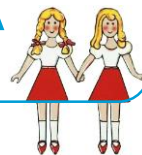


LUJZA A LOTKA



S11
T1-5
L1



Dobble!

Dobble!

31 kariet s celkovo 31 symbolmi, 6 symbolov na karte. Dve karty majú vždy presne jeden zhodný symbol. Kto objaví ako prvý?



Podmienky hry

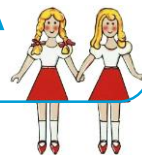
Ak ste hru Dobble! ešte nikdy nehrali alebo ju vaši hráči nepoznajú, najprv si náhodne vytiahnite dve karty a položte ich na stôl obrázkami nahor, aby ich všetci videli. Nájdite obrázok, ktorý je na oboch kartách (Tvar a farba sú rovnaké, ale veľkosť sa môže líšiť). Ten, kto nájde zhodu ako prvý, pomenuje zodpovedajúci symbol a ťahá dve nové karty a položí ich na stôl. Takto sa pokračuje, kým všetci hráči nepochopia, že na každej karte bude vždy presne jeden rovnaký symbol.



Cieľ hry

Bez ohľadu na pravidlá hry je cieľom vždy rozpoznať symbol na dvoch kartách ako prvý a povedať ho nahlas. Hráč potom dostane kartu alebo ju odhodí, v závislosti od variantu hry.0

LUJZA A LOTKA



S11
T1-5
L1



Verzie hier

Dobble! Séria herných variácií sa zameriava na rýchlosť a zapája všetkých hráčov naraz. Jednotlivé herné varianty sa môžu hrať postupne v ľubovoľnom poradí, ale môžete si nechať aj jeden variant. Dôležité je, aby ste sa zabavili.



Koniec hry

Celkovým víťazom sa stáva hráč, ktorý vyhral najviac kôl alebo najviac herných variantov. Na konci týchto pravidiel navrhujeme aj systém bodovania pre tých, ktorí chcú hrať súťaž v Dobble!

V prípade pochybností: vyhráva ten, kto ako prvý pomenuje symbol. Ak symbol pomenujú viacerí hráči súčasne, vyhráva hráč, ktorý si ako prvý zdvihne alebo odloží svoju kartu, v závislosti od herného variantu.

Ak je hra nerozhodná – remíza: Ak sa na konci hry dvaja hráči zhodnú, uskutoční sa súboj. Ak je hráčov viac, môže sa hrať variant „horúci zemiak“.



Súťaž – bodovací systém

„Cesta do pekla“ by mohla byť východiskovou hrou. Kto prehrá, potom môže vybrať ďalší variant.

Cesta do pekla: +1 bod za kartu a +5 bodov pre hráča s najväčším počtom kariet.

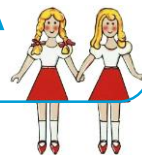
Zdroj: +10 bodov pre hráča, ktorý sa ako prvý zbaví všetkých kariet, -20 bodov pre posledného.

Horúci zemiak: -5 bodov za každé prehrané kolo.

Chamtivosť: +1 bod za kartu

Jedovatý dar: +20 bodov pre hráča s najmenším počtom kariet, +10 bodov pre hráča s druhým najmenším počtom kariet.

LUJZA A LOTKA



S11
T1-5
L1



Verzie hier

Cesta do pekla

Zamiešajte karty a položte pred každého hráča jednu kartu tvárou nadol. Zo zvyšných kariet vytvorte balíček, ktorý položte tvárou nahor do stredu stola. Cieľom hry je nazbierať čo najviac kariet.

Na daný signál každý hráč otočí kartu pred sebou a snaží sa ako prvý pomenovať symbol na svojej karte a symbol na vrchu balíčka. Hráč, ktorý ho rozpozná a pomenuje najrýchlejšie, si môže vziať kartu a položiť ju na vrch svojej karty. Tým sa odkryje ďalšia karta v balíčku.

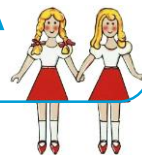
Hra pokračuje, kým sa nevyčerpajú všetky karty v balíčku. Víťaz: hra sa končí, keď hráč získa poslednú kartu z balíčka. Vyhráva hráč, ktorý nazbieral najviac kariet.

Zdroj

Všetky karty sú rozdane hráčom. Prvú kartu dostane víťaz predchádzajúcej hry. Posledná karta sa položí tvárou nahor uprostred stola. Každý hráč zamieša svoje karty a vytvorí pred sebou hromadu tvárou nadol. Cieľom je zbaviť sa ako prvý všetkých svojich kariet.

Na daný signál každý hráč otočí svoj balíček. Snažia sa zbaviť svojich kariet tak, že ich položia do stredu stola. Na to musia rozpoznať a pomenovať symbol, ktorý sa nachádza na vrchnej karte ich balíčka a na karte uprostred stola. Týmto spôsobom sa do stredu stola umiestni vždy iná karta.

Kto zostane s poslednou kartou, prehrá.



