

WYMAGAJĄCA REFLEKSU GRA DLA KAŻDEGO – DLA 2-5 GRACZY – OD 4. ROKU ŻYCIA.



DOBRE

Zasady gry



Dobble

Dobble Auta – co to takiego?

Gra **Dobble „Auta”** składa się z 30 różnych symboli pochodzących ze świata „Aut”. Na każdej karcie znajduje się 6 symboli. Na dwóch dowolnych kartach **zawsze znajduje się dokładnie jeden wspólny symbol**. Twoim zadaniem jest go odnaleźć!

Zanim zaczniecie grę...

Wydajcie 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 łączy tylko jeden symbol.

Dobra robota! Teraz już wiecie, jak grać w **Dobble „Auta”!**

Cel gry

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

Minigry

Dobble „Auta” 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.



Koniec gry

*Z zasad każdej minigry dowiedzie się,
co musicie zrobić, żeby wygrać.*

Wątpliwości?

*Wygrywa gracz, który jako pierwszy nazwie wspólny symbol!
Jeśli dwóch albo więcej graczy odezwie się
równocześnie, wygrywa gracz, który jako pierwszy
zabierze, położy albo 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



Raoul
Farafura



Francesco
Palte Gummi



Luigi



Liliana
Lifting



Złomek



Sean
McMission



Szeryf



Maniek



Guido



Edek



Ogórek



Miguel
Camino



Zygzak McQueen

95

numer startowy
Zygzaka



Kamasz

MINIGRA #1

Wyścig

1) Przygotowanie do gry. Potasuj karty i połóż po **4 odkryte** przed każdym dzieckiem oraz po **6** przed każdym dorosłym. Na środku stołu umieść jedną **odkrytą** kartę. Pozostałe karty odłóż do pudełka.



Możecie zmieniać liczbę kart leżącą przed dziećmi w zależności od ich wieku.

2) Cel gry.
Być pierwszą osobą, która ma przed sobą same zakryte karty.

Początkowe rozłożenie kart:
przykład gry dla 2 graczy.

3) Jak grać?

Wszyscy zaczynają grę w tym samym momencie. Na znak każdy z graczy **szuka symbolu łączącego jedną z jego kart z kartą leżącą na środku stołu**. Gdy któryś z graczy odnajdzie taki symbol, musi głośno go nazwać i odwrócić swoją kartę, co z kolei przybliża go do zwycięstwa. Gra przebiega dalej w taki sam sposób.

4) **Jak wygrać?** Wygrywa osoba, która jako pierwsza zakryje swoje wszystkie karty.



MINIGRA #2

Pit stop

1) Przygotowanie do gry. Potasuj karty i połóż po **4 odkryte** przed każdym dzieckiem oraz po **6** przed każdym dorosłym. Na środku stołu umieść jedną **odkrytą** kartę. Pozostałe karty odłóż do pudełka.



Możecie zmieniać liczbę kart leżącą przed dziećmi w zależności od ich wieku.

2) Cel gry.

Jak najszybciej pozbyć się wszystkich swoich kart.

Początkowe rozłożenie kart:
przykład gry dla 2 graczy.

3) Jak grać?

Na znak każdy z graczy próbuje **jak najszybciej pozbyć się jednej ze swoich kart, kładąc ją na środku stołu**. Aby tego dokonać, trzeba być **pierwszą osobą, która nazwie symbol łączący jej kartę z kartą środkową**. Uwaga! Karta centralna zmienia się, gdy

gracze przykrywają ją swoimi kartami!



4) Jak wygrać?

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

MINIGRA #3

Stacja paliw

- 1) Przygotowanie do gry.** Potasuj karty, połóż po jednej **zakrytej** przed każdym z graczy, a z pozostałych kart ułóż talię. Połóż **odkrytą** talię na środku stołu.
- 2) Cel gry.** Na koniec gry mieć najwięcej kart z talii.

Początkowe rozłożenie kart:
przykład gry dla 3 graczy.



3) Jak grać?

Na znak gracze odkrywają swoje karty. Każdy z graczy stara się **jak najszybciej znaleźć symbol łączący jego kartę z wierzchnią kartą talii na środku stołu**. Gracz, który jako pierwszy nazwie taki symbol, zabiera kartę z talii i kładzie ją na swojej karcie. W ten sposób odstawia kolejną kartę z talii.



4) Jak wygrać?

Gra kończy się w momencie zabrania ostatniej karty z talii. Zwycięża **gracz, który zdobył najwięcej kart**.

MINIGRA #4

Do startu! Gotowi! Start!

1) Przygotowanie do gry. Rozdawaj po jednej karcie kolejno wszystkim graczom. Rób to tak długo, aż zostanie tylko jedna karta. Połóż ostatnią kartę **odkrytą** na środku stołu. Wszyscy gracze tasują swoje karty i kładą je **zakryte** przed sobą.

2) Cel gry. Jak najszybciej pozbyć się swoich kart... albo chociaż nie zostać na szarym końcu!



Początkowe rozłożenie kart:
przykład gry dla 3 graczy.



3) Jak grać?

Na znak gracze odkrywają swoje karty.
Każdy z graczy stara się **jak najszybciej pozbyć kart ze swojej talii, kładąc swoją kartę na karcie na środku stołu**. Aby tego dokonać, gracz musi nazwać symbol łączący jego kartę z kartą środkową.
Gracze muszą działać błyskawicznie, jako że karta ta zmienia się w chwili, w której ktoś przykrywa ją swoją kartą.

4) Jak wygrać?

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



MINIGRA #5

Plama oleju

- 1) **Przygotowanie do gry.** Potasuj karty, rozdaj po jednej **zakrytej** każdemu z graczy, a talię złożoną z pozostałych połów **odkrytą** na środku stołu.
- 2) **Cel gry.** Otrzymać jak najmniej kart ze środkowej talii.

Początkowe rozłożenie kart:
przykład gry dla 4 graczy.



3) Jak grać?

Na znak gracze odkrywają swoje karty. Każdy z graczy stara się **odnaleźć symbol łączący wierzchnią kartę ze środkowej talii z kartą dowolnego innego gracza**. Gracz, który jako pierwszy nazwie taki symbol, zabiera kartę ze środkowej talii i kładzie ją na karcie gracza, u którego go znalazł. W ten sposób odkrywa kolejną kartę.

4) Jak wygrać?

Gra kończy się wraz z wyczerpaniem środkowej talii. Zwycięża gracz, który **otrzymał najmniej kart**.



2016-1/DOBCARS01PL/GRE01

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.*



Odkryj również
klasyczne **DOBBLE**:



Wydanie i dystrybucja:



WWW.WYDAWNICTWO.REBEL.PL
WWW.ASMODEE.COM

©Disney/Pixar. Prawa do zilustrowanych pojazdów są własnością następujących firm: Mercury™, Mack™, Volkswagen AG, Fiat™, Jeep™.