



Zasady gry



Dobble - co to takiego?

Gra *Dobble* składa się z 55 kart,
na których znajduje się po 8 symboli. Na
2 dowolnych kartach zawsze znajduje się dokładnie
1 wspólny symbol. Twoim zadaniem jest go odnaleźć!



Zanim zaczniecie grę...

Jeśli nigdy wcześniej nie graliście w *Dobble*, wylosujcie
2 karty i połóżcie je odkryte na stole tak, żeby wszyscy gracze je
widzieli. Poszukajcie powtarzającego się na nich symbolu (ten sam
kształt i kolor – tylko wielkość symbolu może się różnić). Pierwszy
gracz, który znajdzie odpowiedni symbol i głośno go nazwie, losuje
i kładzie na stole kolejne 2 karty. Możecie grać w ten sposób tak
długo, jak macie ochotę! Uwaga! Dwie karty zawsze łączy tylko
1 symbol. Dobra robota! Teraz już wiecie, jak grać w *Dobble*.



Cel gry

Niezależnie od tego, który wariant gry wybierzeecie,
zawsze musisz być pierwszą osobą, która
odnajdzie symbol łączący obie karty
i głośno go nazwie.



Minigry

Dobble to seria szybkich minigier, w których wszyscy gracze grają równocześnie. Możecie je rozegrać w dowolnej kolejności albo grać tylko w te, które lubicie najbardziej. Liczy się dobra zabawa! Zanim zaczniecie grę, głośno przeczytajcie zasady. Możecie rozegrać rundę treningową, żeby upewnić się, że wszyscy rozumieją, jak należy grać. Gracz, który wygra najwięcej minigier, zostanie wielkim zwycięzcą!



Wątpliwości?

Wygrywa gracz, który jako pierwszy nazwie wspólny symbol. Jeśli 2 lub więcej graczy odezwie się równocześnie, wygrywa gracz, który jako pierwszy zabierze albo położy kartę.



Remis?

Jeśli 2 graczy zremisuje na koniec gry, muszą stoczyć pojedynek. Równocześnie losują i odkrywają po 1 karcie. Gracz, który jako pierwszy odnajdzie i nazwie wspólny symbol, wygrywa pojedynek. Jeśli zremisowało 3 lub więcej graczy, rozegrajcie 1 rundę dowolnej minigry i w ten sposób wyłońcie zwycięzcę.

Przykłady symboli



Szturmowiec



Mandalorianin



Luke
Skywalker



Jajo
bagnorożca



Gamorreanin



R2-D2



Pilot
myśliwca
TIE



Fennec
Shand



Gwizdzący
ptak



Głaz
widzenia



IG-11



Myśliwiec TIE



Brzeszczot



Bo-Katan's



Klan
Bagnorożca



Imperium



Motyl



Mroczny
szturmowiec



Grogu
i żaba



Nowa
Republika



Śmigacz
terenowy



Piaskoczołg



Zbrojmistrzini



Skuter



Plecak raketowy



Tuskenin



Moff
Gideon



Mroczny
miecz



Kajdany



Gródź



Firespray



Miecze świetlne
Ahsoki



Ahsoka Tano



Lodowy pajak



Bantha



Gondolka



Blurrig



Klan
Mitozaura



X-wing



Żaba



Helm
Mandalorianina



Pit droid



Skrzek
Pani Żaby



Pani Żaba



Zupa
z kalamarnicy



Tracker



Medal Klienta



Ciasteczko
z Nevarro



Kuuił



Grogu



Beskar



Cenny
ładunek



Jawa



Łyżka



Galka



Greef Karga



Boba Fett

MINIGRA 1

Wieża

- 1) Przygotowanie do gry.** Rozdaj po 1 zakrytej karcie każdemu z graczy. Z pozostałych kart utwórz odkryty stos na środku stołu.
- 2) Cel gry.** Zdobyć najwięcej kart.

Początkowe rozłożenie kart:
przykład gry dla 3 graczy.



3) Jak grać?

Na dany znak każdy z graczy odkrywa swoją kartę i szuka symbolu łączącego jego kartę z wierzchnią kartą ze stosu na środku stołu. Gracz, który jako pierwszy głośno nazwie taki symbol, zabiera kartę ze stosu i kładzie ją odkrytą na swojej karcie. W ten sposób odsłania kolejną kartę ze stosu. Gra przebiega dalej w ten sam sposób aż do momentu wyczerpania się stosu.



4) Jak wygrać? Zwycięża

gracz, który zdobył najwięcej kart.

3) Jak grać? Na dany znak gracze odkrywają swoje talie kart. Każdy z graczy stara się znaleźć symbol łączący wierzchnią kartę jego talii z kartą na środku stołu. Gracz, który jako pierwszy głośno nazwie taki symbol, kładzie swoją kartę na karcie centralnej, w ten sposób ją zastępując – teraz gracze muszą szukać wspólnego symbolu z nową kartą na środku stołu. Gra się kończy, gdy któremuś z graczy skończą się karty.

4) Jak wygrać? Zwycięża gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich kart.



MINIGRA 3

Parzy!

(rozgrywane przez kilka rund)

1) Przygotowanie do gry. Rozdaj po 1 zakrytej karcie każdemu z graczy. Pozostałe karty odłóż na bok, będą potrzebne później. Zdecydujcie, ile rund chcecie rozegrać (nie mniej niż 5).

2) Cel gry.

Po ukończeniu ustalonej liczby rund mieć najmniej kart. Aby to osiągnąć, należy podczas każdej rundy pozbywać się swoich kart.



Początkowe rozłożenie

kart: przykład gry dla 4 graczy.

MINIGRA 4

Zatruty podarunek

1) **Przygotowanie do gry.** Rozdaj po 1 zakrytej karcie każdemu z graczy. Z pozostałych kart utwórz odkryty stos na środku stołu.

2) **Cel gry.** Mieć najmniej kart.

Początkowe rozłożenie

kart: przykład gry dla 4 graczy.



MINIGRA 5

Trojaczki

- 1) **Przygotowanie do gry.** Ze wszystkich kart utwórz zakryty stos na środku stołu. Dobierz 9 kart z wierzchu stosu i połóż je odkryte na stole według poniższego schematu.

- 2) **Cel gry.** Zdobyć najwięcej kart.

**Początkowe
rozłożenie kart:**



PL



DOBBLE

Opracowanie

Denis Blanchot, Jacques Cottereau oraz Play Factory z pomocą zespołu Play Factory, w którego skład wchodzi między innymi: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves i Igor Polouchine.

Wydane przez Asmodee Group

starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd.

Disney+

Spot it, Dobble i postać Dobble to znaki towarowe Asmodee Group