Verzie hier

Horúce zemiaky

Hra pozostáva z niekoľkých kôl. V každom kole dostane každý hráč kartu tvárou nadol, nesmie sa na ňu pozrieť a položí na ňu svoju ruku. Zvyšné karty sa odložia a použijú sa až v nasledujúcom kole. Cieľom je zbaviť sa svojej karty skôr ako ostatní.

Na daný signál si každý hráč vezme svoju kartu do ruky a odhalí ju, aby ju všetci videli. Akonáhle hráč objaví symbol spoločný pre svoju kartu a kartu svojho partnera, pomenuje ho a položí svoju kartu na kartu svojho partnera. Posledný hráč tak získava všetky karty ostatných, položí ich pred seba a prehráva kolo.

Hra sa končí, keď už nie sú žiadne karty na rozdanie.

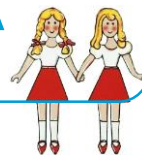
Chamtivosť

Hra sa skladá z niekoľkých kôl. V každom kole sa do stredu stola položí nová karta tvárou nahor. Počet hráčov je taký, koľko kariet je položených tvárou nadol okolo strednej karty. Zvyšné karty sa odložia nabok a použijú sa až v ďalšom kole. Cieľom je získať čo najviac kariet.

Na daný signál každý hráč odhalí jednu kartu. Hráči musia nájsť zhodu medzi strednou kartou a kartou v danom kole. Po určení si môžu vziať vonkajšiu kartu a položiť ju pred seba. Stredná karta zostáva na svojom mieste!

Po odstránení všetkých vonkajších kariet hráči umiestnia strednú kartu na spodok balíčka a začnú nové kolo. Vyhráva hráč, ktorému sa podarí nazbierať najviac kariet.

LUJZA A LOTKA



S11
T1-5
L1



Verzie hier

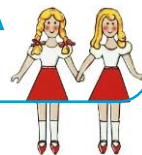
Otrávený darček

Balíček sa zamieša. Každý hráč dostane jednu kartu tvárou nadol, ostatné karty sa položia tvárou nahor do stredu stola. Cieľom je, aby na konci hry zostalo čo najmenej kariet.

Na daný signál hráči otočia svoje karty. Každý hráč sa snaží nájsť spoločný symbol na karte uprostred a na karte svojho súpera. Ten, kto ako prvý nájde spoločný symbol a pomenuje ho, položí vrchnú kartu balíčka na kartu svojho hráča.

Nová karta sa objaví na vrchole balíčka uprostred. Hra pokračuje, kým sa nevyčerpajú všetky karty. Ak už v balíčku nie sú žiadne karty, vyhráva hráč, ktorý má pred sebou najmenej kariet.

