

A GYORS REFLEXEK JÁTÉKA 2-5 JÁTÉKOS RÉSZÉRE 4 ÉVES KORTÓL



**DOBBLE
KIDS**

Játékszabály



Milyen játék a Dobble Kids?

A Dobble Kids egy 30 lapos kártyapakli, amelynek minden lapján 6 állat látható. A lapokon összesen 30 különböző állat található, és **bármelyik két lapon pontosan egy állat azonos**. Készen állsz egy Dobble-partira?

Mielőtt játszani kezdenétek...

Ha most találkoztok először a játékkal, ajánlatos megismerkednetek a lapokkal. Húzzatok 2 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 megegyezik, legfeljebb a méretük különbözhet. Aki először megtalálja azt az állatot, amelyik mindkét lapon szerepel, hangosan kimondja a 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 Kids** játékra!

A játék célja

A Dobble Kids ötféle mini játékot tartalmaz. Minden mini játékban 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. Ebben a füzetben a legegyszerűbb mini játék szabályának ismertetésével kezdjük, a kissé bonyolultabbakat hagyjuk a végére.

A lényeg, hogy szórakozzatok jól! Egy új mini játék kipróbálása előtt érdemes néhány bemelegítő kört játszani, hogy mindenki belejőjön a párok megtalálásába, és megismerkedjen a szabályokkal.

A játék vége

Minden mini játékban külön ismertetjük, mikor ér véget a játék.

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 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:



medve



hal



katica



macska



ló



polip



kakas



víziló



kenguru



nyúl



oroszlán



kígyó



bagoly



kutya



cápa



gorilla



teve

1. MINI JÁTÉK

Bújócska

1) Előkészületek: Megkeverés után minden gyerek elé tegyünk az asztalra **képpel felfelé** 4 lapot, minden felnőtt elé pedig 6-ot. Egy lapot tegyünk szintén képpel felfelé az asztal közepére, majd a többi



lapot tegyük félre. A gyerekek elé tett lapok számát életkoruk és képességük függvényében változtathatjuk.

2) A játék célja:
A játékosok megpróbálnak elsőként megszabadulni az összes lapjuktól.

Kezdőállás:

példa 2 játékos esetén

3) A játék menete:

A játékosok egyszerre,
egymással versenyezve játszanak.

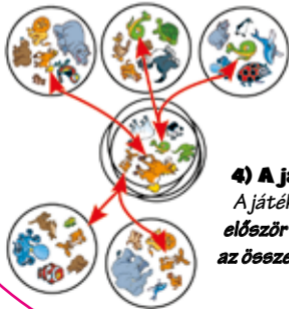
Rajt jelzésre minden játékos megpróbál
olyan állatot találni az egyik saját kártyáján,
ami szerepel az asztal közepére tett kártyán is. Aki
talált ilyen állatot, hangosan bemondja a nevét, és lefordítja
azt a lapját, amelyen az állat látható. A játék folytatódik.

4) A játék győztese: Amikor az első játékos az összes kártyáját
képpel lefordította, a játék ennek a játékosnak a győzelmével véget ér.



3) A játék menete:

*A játékosok egyszerre, egymással versenyezve játszanak. Rajt jelzésre minden játékos megpróbálja a saját lapjait az asztal közepére tenni. Aki bármelyik lapján megtalálja azt az állatot, amelyik a középben lévő lapon is szerepel, hangosan bemondja az állat nevét, és **a lapot képpel felfelé a középben lévő lapra teszi**. Vigyázat! Minden találattal új lap kerül az asztal közepére, új állatokkal.*



4) A játék győztese:

*A játékot az nyeri, aki **először megszabadul az összes lapjától**.*

3. 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 játékot az nyeri, aki először megszabadul az összes lapjától.

Kezdőállás:

példa 3 játékos esetén

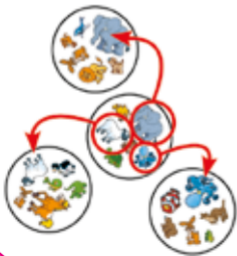


3) A játék menete:

Rajt jelzésre **mindenki egyszerre** felfordítja lapját, és **megpróbálja**

megkeresni azt az állatot, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és a saját kártyáján.

Az első játékos, aki kimondja a közös állat nevét, elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé saját lapjára teszi. Máris kezdődhet a következő kör – a játékosoknak mindig a saját paklijuk legfelső lapját kell összehasonlítaniuk a húzópakli felső lapjával.



4) A játék győztese:

A játék addig tart, amíg a húzópakli el nem fogy. Az lesz a győztes, aki a **legtöbb lapot gyűjtötte** a paklijába.

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

Kezdőállás:

példa 3 játékos esetén



3) A játék menete:

Rajt jelzésre a játékosok egyszerre képpel felfelé fordítják a saját paklijukat, és **elkezdik keresni azt az állatot, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és a saját kártyájukon.** Az első játékos, aki kimondja a közös állat nevét, saját paklija legfelső lapját a középben 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 a saját paklija.**



5. MINI JÁTÉK

A mérgezett alma

1) Előkészületek: Keverés után osszunk minden játékosnak egy lapot, amelyet **képpel lefordítva** maguk elé tesznek. 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, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és egy játékosársra kártyáján.**

Az első játékos, aki kimondja egy ilyen közös állat nevét, elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé a játékosársra lapjainak tetejére teszi. Ez a „mérgezett alma”, az ajándék, aminek senki sem örül igazán. Máris kezdődhet a következő kör – a játékosoknak mindig a játékosártsaik legfelső lapját kell összehasonlítaniuk a húzópakli felső lapjával.

4) A játék győztese:

A fentieket ismételjük egészen addig, amíg a húzópakli el nem fogy.

A játékot az nyeri, aki az utolsó kör végére a legkevesebb lapot gyűjtötte össze.



DOKI01-HU



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!



www.gemker.hu
info@gemker.hu

Gyártó:

