**Dobble játékszabály**

**Mi a Dobble?**

A Dobble egy 55 lapos kártyapakli, melynek minden lapján 8 szimbólum látható. A lapokon összesen több mint 50 különbüző szimbólum található, és bármelyik két lapon pontosan egy szimbólum azonos.

Készen állsz egy Dobble partira?

Mielőtt játszani kezdenétek… Ha most találkoztok először a játékkal, ajánlatos először megismerkednetek a lapokkal. Húzzatok 2 lapot a pakliból, és tegyétek ki az asztalra képes oldalukkal felfelé. Keressétek meg azt a szimbólumot, ami mindkét lapon megtalálható. Az azonos szimbólumok formája és a színe mindig ugyanaz, legfeljebb a méretük különbözhet. Aki először megtalálja azt a szimbólumot, amely 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 kát kártyán mindig pontosan egy azonos szimbólum található.

Ha ez megvan, készen álltok a Dobble játékra!

**A játék célja**

A Dobble 5-féle mini-játékot tartalmaz. Minden mini-játékban az a lényeg, hogy minél gyorsabban találjunk kártyapárokat azonos szimbólumokkal. Akinek ez sikerül, hangosan ki kell mondania a mindkét kártyán megtalálható szimbólum 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. A lényeg, hogy szórakozzatok jól! Egy új mini-játék kipróbálása előtt érdemes néhány bemelegítő kört lejátszani, hogy mindenki belejöjjön a párok megtalálásába, és megismerkedjen a szabályokkal.

A játék vége

Játszhattok bajnokságot is, ehhez játsszátok le mind az 5 mini-játékot, és aki a legtöbbet megnyeri, az lesz a bajnok. Az erősebb versenyszellemű játékosok számára kifejlesztettünk egy pontozási rendszert, amelyet a szabályfüzet végén találhattok.

Döntetlen esetén

Minden kör nyertese az, aki először kimondja két lapon megtalálható közös szimbólum nevét. Ha többen egyszerre mondják ki a szimbólum nevét, közülük az nyer, aki először veszi el, teszi ki vagy dobja el a két lapot (függően az épp játszott játéktól).

Tipp

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 szimbólum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos végez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteniük a végső győztes személyét.

1. **A torony**

Előkészületek:

Keverés után osszunk minden játékosnak képpel lefordítva egy lapot. A maradék lapokat képpel felfelé tegyük az asztal közepére – ez lesz a húzópakli.

A játék célja:

A játékosok megpróbálják a lehető legtöbb lapot összegyűjteni.

A játék menete:

Mindenki egyszerre felfordítja lapját, és megpróbálja megkeresni azt a szimbólumot, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és a játékos saját kártyáján. Az első játékos, aki kimondja a közös szimbólum nevét (például „levél”), elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé saját lapjának tetejére teszi. Máris kezdődhet a következő kör – a játékosoknak mindig a saját paklijuk legfelső lapját kell összehasonlítaniuk a húzópakli felső lapjával. A fenti procedúrát ismételjük egészen addig, amíg a húzópakli el nem fogy.

A játék győztese:

A játékot az nyeri, aki a legtöbb lapot gyűjtötte a paklijába.

1. **A kút**

Előkészületek:

Tegyünk egy lapot képpel felfelé az asztal közepére. Keverjük meg a maradék paklit, és osszuk szét annak összes lapját egyenlően a játékosok között. Kioszott lapjaikat a játékosok képpel lefordítva tartják maguk előtt – ez lesz a játékosok saját paklija.

A játék célja:

A játékosok megpróbálnak a lehető leggyorsabban megszabadulni lapjaiktól. Kezdőállás 3 játékos esetén.

A játék menete:

A játékosok egyszerre képpel felfelé fordítják a saját paklijukat, és elkezdik keresni azt a szimbólumot, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és saját kártyájukon. Az első játékos, aki kimondja a közös szimbólum nevét (például „gyertya”), saját paklija legfelső lapját a középen lévő lap tetejére teszi. Innen 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 összes lapjától.

A játék győztese:

A játékot az nyeri, akinek először fogy el saját paklija összes lapja.

1. **Forró krumpli**

(előre meghatározott számú kört kell játszani)

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).

A játék célja:

A játékosok célja, hogy minél kevesebb kártyát gyűjtsenek össze a megállapodott számú kör lejátszása után. Ehhez minden körben meg kell próbálniuk megszabadulni kezükben tartott lapjuktól.

A játék menete:

A játékosok egyszerre képpel felfelé fordítják a lapjukat, és jól láthatóan tenyerükben tartják őket. Aki megtalálja az azonos szimbólumot saját és egy játékostársa lapján, hangosan kimondja azt (például „szív”), és lapját képpel felfelé ennek a játékostársának tenyerébe teszi. Minden játékos a kezébe tartott lapok közül a legfelsővel játszik, de ha párt talál, akkor az összes lapját átadja játékostársának, 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.

A játék vesztese:

A játék vesztese az lesz, aki az utolsó kör végére a legtöbb lapot gyűjtötte össze.

1. **Szerezd meg mind!**

Előkészületek:

Minden fordulóban tegyetek egy kártyát képpel felfelé az asztal közepére, és tegyetek köré annyi kártyát képpel lefelé, ahány játékos játszik. A maradék kártyákat tegyétek félre, a következő fordulók során szükség lesz rájuk.

A játék célja:

A játékosok megpróbálnak minél gyorsabban a többieknél több kártyát gyűjteni.

A játék menete:

A játékosok egyszerre (egyidőben) felfordítják a középső kártya körüli lapok egyikét. A játékosoknak meg kell találniuk a középső kártya és valamelyik felfordított kártya közös ábráját. Amint valakinek sikerül, megnevezi az ábrát, megkapja az éppen felfordított kártyát és félreteszi (figyelem: a középső kártyát soha nem szabad elvenni).

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.

1. **A mérgezett alma**

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.

A játék célja:

A játékosok megpróbálják a lehető legkevesebb lapot összegyűjteni

A játék menete:

Mindenki egyszerre felfordítja lapját, és megpróbál olyan szimbólumot keresni, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és egy játékostársa kártyáján. Az első játékos, aki kimondja egy ilyen közös szimbólum nevét (például „fa”), elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé ennek a játékostársa lapjainak tetejére teszi. Ez a „mérgezett alma”, az ajándék, melynek senki sem örül igazán. Máris kezdődhet a következő kör – a játékosoknak mindig a saját paklijuk legfelső lapját kell összehasonlítaniuk a húzópakli felső lapjával. A fenti procedúrát ismételjük egészen addig, amíg a húzópakli el nem fogy.

A játék győztese:

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