LUJZA A LOTKA



S11
T1-5
L1



Symboly



Zmrzlina



Plavky



Lehátko



Klobúk



Jahoda



Kvet



Nanuk



Palacinky



Mušľa



Občerstv
enie



Medovník
ová chata



Hviezdov
ka



Pralinky



Stan



Fl'aša



Fotograf



Slnečné
okuliare

Papuče



Rúž



Čerešne



Pes



Melón



Opal'ovac
í krém

Dirigent



Kaktus



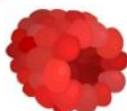
Ananas



Dvojičky



Slanko



Malina

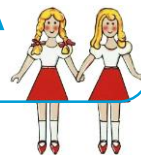


Bábätko



Slnečník

LUJZA A LOTKA



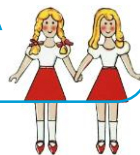
S11
 T1-5
 L1



design: freepik.com
 macrovector, brgfx



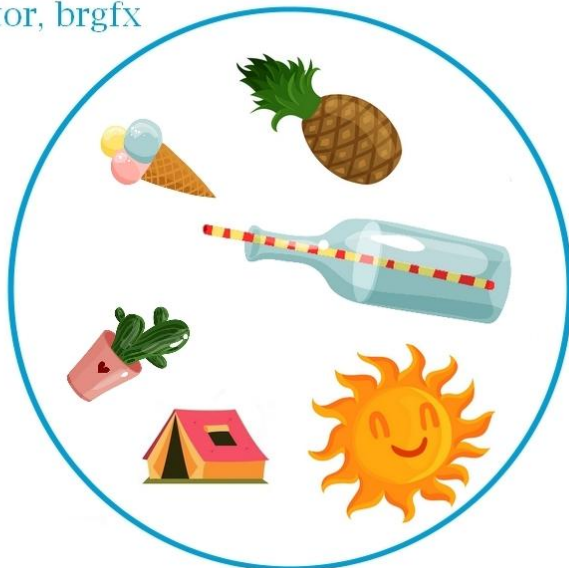
LUJZA A LOTKA

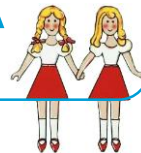


S11
 T1-5
 L1

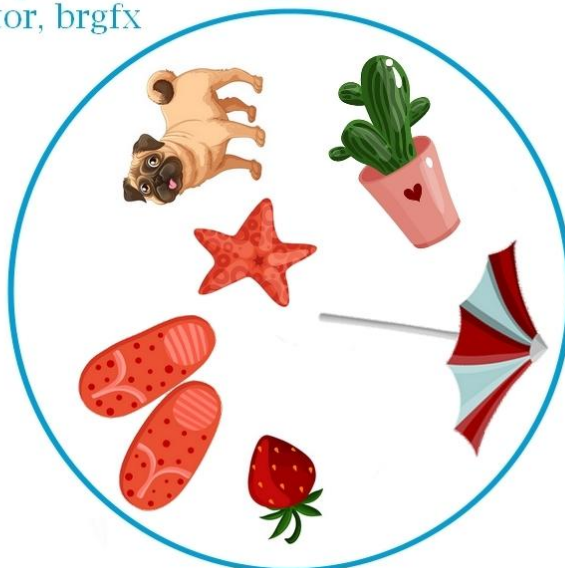


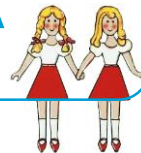
design: freepik.com
 macrovector, brgfx





design: freepik.com
macrovector, brgfx

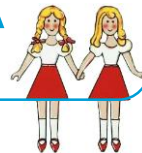




design: freepik.com
macrovector, brgfx



LUJZA A LOTKA



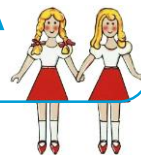
S11
 T1-5
 L1



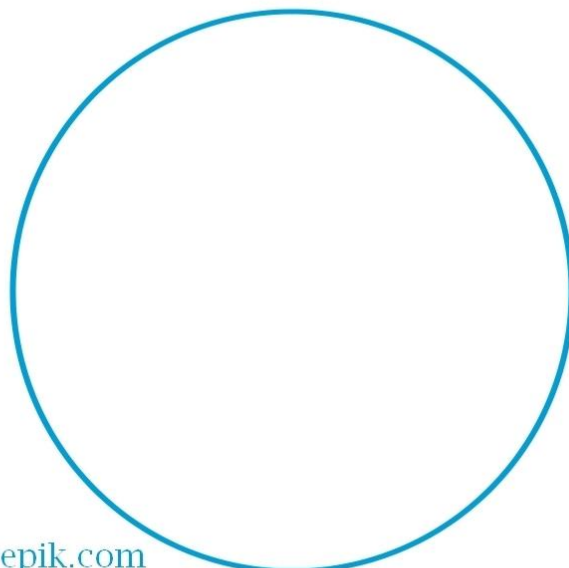
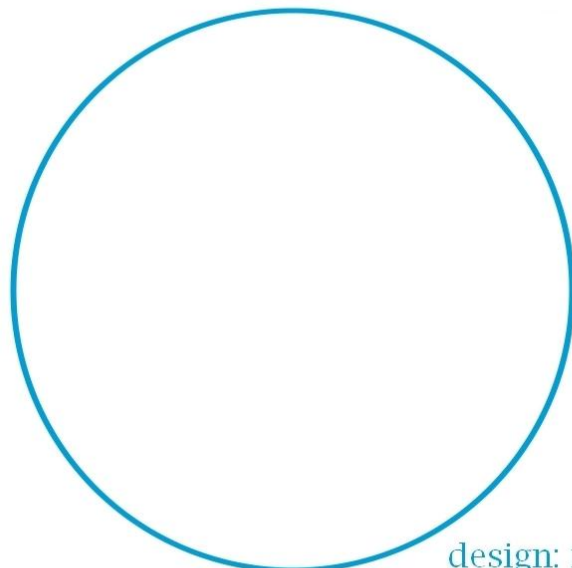
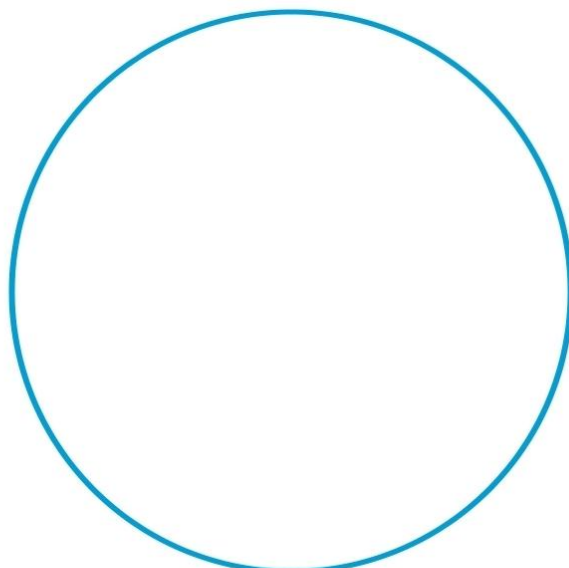
design: freepik.com
 macrovector, brgfx



LUJZA A LOTKA



S11
T1-5
L1



design: freepik.com
macrovector, brgfx

