

IMPREZOWA GRA PEŁNA AKCJI – DLA 2–5 GRACZY – OD 4. ROKU ŻYCIA



Zasady gry

Dobble Plaża – co to takiego?

Zanurkuj z pluskiem po zwycięstwo wszędzie tam, gdzie porwie Cię fala przygody, dzięki zupełnie nowej, bardzo trwałej i wodoodpornej wersji ulubionej gry rodzinnej! **Dobble Plaża** to 30 kart, na których znajdziecie po 6 symboli związanych z morzem i plażą.

Na 2 dowolnych kartach zawsze znajduje się dokładnie 1 wspólny symbol. Niezależnie od tego, czy grasz nad jeziorem, na basenie czy w wannie, Twoim celem jest jak najszybciej odnaleźć symbol i wygrać!

Zanim zaczniecie grę...

Jeśli nigdy wcześniej nie graliście w **Dobble** albo gracie z osobami, które nie znają tej gry, wylosujcie 2 karty i połóżcie je odkryte na stole, wokół którego siedzą wszyscy uczestnicy zabawy.

Poszukajcie symbolu, który pojawia się na obu kartach (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 2 karty.

Grajcie w ten sposób do momentu,
w którym wszyscy zrozumieją, że 2
karty zawsze łączy tylko 1 symbol. Dobra
robota! Teraz już wiecie, jak grać w **Dobble Plaża!**

Cel gry

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

Minigry

Dobble Plaża 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 wybraną (lub wylosowaną) grę, głośno przeczytajcie zasady. Możecie rozegrać rundę treningową, żeby upewnić się, że wszyscy rozumieją, jak należy grać.

Koniec gry

Gracz, który wygra najwięcej minigier, zostaje zwycięzcą.

Wątpliwości?

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

Remis

Na koniec minigry gracze, którzy zremisowali, muszą stoczyć pojedynek. Równocześnie losują i odkrywają po 1 karcie. Gracz, który jako pierwszy odnajdzie i nazwie wspólny symbol, wygrywa pojedynek!

Przykłady symboli



Fala



Piłka



Leżak



Palma



Kłapek



Słońce



Okulary



Latawiec



Konik



Bąbelki



Płetwa



Krab



Łopata



Kostium



Ręcznik



Parasol



Aparat

3) Jak grać?

Wszyscy zaczynają grę w tym samym momencie. Na dany znak każdy z graczy szuka symbolu łączącego jedną z jego kart z kartą leżącą w środku stołu. Gdy któryś z graczy odnajdzie taki symbol, musi głośno go nazwać i zakryć swoją kartę. Taka karta przybliży go do zwycięstwa. Gra przebiega dalej w taki sam sposób.

4) Jak wygrać?

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy zakryje swoje wszystkie karty. Ta osoba wygrywa minigrę.



MINIGRA #2

Rafa koralowa

1) Przygotowanie do gry. Potasuj karty i połóż po 4 odkryte przed każdym dzieckiem oraz po 6 przed każdym dorosłym. Na środku stołu umieść 1 odkrytą kartę. Pozostałe karty odłóż do woreczka. Możecie zmieniać liczbę kart leżących przed dziećmi w zależności od ich wieku.

2) Cel gry. Być pierwszą osobą, która pozbędzie się wszystkich swoich kart.



*Początkowe rozłożenie kart:
przykład gry dla 2 graczy.*



3) Jak grać?

Na dany 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 na środku zmienia się, gdy gracze przykrywają ją swoimi kartami!

4) Jak wygrać?

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

MINIGRA #3

Zamek z piasku

- 1) Przygotowanie do gry.** Potasuj karty, a następnie połóż po 1 zakrytej przed każdym graczem. Z pozostałych kart utwórz odkryty stos na środku stołu.
- 2) Cel gry.** Zdobyć najwięcej kart ze środkowego stosu.

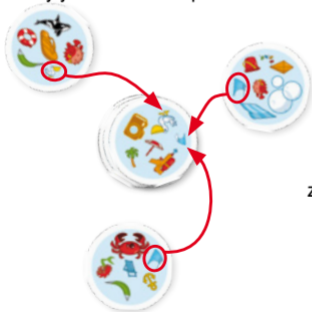


*Początkowe rozłożenie kart:
przykład gry dla 3 graczy.*



3) Jak grać?

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



4) Jak wygrać?

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

MINIGRA #4

Rozwiązda

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

2) Cel gry? Być pierwszą osobą, która pozbedzie się swoich kart.



*Początkowe rozłożenie kart:
przykład gry dla 3 graczy.*



MINIGRA #5

Basen

1) Przygotowanie do gry. Potasuj karty i połów po 1 zakrytej przed każdym z graczy. Z pozostałych kart utwórz odkryty stos na środku stołu.

2) Cel gry. Otrzymać najmniej kart ze środkowego stosu.

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



3) Jak grać?

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

4) Jak wygrać?

Gra się kończy wraz z wyczerpaniem środkowego stosu. Zwycięża gracz, który otrzymał najmniej kart.



DOBBEAC01-PL

Twórcy

*Denis Blanchot, Jacques Cotereau
oraz Play Factory z pomocą zespołu Play
Factory w tym Jean-François Andreani, Toussaint
Benedetti, Guillaume Gille-Naves i Igor Polouchine.*

Odkryj też klasyczną wersję gry DOBBLE!

Dystrybucja w Polsce:
www.wydawnictworebel.pl



Tłumaczenie:
Magdalena Kożyczkowska

Wyprodukowane przez:
18 rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy – BP 40119
78041 Guyancourt Cedex
FRANCJA

www.asmodee.com

rebel