

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



Játékszabály

Dobble
ANIMALS



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, hangerősen 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 játésszák.**
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 (fügően 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:



jegesmedve



pelikán



kecske



bagoly



pingvin



kardszárnyú
(delfín)



hód



csikóhal



teknős



szúnyog



medúza



sirály



naphal



bárány



viziló



gorilla



lajhár



mosómedve



pisztráng



skorpió



teve



szamár



mókus



sün



panda



flamingó



tengeri csillag



papagáj



kakas



vadkacsa



tücsök

A versenysorozat pontozási rendszere

Kezdlétek a versenysorozatot **A torony** játékverzióval, ennek a játéknak a vesztese választja ki a következő 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 utolsóknak.

A Forró Krumpli pontozása: veszített fordulónként -5 pont.

A Szerzd 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 ismétljük egészen addig, amíg a húzópakli el nem fogy.

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



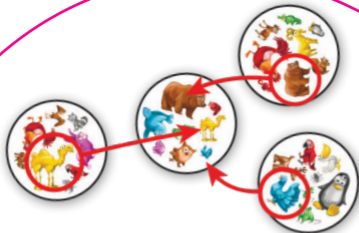
2. MINI JÁTÉK

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. 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 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 megbeszélrt 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 játéktársa**

lapján, hangosan kimondja azt (például „pingvin”), és lapját képpel felfelé ennek a játéktársának tenyerébe teszi.

Minden játékos a kezében tartott lapok közül a legfelsővel játszik, de ha párt talál, akkor az összes lapját átadja játéktársának, 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 tegyéték 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 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

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 ismételjük 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 Cottereau 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.