

SZALONA GRA WYMAGAJĄCA REFLEKSU - OD 2 DO 8 GRACZY - OD 6. ROKU ŻYCIA



**DOBBLE**

**ZWIERZAKI**

**Zasady gry**



## **Dobble Zwierzaki – co to takiego?**

*Gra Dobble: Zwierzaki* składa się z 50 symboli zwierząt. Na każdej z 55 kart znajduje się po 8 symboli. Na dwóch dowolnych kartach **zawsze znajduje się dokładnie jeden wspólny symbol**. Twoim zadaniem jest go odnaleźć!

## **Zanim zaczniecie grę...**

Jeśli dotąd nie graliście w **Dobble** albo gracie z ludźmi, którzy jej nie znają, wylosujcie dwie losowe karty i połóżcie je odłożone na stole. **Poszukajcie powtarzającego się na nich zwierzaka** (ten sam kształt i kolor – tylko wielkość może być różna). Pierwszy gracz, który znajdzie właściwe zwierze i głośno je 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 zwierzak. Dobra robota! Teraz już wiecie, jak grać w **Dobble: Zwierzaki!**

## **Cel gry**

Niezależnie od tego, który wariant gry wybierze, zawsze musisz

*być pierwszą  
osobą, która odnajdzie  
symbol zwierzaka łączący obie karty,  
głośno go nazwie, zabierze kartę, odwróci ją albo  
umieści na stosie w zależności od zasad wybranej minigry.*

## **Minigry**

*Dobble: Zwierzaki to seria szybkich minigier, w których  
wszyscy gracze grają równocześnie. 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 kilka rund treningowych,  
żeby upewnić się, że wszyscy rozumieją, jak należy grać.*

## **Koniec gry**

*Gracz, który wygra najwięcej minigier, otrzyma tytuł  
mistrza. Dla miłośników mistrzostw przygotowaliśmy  
system podliczania punktów.*

## **Wątpliwości?**

*Wygrywa gracz, który jako pierwszy nazwie  
właściwe zwierzę! 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 zwierzęta



Niedźwiedź  
polarny



Pelikan



Koza



Sowa



Pingwin



Orka



Bóbr



Konik  
morski



Żółw



Komar



Meduza



Mewa



Ryba



Owca



Hipopotam



Goryl



Leniwiec



Szop



Pstrąg



Skorpion



Wielbłąd



Osiół



Wiewiórka



Jeż



Panda



Flaming



Rozgwiazda



Papuga



Kogut



Kaczka



Świerszcz

## Turniejowy system podliczania punktów

Zacznijcie od rozgrywki w „Piekelną wieżę”. Gracz, który ją przegra, wybiera kolejną minigrę.

**Piekelna wieża:** +1 punkt za każdą zdobytą kartę / +5 punktów dla gracza, który zebrał najwięcej kart.

**Studnia:** +10 punktów dla gracza, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich kart / -20 punktów dla gracza, który zrobi to jako ostatni.

**Farzył:** -5 punktów za każdą przegraną rundę.

**Złap je wszystkie!** +1 punkt za każdą zdobytą kartę.

**Zatruty podarunek:** +20 punktów dla gracza, który zbierze najmniej kart / +10 punktów dla gracza, który będzie na drugim miejscu.

# MINIGRA #1

## Piekielna wieża

1) **Przygotowanie do gry.** Potasujcie karty, rozdajcie po jednej **zakrytej** każdemu z graczy, a talię złożoną z pozostałych połówście **odkrytą** na środku stołu.

2) **Cel gry.** Na koniec gry mieć najwięcej kart ze środkowej talii.

*Początkowe rozłożenie*

*kart: przykład gry dla  
3 graczy.*



### 3) Jak grać?

Na dany znak gracze odkrywają swoje karty. Każdy z graczy stara się **jak najszybciej znaleźć zwierzaka łączącego jego kartę z wierzchnią kartą talii na środku stołu**. Gracz, który jako pierwszy zobaczy i nazwie takiego zwierzaka, zabiera kartę z talii i kładzie ją przed sobą na swojej karcie. W ten sposób odstawia kolejną kartę z talii. Gra toczy się w ten sposób aż do wyczerpania talii kart ze środka stołu.



### 4) Jak wygrać?

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

# MINIGRA #2

## Studnia

1) **Przygotowanie do gry.** Rozdaj po jednej karcie kolejno wszystkim graczom, zaczynając od tego, który wygrał ostatnią minigrę. 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.

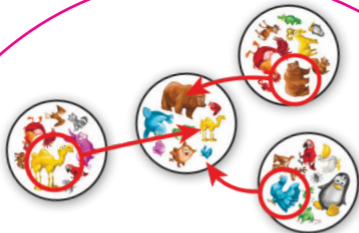
2) **Cel gry.** Jak najszybciej pozbyć się swoich kart... albo chociaż nie zostać na szarym końcu!



Początkowe rozłożenie  
kart: przykład gry dla  
3 graczy.







