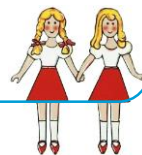


A KÉT LOTTI



S11
T1-5
L1



Dobble!

Dobble!

31 kártyán összesen 31, kártyánként 6 szimbólum található. Két kártyán mindig pontosan egy szimbólum egyezik. Ki fedezi fel először?



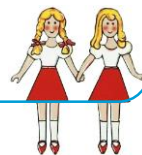
A játék előkészületei

Ha még sosem játszottál Dobble!-t, vagy a játékosaid nem ismerik, először véletlenszerűen húzz két kártyát és helyezd őket képpel felfelé az asztalra, hogy mindenki lássa. Keresd meg azt a képet, amelyik mindkét kártyán megtalálható (A forma és a szín megegyezik, de a méretük eltérhet). Az első személy, aki megtalálja az egyezést, megnevezi a megfelelő szimbólumot és húz két új kártyát, és az asztalra teszi őket. Ez addig folytatódik, míg minden játékos megérti, hogy mindig pontosan egy azonos szimbólum lesz a kártyákon.



A játék célja

Az adott játékváltozat szabályaitól függetlenül mindig az a cél, hogy a két kártyán lévő szimbólumot elsőként felismerjük és hangosan kimondjuk. A játékos ezután megkapja a kártyát, vagy eldobja, az adott játékváltozattól függően.



Játékváltozatok

A Dobble! Játékváltozatok sorozata, a sebességre összpontosít, és minden játékost egyszerre von be. Minden játékváltozat játszható egymás után, bármilyen sorrendben, de meg lehet tartani egy változatot is. A lányeg, hogy jól szórakozz.



A játék vége

Az összesítésben az a győztes, aki a legtöbb kört vagy a legtöbb játékváltozatot nyerte meg. Ezen szabályzat végén egy pontozási rendszert is javasunk azoknak, akik Dobble! Versenyt szeretnének rendezni.

Kétség esetén: aki először nevezte meg a szimbólumot, az nyer. Ha egyszerre több játékos is megnevezi a megfelelő szimbólumot, a játékváltozattól függően az nyer, aki először veszi fel vagy teszi le a kártyáját.

Döntetlen: ha két játékos döntetlenre áll a játék végén, párbaj következik. Ha több játékos van, a forró krumpli változat is játszható.



Verseny – Pontozási rendszer

Az „Út a pokolba” lehet a kezdő játék. A vesztes ezután kiválaszthatja a következő változatot.

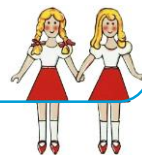
Út a pokolba: laponként +1 pont, és +5 pont a legtöbb lappal rendelkező játékosnak.

Forrás: +10 pont a játékosnak, aki elsőként szabadul meg minden lapjától, -20 pont az utolsónak.

Forró krumpli: -5 pont veszített körönként.

Kapzsóság: +1 pont laponként

A mérgezett ajándék: +20 pont a legkevesebb kártyával rendelkező játékosnak, +10 pont a második legkevesebb kártyával rendelkező játékosnak.



Játékváltozatok

Út a pokolba

Keverd meg a lapokat, és tegyél minden játékos elé egy kártyát, képpel lefelé. A fennmaradó kártyákból egy paklit képezünk, képpel felfelé az asztal közepére helyezzük. A játék célja a legtöbb kártya összegyűjtése.

Adott jelre minden játékos megfordítja az előtte lévő kártyát, és igyekszik elsőként megnevezni a saját kártyáján és a pakli felső lapján lévő közös szimbólumot. Aki a leggyorsabban felismeri és megnevezi, elveheti a lapot és a saját kártyája tetejére teszi. Ezzel felfedi a következő lapot a pakliban.

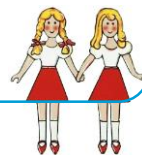
A játék addig folytatódik, míg a pakli összes kártyája el nem fogy. Nyertes: a játék véget ér, amint egy játékos megkapta az utolsó kártyát a pakliban. Aki a legtöbb lapot gyűjtötte össze, az nyer.

