

SPRAWDŹ SWÓJ REFLEKS! – DLA OD 2 DO 5 GRACZY – OD 4 LAT



DOBBLE KIDS

ZASADY GRY



Dobble Kids – co to jest?

Gra Dobble Kids zawiera 30 kart, na których znajduje się ponad 30 wizerunków zwierząt – po 6 zwierząt na karcie i tylko 1 powtarzające się zwierzątko na dowolnych dwóch kartach. I to właśnie Ty musisz je odnaleźć!

Zanim zaczniecie...

Wyciągnijcie 2 dowolne karty i połóżcie je odkryte na stole. **Znajdźcie to samo zwierzątko na obu kartach** (o tym samym kształcie i kolorze, wizerunki mogą się jedynie różnić rozmiarem). Pierwszy gracz, który znajdzie właściwe zwierzątko, głośno wypowiada jego nazwę, a następnie wyciąga dwie nowe karty. Bez względu na to, ile kart porównacie – dla dowolnych dwóch kart zawsze istnieje tylko jedno wspólne zwierzątko.

Umiecie już grać w **Dobble Kids!**

Cel gry

Niezależnie od wybranego wariantu gry Waszym zadaniem jest **odnalezienie na dwóch kartach wizerunku tego samego zwierzątka, nazwanie go, a następnie zabranie, odwrócenie lub przełożenie karty** – zgodnie z zasadami minigry, którą rozgrywacie.

Minigry

*Dobble Kids to zbiór szybkich, krótkich gier, podczas których **wszyscy grają równocześnie**. Dla uproszczenia minigry przedstawiliśmy od najłatwiejszej do najtrudniejszej. Możecie rozgrywać minigry w podanym porządku lub zupełnie nie zwracając na niego uwagi. Możecie także wielokrotnie rozgrywać tę samą grę. Najważniejsze, aby dobrze się bawić! Przed rozpoczęciem nowej minigry uważnie przeczytajcie jej zasady. Jeśli trzeba, przeprowadźcie rundę próbną, aby upewnić się, że wszyscy zrozumieli reguły.*

Koniec gry

*Zasady każdej minigry jasno
określają sposób wyłonienia zwycięzcy.*

W przypadku wątpliwości...

Kartę zdobywa gracz, który jako pierwszy nazwie zwierzę z powtarzającej się pary! Jeśli więcej niż jeden gracz wypowiedział nazwę zwierzątka w tym samym momencie, to sytuację rozstrzyga się na korzyść osoby, która jako pierwsza wzięła, odwróciła lub odłożyła kartę.

Remis

Na koniec gry pomiędzy remisującymi graczami rozgrywany jest dodatkowy pojedynek. Obaj dobierają po jednej karcie i równocześnie ją odwracają. Pierwszy z nich, który znajdzie i nazwie powtarzające się na nich zwierzątko, wygrywa!



Przykłady zwierząt



Niedźwiedź



Ryba



Biedronka



Kot



Koń



Ośmiornica



Kogut



Hipopotam



Kangur



Królik



Lew



Wąż



Sowa



Pies



Rekin



Goryl



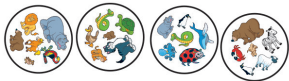
Wielbłąd

MINIGRA 1

Zabawa w chowanego

1) Przygotowanie. Potasujcie wszystkie karty.

Przed każdym dzieckiem wyłóżcie cztery **odkryte** karty,
a przed każdym dorosłym sześć **odkrytych** kart. Następnie



połóżcie jedną odkrytą kartę
pośrodku stołu. Pozostałe
karty odłóżcie do pudełka.



Możecie zmienić liczbę kart
leżących przed danym dzieckiem,
biorąc pod uwagę jego wiek.



Przykładowe przygotowanie
dla 2 graczy

2) Cel gry.

Być pierwszym graczem,
który odwróci (zakryje)
wszystkie swoje karty.

3) Jak grać?

Wszyscy gracze

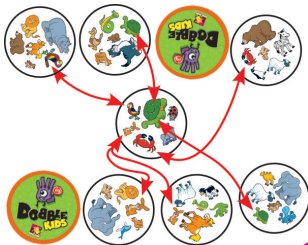
grają równocześnie. Na dany znak

każdy stara się jak najszybciej znaleźć

zwierzątko wspólne dla jednej ze swoich

kart i karty ze środka stołu. Po odnalezieniu gracz musi głośno wypowiedzieć jego nazwę. Pierwszy, któremu się to uda, odwraca swoją kartę. Gra toczy się dalej.

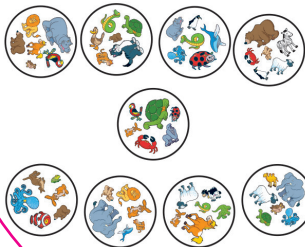
4) Zwycięzca. *Gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy odwróci swoją ostatnią kartę. To on zostaje zwycięzcą.*



MINIGRA 2

Szybkie palce

1) Przygotowanie. Potasujcie wszystkie karty. Przed każdym dzieckiem wyłóżcie cztery **odkryte** karty, a przed każdym dorosłym sześć **odkrytych** kart. Następnie połóżcie jedną **odkrytą** kartę pośrodku stołu. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka.



Przykładowe przygotowanie dla 2 graczy

Możecie zmienić liczbę kart leżących przed danym dzieckiem, biorąc pod uwagę jego wiek.

2) Cel gry.

Być pierwszym graczem, który pozbędzie się wszystkich swoich kart.

3) Jak grać?

Na dany znak gracze starają się jak najszybciej pozbyć swoich kart poprzez odłożenie ich na **środek stołu**. Aby to zrobić, gracz musi nazwać wspólne zwierzątko dla karty na środku stołu i jednej ze swoich kart, po czym odłożyć swoją kartę na środek stołu.



Uwaga! Karta na środku stołu będzie się zmieniać za każdym razem, gdy ktoś położy na niej nową kartę!

4) Zwycięzca.

Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich kart.

MINIGRA 3

Piekielna wieża

1) **Przygotowanie.** Potasujcie wszystkie karty. Przed każdym graczem połóżcie jedną **zakrytą** kartę. Z pozostałych kart utwórzcie na środku stołu **odkryty** stos dobierania.

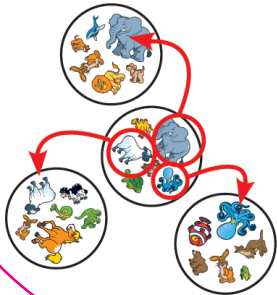
2) **Cel gry.** Mieć najwięcej kart w momencie zakończenia rozgrywki.

Przykładowe przygotowanie dla 3 graczy



3) Jak grać?

Na dany znak wszyscy gracze odwracają swoje karty i starają się jak najszybciej nazwać zwierzątko wspólne dla swojej karty i wierzchniej karty ze stosu na środku stołu. Pierwszy gracz, któremu się to uda, zabiera kartę ze stosu i kładzie ją odkrytą na swojej karcie. Dzięki temu odkryta zostaje następna karta na szczycie stosu.



4) Zwycięzca.

Gra kończy się w momencie, w którym nie można już dobrać karty. Wygrywa ta osoba, która zdobyła najwięcej kart.

MINIGRA 4

Studnia

1) Przygotowanie. Rozdzielcie wszystkie karty pomiędzy graczy, a ostatnią z nich umieśćcie **odkrytą** na środku stołu. Każdy gracz tasuje swoje karty i tworzy przed sobą **zakryty stos**.

2) Cel gry. Być pierwszą osobą, która pozbędzie się wszystkich swoich kart. A już na pewno – nie być ostatnią!

Przykładowe przygotowanie dla 3 graczy



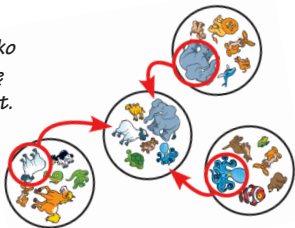
3) Jak grać?

Na dany znak wszyscy gracze odwracają swoje stosy. Każdy stara się **jak najszybciej umieścić swoje karty na karcie leżącej na środku**. Aby to zrobić, gracz musi nazwać wspólne zwierzątko dla karty na środku stołu i wierzchniej karty ze swojego stosu.

Uwaga! Karta na środku stołu będzie się zmieniać za każdym razem, gdy ktoś położy na niej nową odkrytą kartę!

4) Zwycięzca:

Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich kart.



MINIGRA 5

Niechciany prezent

1) **Przygotowanie.** Potasujcie wszystkie karty. Przed każdym graczem połóżcie jedną **zakrytą** kartę. Pozostałe karty tworzą **odkryty** stos dobierania na środku stołu.

2) **Cel gry.** Mieć jak najmniej kart w momencie zakończenia rozgrywki.

Przykładowe przygotowanie dla 4 graczy



3) Jak grać?

Na dany znak wszyscy gracze

odwracają swoje karty. Gracze starają się

jak najszybciej nazwać zwierzątko wspólne dla

karty jednego ze swoich przeciwników i wierzchniej

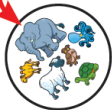
karty ze stosu na środku stołu. Pierwszy,

któremu się to uda, zabiera kartę

ze stosu i kładzie ją odkrytą przed

danym przeciwnikiem, na jego karcie.

Dzięki temu odkryta zostaje
następna karta w stosie.



4) Zwycięzca.

Gra kończy się

w momencie, w którym

nie można już dobrać

karty. Wygrywa ten, kto

zebrał najmniej kart.

2015-3/DOKI01PL/CA004

Autorzy

Gra wydana na licencji

Divertis Properties Group.

Redakcja:

Jean-François Andreani - Toussaint Benedetti

Pomysł i opracowanie gry: *the Play Factory*

Minigry 1 i 2: *Asmodee Team*

Odkryj
klasyczną
wersję
DOBBLE



Gra dostępna także
w AppStore© na iPhone©,
iPod touch© i iPad©!
Wkrótce dostępna
także na Android©
oraz Facebook©!

www.dobble.fr

Wydanie i dystrybucja:

 **REBEL**


ASMODEE



www.wydawnictwo.rebel.pl