állat nevét.

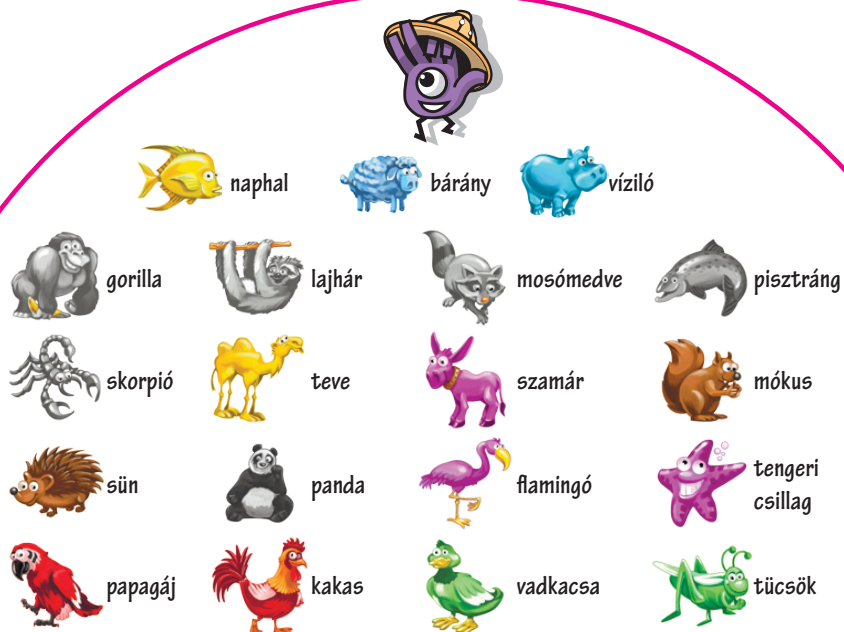
Ha többen
egyszerre mondják ki
az állat nevét, közülük az nyer, aki
először veszi el, teszi ki vagy dobja el a két
lapot (függően az épp játszott mini játéktól).

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 állat nevét, az lesz a párbaj – és így a játék – győztese.

Példák az állatokra:





A versenysorozat pontozási rendszere

Kezdjétek a versenysorozatot **A torony** játékkerzíóval, ennek a játéknak a vesztese választja ki a következı mini játékot.

A torony pontozása: gyűjtött laponként +1 pont, és +5 pont annak a játékosnak, aki a legtöbb lapot gyűjtötte össze.

A kút pontozása: +10 pont annak a játékosnak, aki elsőként szabadul meg a lapjaitól, és -20 pont az utolsónak.

A Forró Krumpli pontozása: veszett fordulónként -5 pont.

A Szerezd meg mind! pontozása: megszerzett laponként +1 pont.

A mérgezett alma pontozása: +20 pont annak a játékosnak, aki a legkevesebb lapot szerezte, +10 pont annak, akinek utána a legkevesebb lapja van.

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:

példa 3 játékos esetén



3) A játék menete

Mindenki egyszerre felfordítja lapját, és megpróbálja megkeresni azt az állatot, amely egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és a játékos saját kártyáján. Az első játékos, aki kimondja a közös állat nevét (például „teve”), elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé saját lapjának tetejére teszi. Már is 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.



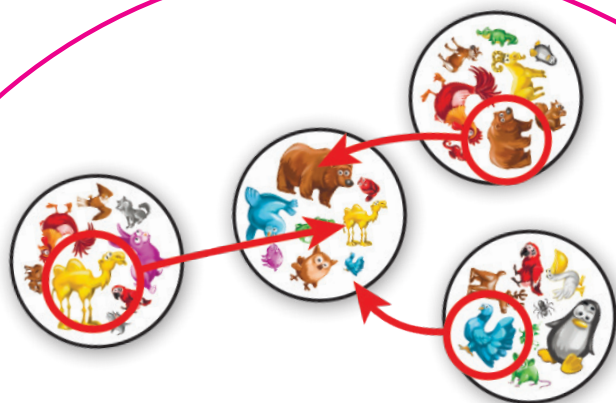
2. MINI JÁTÉK

A kút

1) Előkészületek: Tegyük egy lapot képpel felfelé az asztal közepére. Keverjük meg a maradék paklit, és osszuk szét annak összes lapját egyenlően a játékosok között. 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 lapjaiktól.





3) A játék menete

A játékosok egyszerre képpel felfelé fordítják a saját paklijukat, és **elkezdik keresni azt az állatot, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és saját kártyájukon.** Az első játékos, aki kimondja a közös állat nevét (például „medve”), saját paklija legfelső lapját a középén 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 győztese: A játékot az nyeri, akinek először fogy el az összes lap a saját paklijából.

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 tegyék 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 megbeszélt számú kör lejátszása után. Ehhez minden körben meg kell próbálniuk megszabadulni kezükben tartott lapjuktól.

Kezdőállás:

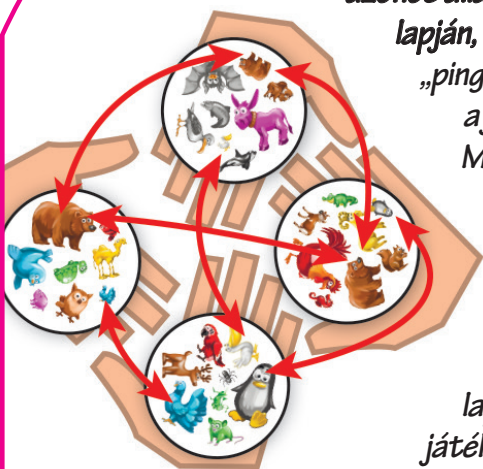
példa 4 játékos esetén



3) A játék menete

A játékosok egyszerre képpel felfelé fordítják a lapjukat, és jól láthatóan tenyerükben tartják azokat. Aki megtalálja az azonos állatot saját és egy játékos társa lapján, hangosan kimondja azt (például „pingvin”), és lapját képpel felfelé ennek a játékos társának tenyerébe teszi. Minden játékos a kezében tartott lapok közül a legfelsővel játszik, de ha párt talál, akkor az összes lapját átadja játékos társának, 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 vesztese az lesz, aki az utolsó kör végére a legtöbb lapot gyűjtötte össze.



4. MINI JÁTÉK

Szerezd meg mind!

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 tegyetek félre, a következő forduló során szükség lesz rájuk.

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

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 állatfiguráját. Amint valakinek sikerül, megnevezi azt az állatot, 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. MINI JÁTÉK

A mérgezett alma

1) Előkészületek: Keverés után osszatok minden játékosnak egy lapot, amelyet képpel lefordítva magatok elé tesztek. A maradék lapokat képpel felfelé fordítva tegytek 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

Rajt jelzésre mindenki egyszerre felfordítja lapját, és megpróbál olyan állatot keresni, amely egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és egy játékos társa kártyáján. Az első játékos, aki kimondja egy ilyen közös állat nevét, elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé a játékos társa lapjainak a tetejére teszi. Ez a „mérgezett alma”, az ajándék, amelynek senki sem örül igazán. 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 ismétljük egészen addig, amíg a húzópakli el nem fogy. A játékot az nyeri, aki az utolsó kör végére a legkevesebb lapot gyűjtötte össze.



DOAN01HU

Köszönetnyilvánítás

A játék fejlesztői Denis Blanchot, Jacques Cottureau és a Play Factory csapata.

A tesztelésben részt vett:

Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves és Igor Polouchine.

Próbáld ki a Dobble eredeti verzióját is!

Gyártó:



www.asmodee.com

Az állatok rajzát a MIKMAK Studio készítette.