Forrás

Az összes kártyát kiosztjuk a játékosok között. Az első lap az előző játék nyertesét illeti. Az utolsó kártyáát képpel felfelé tegyük az asztal közepére. Minden játékos megkeveri a lapjait, és képpel lefelé egy kupacot alkot maga előtt. A cél, hogy elsőként szabaduljunk meg az összes kártyánktól.

Adott jelre minden játékos megfordítja a saját pakliját. Úgy próbálnak megszabadulni a lapjaiktól, hogy az asztal közepére teszik. Ehhez fel kell ismernie és meg is kell neveznie azt a szimbólumot, amely a saját paklijának felső lapján, valamint az asztal közepén lévő kártyán is látható. Így mindig különböző lap kerül az asztal közepére.

Akinél sz utolsó kártya marad, az a vesztes.



Játékváltozatok

Forró krumpli

A játék több fordulóból áll. Minden körben minden játékos kap egy képpel lefelé fordított kártyát, nem nézheti meg, és ráteszi a kezét. A fennmaradó kártyákat félretesszük és csak a következő körben használjuk fel. A cél, hogy hamarabb szabaduljunk meg a kártyánktól, mint a többiek.

Adott jelre minden játékos kézbe veszi a kártyáját, és felfedi, hogy mindenki lássa a képeket. Amint egy játékos felfedezi a saját és játékos társa kártyáján lévő közös szimbólumot, megnevezi, és kártyáját a játékos társára teszi. Az utolsó játékos így megkapja a többiek összes lapját, maga elé teszi és elveszti a kört.

A játék akkor ér véget, ha nincs több kiosztható kártya.

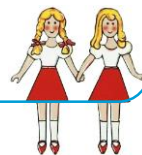
Kapzsóság

Egy játék több körből áll. Minden körben egy új kártya kerül az asztal közepére, képpel felfelé. Ahány játékos van, annyi kártya kerül a középső lap köré, lefordítva. A fennmaradó kártyákat félretesszük és csak a következő körben használjuk fel. A cél az, hogy minél több lapot szerezzünk.

Adott jelre minden játékos felfed egy kártyát. A játékosoknak meg kell találniuk az egyezést a középső kártya és egy, a körben lévő kártya között. Ha megnevezte, elveheti a külső kártyát, és maga elé teszi. A középső kártya a helyén marad!

Miután az összesen külső kártyát eltávolították, a játékosok a középső kártyát a pakli aljára teszik, és új kört kezdenek. Aki a legtöbb lapot tudta összegyűjteni, az nyer.

A KÉT LOTTI



S11
T1-5
L1



Játékváltozatok

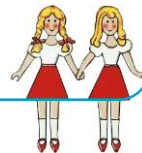
A mérgezett ajándék

A paklit megkeverjük. Minden játékos elé egy képpel lefelé fordított kártya kerül, a fennmaradó lapokat képpel felfelé az asztal közepére tesszük. A cél, hogy a játék végére a legkevesebb lapunk maradjon.

Adott jelre a játékosok megfordítják a lapjukat. Minden játékos igyekszik találni egy közös szimbólumot a közében lévő és valamelyik játékostársánál lévő kártyán. Az első személy, aki közös képet talál és meg is nevezi, a pakli felső lapját a játékostárs lapjára teszi.

Ezzel egy új kártya jelenik meg a közében lévő pakli tetején. A játék addig folytatódik, míg el nem fogy az összes lap. Ha nincs már több lap a pakliban, akkor az a játékos nyert, aki előtt a legkevesebb lap van.

A KÉT LOTTI



S11
T1-5
L1



Szimbólumok



Fagyi



Fürdő-
ruha



Napágy



Kalap



Eper



Virág



Jégkrém



Pala-
csinta



Kagyló



Üdítő



Mézes-
kalács
házikó



Tengeri
csillag



Praliné



Sátor



Palack



Fény-
képesz



Nap-
szemüveg



Rúzs



Cseresz-
nye



Kutya



Dinnye



Napkrém

Karmes-
ter



Kaktusz



Ananász



Ikek



Nap



Málna

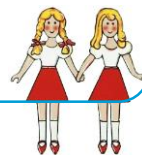


Baba



Napernyő

A KÉT LOTTI



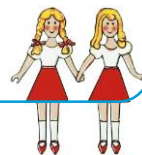
S11
 T1-5
 L1



design: freepik.com
 macrovector, brgfx



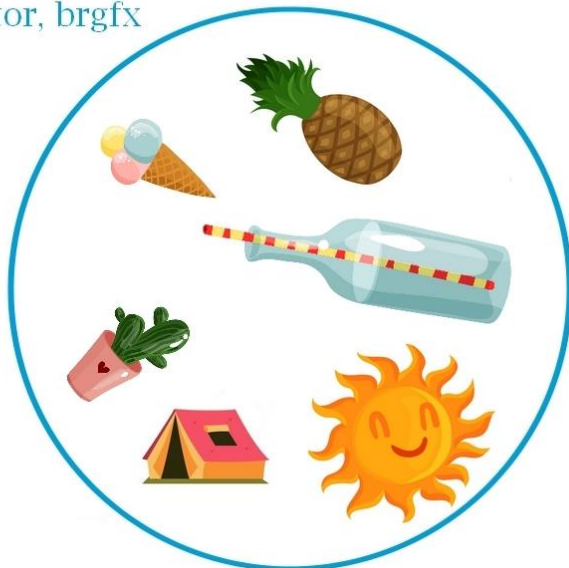
A KÉT LOTTI



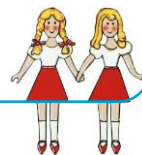
S11
 T1-5
 L1



