



# DOBBLE



Játékszabály



## Mi a Dobble?

A Dobble egy 55 lapos kártyapakli, amelynek minden lapján 8 szimbólum látható. Bármelyik két lapon pontosan egy szimbólum azonos. Készen álltok egy Dobble-partira?



### Mielőtt játszani kezdenétek...

Ha most találkoztok először a Dobble játékkal, ajánlatos 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 színe mindig ugyanaz, legfeljebb a méretük különbözhet. Aki először megtalálja azt a szimbólumot, amely mindkét lapon szerepel, hangosan kimondja a szimbólum 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 szimbólum található. Ha ez megvan, készen álltok a Dobble-játékkal



### A játék célja

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.



### 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 választhatok akár egyetlen kedvencet. A lényeg, hogy szórakoztatok jól! Egy új mini játék kipróbálása előtt érdemes néhány bemelegítő kört lejátszani, hogy mindenki belejöjjön a párok megtalálásába, és megismerkedjen a szabályokkal.



## Ki nyeri a kört?

Minden kör nyertese az, aki először kimondja a 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).



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

## Példák a szimbólumokra:



fűriafűz



Trimágus-kupa



csokebeka



Norbert,  
a sárkány



Pulipinty,  
Ron baglya



Szörnyek  
szörnyű könyve



Gringotts  
érme



Csikócsőr,  
hippogriff



a bölcsek  
köve



Fawkes,  
a fönix



vérfarkas



Tekergők  
térképe



rivalló



Hagrid



Makez, Ron  
patkánya



sötét jel



a Roxfort  
kastélya



Edevis  
tükre



kulcs



mandragóra



Csámpás, Hermione  
macskája



Agyar, Hagrid  
kutyája



Nagini, a kígyó



thesztrál



Lucius Malfoy



Remus Lupin



Roxfort  
címere



üst



Sirius Black

## 1. 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 játékosok megpróbálják a lehető legtöbb lapot összegyűjteni.

Kezdőállás 3 játékos esetén



3) **A játék menete:** Mindenki egyszerre felfordítja a 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, elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé a 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.



4) **A játék győztese:** A játékot az nyeri, aki a legtöbb lapot gyűjtötte a paklijába.

## 2. MINI JÁTÉK

### A kút

1) **Előkészületek:** Tegyük egy lapot képpel felfelé az asztal közepére. Keverjük meg a maradék paklit, és osszuk szét annak összes lapját egyenlően a játékosok között. A kiosztott lapjaikat a játékosok képpel lefordítva tartják maguk előtt – ez lesz a játékosok saját paklija.

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

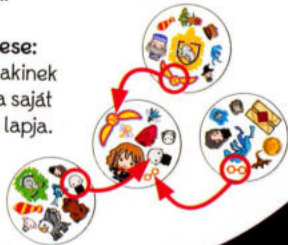
Kezdőállás  
3 játékos esetén



### 3) A játék menete:

A játékosok egyszerre képpel felfelé fordítják a saját paklijukat, és elkezdik keresni azt a szimbólumot, ami egyszerre szerepel a középben lévő lapon és a saját kártyájukon. Az első játékos, aki kimondja a közös szimbólum nevét, a 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 összes lapjától.

4) **A játék győztese:**  
A játékot az nyeri, akinek először fogy el a saját paklija összes lapja.





### 3. MINI JÁTÉK

## Forró krumpli

(előre meghatározott számú kört kell játszani)

**1) Előkészületek:** Keverés után osszátok minden játékosnak képpel lefordítva egy-egy lapot. A többi lapot egyelőre tegyétek félre. Döntsétek el, hány kört fogtok játszani (legalább 5 kört játsszatok).

**2) 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 a kezükben tartott lapjuktól.



Kezdőállás 4 játékos esetén

### 3) A játék menete:

A játékosok egyszerre képpel felfelé fordítják a lapjukat, és jól láthatóan a tenyerükben tartják őket. Aki megtalálja az azonos szimbólumot a saját és egy játéktársa lapján, hangosan kimondja azt, és a lapját képpel felfelé ennek a játéktársának tenyerébe teszi. Minden játékos a kezében tartott lapok közül a legfelsővel játszik, de ha párt talál, akkor az összes lapját átadja játéktársának, 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.

**4) A játék győztese:** A játék győztese az lesz, aki az utolsó kör végére a legkevesebb lapot gyűjtötte össze.



## 4. MINI JÁTÉK

### A mérgezett alma

- 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 játékosok megpróbálják a lehető legkevesebb lapot összegyűjteni.



Kezdőállás 4 játékos esetén

### 3) A játék menete:

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



- 4) **A játék győztese:** A játékot az nyeri, aki az utolsó kör végére a legkevesebb lapot gyűjtötte össze.

## 5. MINI JÁTÉK

### Trió

1) **Előkészületek:** Keverés után tegyük a paklit képpel lefordítva az asztal közepére, majd húzzunk a pakliból 9 lapot, és tegyük képpel felfelé az asztalra.

2) **A játék célja:** A játékosok célja a legtöbb kártya összegyűjtése.

Kezdőállás



3) **A játék menete:** A játékosok megpróbálnak olyan szimbólumot találni, amely 3 kártyán is szerepel. Aki talált ilyen szimbólumot, hangosan bemondja, és elveszi az asztalról azt a 3 kártyát, amelyeken a szimbólum megtalálható. A 3 elvett lap helyére húzzatok 3 új lapot a lefordított pakliból. A játék akkor ér véget, amikor már kevesebb, mint 9 felfordított lap maradt az asztalon, és senki sem talál olyan szimbólumot, amely 3 kártyán is megtalálható.

4) **A játék győztese:** A játék győztese az lesz, aki a legtöbb lapot gyűjtötte össze.





HU



**DOUBLE**



354026

## Köszönetnyilvánítás

Denis Blanchot, Jacques Cottureau és a Play Factory játéka,  
melynek elkészültében nagy segítséget nyújtott a Play  
Factory csapata, köztük Jean-François Andreani, Toussaint  
Benedetti, Guillaume Gille-Naves és Igor Polouchine.



Kiadó: **Asmodee Group**  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™  
• Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. •  
WIZARDING WORLD trademark and logo © & ™ Warner Bros.  
• Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)

[WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM](http://WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM)