

WYMAGAJĄCA REFLEKSU GRA IMPREZOWA - DLA 1-5 GRACZY OD 3 ROKU ŻYCIA



DOBBLE

1, 2, 3

Zasady gry



Co to takiego?

Dobble 1, 2, 3 to ponad 30 symboli (liczb i kształtów) na 30 kartach, po 6 symboli na każdej karcie. Na dwóch dowolnych kartach **zawsze znajduje się dokładnie jeden wspólny symbol**. Twoim zadaniem jest go odnaleźć!

Zanim zaczniecie grę...

Nigdy dotąd nie graliście w „Dobble”? Wylosujcie dwie karty i połóżcie je odłożone na stole. **Poszukajcie powtarzającego się na nich symbolu** (ten sam kształt i kolor – tylko wielkość symbolu może być różna).

Pierwszy gracz, który znajdzie odpowiedni symbol i głośno go nazwie, losuje i kładzie na stole kolejne dwie karty.

Możecie grać w ten sposób tak długo, jak macie ochotę! Uwaga! Dwie karty zawsze łączą tylko jeden symbol.

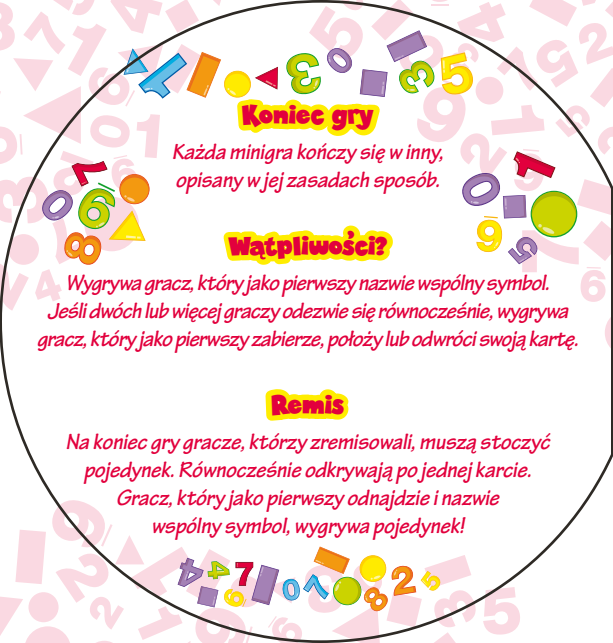
Dobra robota!
Teraz już wiesz,
jak grać w **Dobble 1, 2, 3!**

Cel gry

Niezależnie od tego, który wariant gry wybieriecie, zawsze musisz **być pierwszą osobą, która odnajdzie symbol łączący obie karty, głośno go nazwie, zabierze kartę, odwróci ją lub umieści ją na stosie w zależności od zasad wybranej minigry.**

Minigry

Dobble 1, 2, 3 to seria szybkich minigier, w których **wszyscy gracze grają równocześnie**. Dla ułatwienia minigry zostały kolejno opisane według poziomu trudności. Możecie je rozegrać po kolei, w losowej kolejności albo wielokrotnie powtarzać tę samą grę. Liczy się dobra zabawa! Zanim zaczniecie grę, głośno przeczytajcie zasady. Możecie rozegrać rundę treningową, żeby upewnić się, że wszyscy rozumieją, jak należy grać.

A circular frame containing various colorful symbols and numbers (triangles, squares, circles, and digits) arranged along the top and bottom edges. The background is a light pink pattern of faint numbers and shapes.

Koniec gry

*Każda minigra kończy się w inny,
opisany w jej zasadach sposób.*

Wątpliwości?

*Wygrywa gracz, który jako pierwszy nazwie wspólny symbol.
Jeśli dwóch lub więcej graczy odezwie się równocześnie, wygrywa
gracz, który jako pierwszy zabierze, położy lub odwróci swoją kartę.*

Remis

*Na koniec gry gracze, którzy zremisowali, muszą stoczyć
pojedynek. Równocześnie odkrywają po jednej karcie.
Gracz, który jako pierwszy odnajdzie i nazwie
wspólny symbol, wygrywa pojedynek!*

Przykładowe symbole

1

Jeden/Niebieski

2

Dwa/
Czerwony

3

Trzy/
Pomarańczowy



Prostokąt/
Czerwony



Kwadrat/
Fioletowy



Okrąg/
Zielony



Trójkąt/
Żółty



MINIGRA #1

Calineczka/ Tomcio Paluch

(gra solo)

1) Przygotowanie do gry

Z sześciu odkrytych kart ułóż ścieżkę idącą od środka stołu w kierunku dziecka. Rozdaj dziecku tyle samo kart i ułóż je przed nim w **zakryty** stosik.

W zależności od wieku dziecka i czasu, jakim dysponujecie, możesz zmieniać liczbę kart.

2) Cel gry

Zakryć każdą kartę ze ścieżki własną kartą.



3) Jak grać?

Dziecko musi znaleźć symbol znajdujący się na wierzchniej karcie swojego stosu i pierwszej karcie ze ścieżki. Kiedy go znajdzie, **zakrywa kartę ze ścieżki swoją własną zakrytą kartą**. Dziecko powtarza tę czynność z drugą kartą ze ścieżki, aż dojdzie do jej końca.

4) Dodatkowa opcja

Gdy dziecko ukończy ścieżkę, odsłania każdą kartę przed dorosłym i nazywa wspólny symbol, określając jego kształt i kolor (na przykład: niebieski trójkąt, czerwona dwójka itd.). Jeśli dziecko błędnie nazwało lub wskazało któryś z symboli, rolą dorosłego jest pomóc Calineczce/Tomciowi znaleźć właściwą drogę, tłumacząc, na czym polegały błędy.