design: freepik.com
 macrovector, brgfx



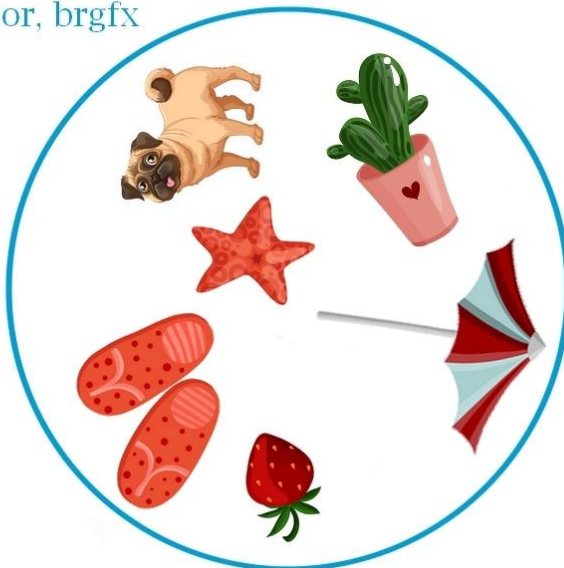
A KÉT LOTTI



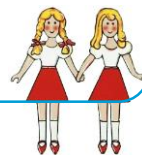
S11
 T1-5
 L1



design: freepik.com
 macrovector, brgfx



A KÉT LOTTI



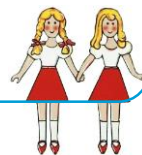
S11
 T1-5
 L1



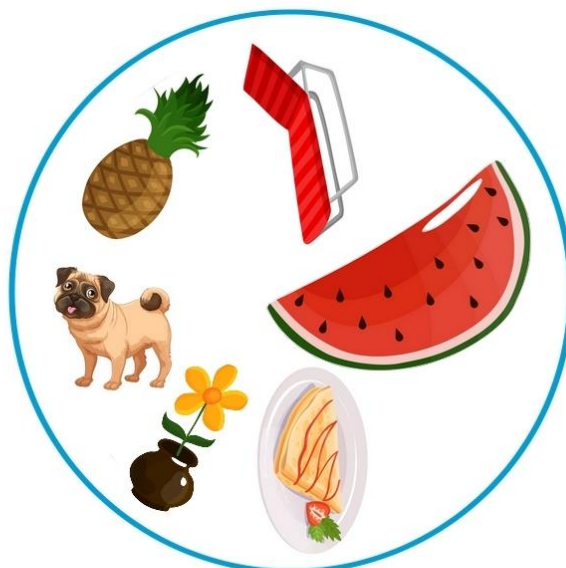
design: freepik.com
 macrovector, brgfx



A KÉT LOTTI



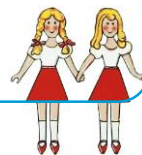
S11
 T1-5
 L1



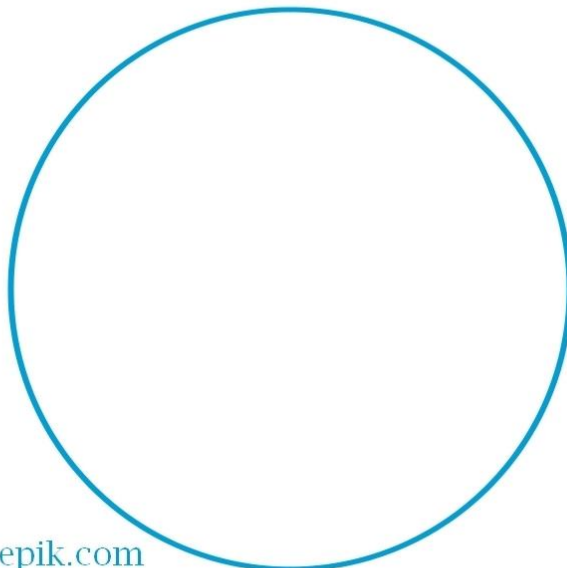
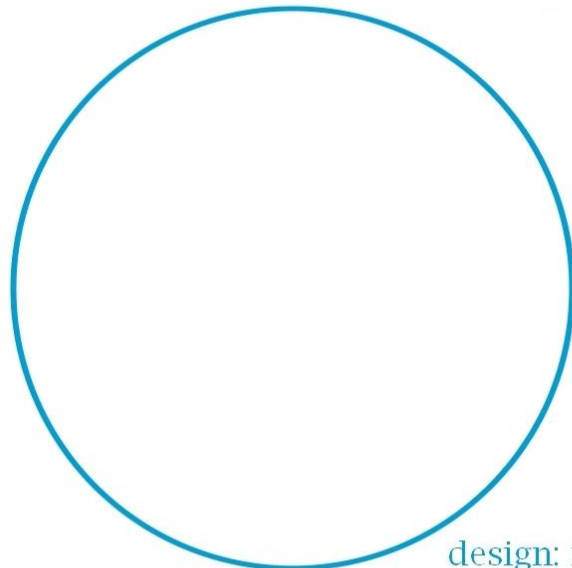
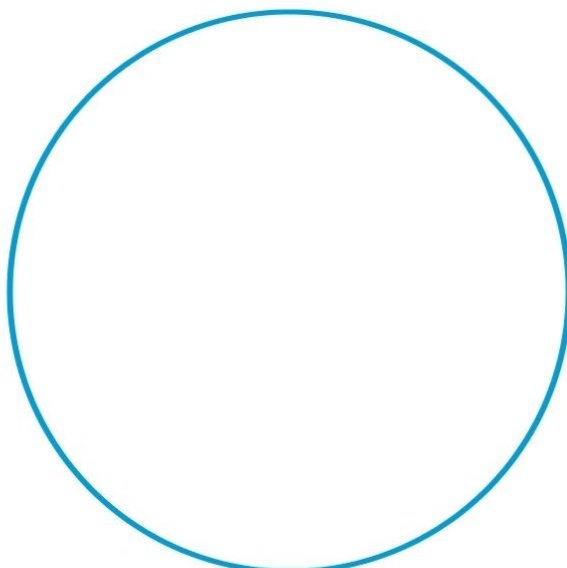
design: freepik.com
 macrovector, brgfx



A KÉT LOTTI



S11
 T1-5
 L1



design: freepik.com
 macrovector, brgfx