### **3) Jak grać?**

Na dany znak gracze odkrywają swoje stosy. Każdy z graczy stara się **jak najszybciej pozbyć kart ze swojej talii, umieszczając je na środkowej talii**. Aby tego dokonać, gracz musi nazwać zwierzaka łączącego jego kartę z kartą środkową. Środkowa karta zmienia się błyskawicznie, gracze muszą być więc czujni! Gra trwa do momentu, aż któryś z graczy pozbędzie się wszystkich kart.

### **4) Wielki przegrany!**

Gracz, który jako ostatni pozbędzie się kart, przegrywa.

## MINIGRA #3

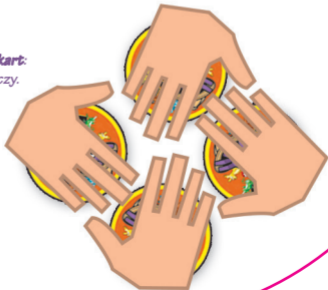
### **Parzy!**

*(gra składa się z wielu rund)*

**1) Przygotowanie do gry.** Przed każdą rundą rozdaj każdemu graczowi po jednej zakrytej karcie, której nie wolno mu podejrzeć. Odłóżcie resztę kart – zostaną użyte w następnej rundzie.

**2) Cel gry.** Pozbyć się swojej karty szybciej niż pozostali gracze.

*Początkowe rozłożenie kart:  
przykład gry dla 4 graczy.*



### 3) Jak grać?

Na dany znak gracze odkrywają swoje karty, upewniając się, że wszystkie zwierzęta są widoczne dla reszty graczy (najlepiej trzymać kartę tak, jak pokazano na obrazku). **Gdy tylko któryś z graczy zauważy i nazwie symbol łączący jego kartę z kartą któregoś z przeciwników, kładzie swoją kartę na jego karcie.** Teraz to przeciwnik musi znaleźć na swojej nowej karcie zwierzę, które znajduje się również na karcie jednego z pozostałych graczy. Jeśli mu się to uda, oddaje wszystkie karty na raz. Pozostali gracze także wciąż starają się pozbyć kart.



### 4) Wielki przegrany

Gracz, który na koniec rundy będzie miał wszystkie karty, przegrywa i umieszcza stos obok siebie. Gracze rozgrywają tyle rund, na ile mają ochotę (minimum 5). Gdy nie ma więcej kart do rozdania, minigra się kończy. **Przegrywa gracz, który na koniec najwięcej kart.**

## MINIGRA #4

# Złap je wszystkie!

(gra składa się z wielu rund)

**1) Przygotowanie do gry.** Na początku każdej rundy połów odkrytą kartę na środku stołu i rozłóż wokół niej tyle zakrytych kart, ilu jest graczy. Pozostałe karty ułóż w stos i odłóż na bok – zostaną użyte w następnej rundzie.

**2) Cel gry.** Zdobyć więcej kart niż reszta graczy.

*Początkowe rozłożenie kart:  
przykład gry dla 4 graczy.*



### 3) Jak grać?

Na dany znak wszyscy gracze równocześnie odwracają karty rozłożone wokół karty środkowej. Gracze muszą **znaleźć na jednej z kart symbol zwierzaka, który znajduje się również na karcie na środku**. W momencie, w którym gracz znajdzie odpowiednie zwierzę, nazywa je i zabiera kartę, na której je znalazł, a następnie kładzie ją obok siebie. **Uwaga! Nie zabieraj środkowej karty.**



### 4) Jak wygrać?

Gdy tylko wszystkie odkryte karty zostaną zabrane, gracze umieszczają środkową kartę na spodzie stosu kart i zaczynają nową rundę. Gracze zatrzymują karty, które zdobyli. Gdy nie ma więcej kart na stosie, minigra się kończy. **Wygrywa ten z graczy, który zdobył najwięcej kart.**

## MINIGRA #5

# Zatruty podarunek

- 1) **Przygotowanie do gry.** Potasuj karty, rozdaj po jednej **zakrytej** każdemu z graczy, a talię złożoną z pozostałych połóż **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 dany znak gracze odkrywają swoje karty, a następnie szukają zwierzaka, który znajduje się jednocześnie na karcie ze środka oraz na karcie któregoś z pozostałych graczy. Gracz, który nazwie odpowiedniego zwierzaka, może położyć kartę ze środka na karcie odpowiedniego przeciwnika. W ten sposób odkryta zostaje następna karta na środku. Gra się kończy, gdy na środku zabraknie kart.

### 4) Jak wygrać?

Wygrywa ten z graczy, który zebrał najmniej kart.



DOAN01PL

# Autorzy

*Gra stworzona przez Denisa  
Blanchota, Jacques'a Cottereau oraz  
zespół Play Factory, w skład którego wchodzi:  
Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti,  
Guillaume Gille-Naves oraz Igor Polouchine.*



[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)



**rebel**

[sklep@rebel.pl](mailto:sklep@rebel.pl)

*Ilustracje zwierząt zostały zaprojektowane przez MIKMAK Studio*