MINIGRA #2

Gąsienica

1) Przygotowanie do gry

Rozdaj wszystkim graczom tyle samo kart (w miarę możliwości), a następnie umieść jedną odkrytą kartę na środku stołu. Każdy z graczy umieszcza przed sobą stos **zakrytych** kart.

2) Cel gry

Być pierwszą osobą, która pozbędzie się wszystkich kart.

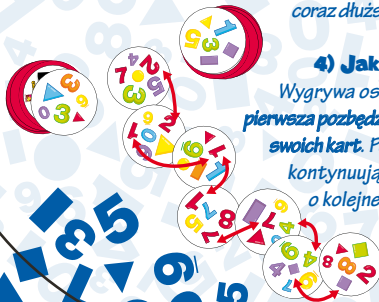
Początkowe rozłożenie kart:

przykład gry dla dwóch graczy.



3) Jak grać?

Na znak każdy z graczy musi **znaleźć symbol łączący kartę ze środka stołu z kartą z wierzchu jego stosu**. Gracz, który jako pierwszy nazwie wspólny symbol, kładzie swoją kartę obok karty leżącej na środku stołu. „Gąsienica” zaczyna rosnąć! Nowo położona karta staje się wówczas kartą, z którą gracze szukają wspólnego symbolu. W ten sposób powoli formuje się coraz dłuższa „gąsienica”.



4) Jak wygrać?

Wygrywa osoba, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich swoich kart. Pozostali gracze kontynuują grę, walcząc o kolejne miejsca.

MINIGRA #3

Dwie skrzynie

1) Przygotowanie do gry

Umieść na środku stołu dwa równe odkryte stosy kart. To dwie skrzynie.

2) Cel gry

Odzyskać jak najwięcej kart ze skrzyń.

Początkowe rozłożenie kart:
przykład gry dla dwóch graczy.



3) Jak grać?

Na znak pierwszy gracz, który odnajdzie i nazwie **symbol łączący karty z obu skrzyń**, zdobywa jedną z tych kart. Gracze powtarzają tę czynność aż do wyczerpania stosów. Jeśli w którymś momencie na stole pozostanie tylko jeden stos, należy go podzielić na dwa możliwie równe stosy i kontynuować grę, aż na stole pozostanie tylko jedna karta (albo zero!).

4) Jak wygrać?

Wygrywa osoba, która na koniec gry posiada **najwięcej kart**.

Gracz 2



Gracz 1



MINIGRA #4

Studnia

1) Budowanie studni

Rozdaj po jednej karcie wszystkim graczom. Rób to tak długo, aż zostanie tylko jedna karta. Umieśćcie ostatnią kartę (odkrytą) na środku stołu. Każdy z graczy tasuje swoje karty i kładzie je przed sobą w zakrytym stosie.

2) Cel gry

Najszybciej pozbyć się wszystkich swoich kart.
Albo nie być ostatnim,
który to zrobi!

Początkowe rozłożenie kart:
przykład gry dla czterech graczy.

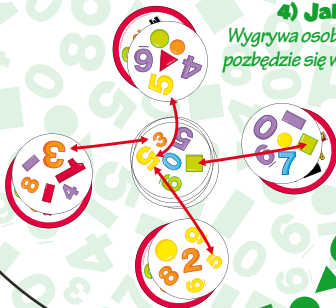


3) Jak grać?

Na znak gracze odwracają swoje stosy. Muszą wykazać się nie lada refleksem, żeby **pozbyć się swoich kart**. Aby tego dokonać, gracz musi nazwać symbol łączący kartę z wierzchu jego stosu z kartą centralną i położyć swoją kartę na karcie znajdującej się na środku stołu. Karta centralna zmienia się w chwili, gdy ktoś położy na niej swoją kartę, musicie być więc naprawdę zbyczy!

4) Jak wygrać?

Wygrywa osoba, która jako pierwsza **pozbedzie się wszystkich swoich kart**.



MINIGRA #5

Gra w chowanego

1) Przygotowanie do gry

Potasujcie wszystkie karty, umieśćcie po cztery z nich **odkryte** przed każdym dzieckiem i po sześć przed każdym dorosłym. Umieśćcie jedną odkrytą kartę na środku stołu, a pozostałe włożcie z powrotem do pudełka.

Możecie przystosowywać liczbę kart rozdawanych dzieciom do ich wieku.

2) Cel gry

Być pierwszą osobą, która ma przed sobą wyłącznie zakryte karty.



Początkowe rozłożenie kart:
przykład gry dla dwóch graczy.

3) Jak grać?

Każdy gra w tym samym czasie.

Na znak każdy z graczy musi **odnaleźć symbol łączący jedną z jego odkrytych kart z kartą znajdującą się na środku stołu**. Gdy go znajdzie i nazwie, odwraca swoją kartę. To karta zakryta. Gra toczy się dalej w ten sam sposób.

4) Jak wygrać?

Gra kończy się w momencie, w którym **pierwszy z graczy zakryje wszystkie swoje karty**.

W ten sposób wygrywa grę.



DOCF01-PL

Autorzy

Twórcy: Denis Blanchot, Jacques Cottureau oraz Play Factory z pomocą zespołu Play Factory, na który składali się między innymi Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves i Igor Polouchine.

*Tłumaczenie: Magda Kożyczkowska
Redakcja polskich zasad: Zespół Rebel*

Wydanie i dystrybucja



www.wydawnictwo.rebel.pl
www.asmodee.com