

## Dobble- bajnokság

Játsszhatok le mind az 5 minijátékot, és akír

a legtöbbet megy ki, az lesz a bajnok. Az eredményből versenyezelmi értékozott számlákat kérhetünk egy pontozási rendszerrel, amelyet a szabályfüzet legénységi találhatott.

## Ki nyeri a kört?

Minden könnyítése az, aki először körönöz a két játék megtalálható közös szimbólum nevét. Ha többen egyszerre mondják ki a szimbólum nevét, közülük az nyeri, aki először veszi el, tesz ki vagy dobja el a két lapot függően az építésztöbbletekkel.

## Dönted ki, esetén

Ha két játékos egyenlő pontszámmal áll az előrehozta a játék végén, párhagyja ki a végező győzelmet. Mindkét játékosnak ez a lapot, és egyszerre képezi fel a feliratot a játékra. Aki kerítéjük közül elbúzár megrálja a körönöz a mindkét lapon szereplő szimbólum nevét, lesz a párhagy - és így a játék győztese. Ha az öböl mint két játékos vegyázik előre, vagy a játék győztese. Ha az öböl mint két játékos személyét.

## A játék célja

A Dobble egy 55 lapos kártyajáték, amelynek minden lapján 8 szimbólum látható. A lapokon összesen több mint 52 különböző szimbólum található, és bármelyik két lapon pontosan ki kell mondania a minden kártyán megtalálható szimbólum nevét. Ezután a kártyabárt a választott játéktól függően vagy egyptikus kelti, vagy el kell dobni.

## A mini játékok

Ajátkosok az 5 gyors és szórakoztató minijáték minden szimulán, azaz egyszerre, egy időben játszhatnak. Lejátszhatják minden az öböl sorban vagy tetszőleges sorrendben, illetve választhatnak akár egyszerű kedvencet. A lényeg, hogy szórakoztatják! Egy új mini játék kipróbálása előtt érdemes néhány bemutatót kört lejátszani, hogy mindenki belejöjjön a párrok megtalálásába, és megismerni a játék szabályokkal!

## Mi a Dobble?

A Dobble egy 55 lapos kártyajáték, amelynek minden lapján 8 szimbólum látható. A lapokon összesen több mint 52 különböző szimbólum található, és bármelyik két lapon pontosan ki kell mondania a minden kártyán megtalálható szimbólum nevét. Keresések meg az a szimbólumot, ami minden lapon megtalálható. Aki először megtalálja azt a szimbólumot, amely minden lapon szerepel, hangsúlyos kimondja a szimbólum nevét, a két lapot elveszi, majd újabb helyettük újakkal cseréli. Addig folytatások újra bevezetőjátékot, amíg mindenki tökéletesen meg nem értezzé az alapszabályt: bármely két kártyán minden pontosan egyazonos szimbólum található.



## Példán a szimbólumokról:

Légy	Balognagomba	Hold	Csokoládé	Fehér kör	Vörös kör	Vérfarkas	Törött tükör
Korhadt fa	Fénykúlik	Bagoly	Madárszem	Vörös lab	Kaponya	Szembogolyó	Egér
Nümök	Treat!	Edesesges tasak	Csokit!	Vassilla	Kukorica	Szellemlélek	TRICK
Varraku	Boo!	HUÜÜ!	Agy	Boszorkány kalap	Pihenő	Denevérek	Zombi
Véres kéz	Varranyi bubba	Treat!	Eredesges tasak	Csokit!	Frankenstein	Tökölőpász	Vampir
Vércukor	Varangy	Varangy	Varangy	Varangy	Villám	Denevérek	Calunk!
Kiscukor	Trick	Trick	Trick	Trick	Vérfarkas	Tökölőpász	Trick
Kiscukor	Trick	Trick	Trick	Trick	Vérfarkas	Tökölőpász	Trick

## 1. JÁTÉK:

### A torony

Mindenki egyszerre feliratítja lapjait, és megrögzíti megkeresni az a

szimbólumot, ami először szerepel a húzópáli feliratlapján és a törökorszai szimbólumon.

Az elsőjötökö, aki körönöz a köröző szimbólum nevét (például "zombi"), elveszi a húzópáli feliratlapját, és azt céppel feliratja saját lapjának tetejére teszi. Márás kezdődhet a következő kör - a törökorszai mindenki saját paklijuk legfelső lapját kell összehasználniuk a húzópáli felirat lapjával.

A fenti procedurát ismételjük egyszer addig, amíg a húzópáli nem fogyni. Győzött a húzópáli feliratlapjával.

## A játék győztese:

A játékot az nyeri, aki a legtöbb lapot győzött a húzópáli feliratlapjával.

2. JÁTÉK:

Akut

**Eltörések tükrében:** legyünk egy lapot képpel felirál az asztal közepére. Kevélyük meg a maradványokat, és oszszuk szét annak összes lapját egyenlően a játékosok között. A játékosoknak minden lapot megosztani kell, ahol előtérben van. Ezután minden játékosnak a saját paklijába kell helyezni a saját részét. A játék célja: A játékosok megnövelni akarnak a lehetséges legyőzésben megtartott pontszámot.



A. JÁTÉK:

**Szerezd meg mind!**

(előre meghatározott számú kört kell játszani)

**Elnökszületék:** minden fordulóban tegyétek egy kártyát képpel felül az asztali szépre, és tegyétek kört annyi kártyával képpellel, amennyi járélkos játszik. A maradék kártyákat tegyétek le, a következő fordulók során szükség lesz rájuk a következőre, a többieknél több kártyát gyűjteni.

**Játék célja:** Ajátkosok megpróbálnak minél gyorsabban a többieknél több kártyát gyűjteni.



3. JÁTÉK:

## **Forrókrumpli**

(előre meghatározott számú kört kell játszai)

**feked lapján és saját kártyájukon.** Az előző játékok, aki kimondja a közös színműlőműn nevet (például „magyar”), saját pályája legfelső lapját, a töképen lévő lap tervezetére tessz. Ilyen kezve ez lezajt az a lap, amelyről a játékosoknak össze kell hasonlítaniuk saját felelapjukat. A játékban csak az, hogy mitől többet érdeklődik addig, amikor valaki nem szabadul összesen, amikorjai.



**A játék győztese:**  
A játékos az nyeri, akinek elűször fog  
el saját pakkja összes lapja.

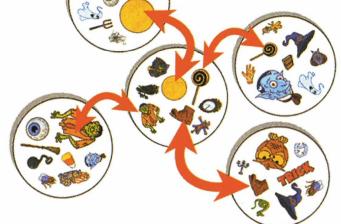
A játék győztese.

5. JAIEK:

**A mérgezett alma**

**Eltörés zületék:** Keverés után összünk minden átérkösnak egy lapot, amelyet képpel lefordítva maguk elé tesszük. A manzádék lapokat képpel feltele fordítva tegyük az asztal közepére – ez lesz a húzópáli.

**A játék célja:** Ajándékosok megröbbálják a lehető legkevesebb lapot összesen elűteni.



A játék mehet-e? Mindenki saját száma felfordít

**MILDELEN** egy szellemi teniszi utya  
ít, és megpróbál olyan szimbólumot

Keresni, amit egyszerre szerezhet a hizopakli felület rajzán és az íjelőszárnával készített rajzban.

Az elosztószík, ami kimondja, hogy minden közös szimbólum nevével (például „fa”), elveszi a hizopakli felületet, és azt képpel felfűzi ennek a járásostársára.



körvégére a legkevesebb lapot  
gyűjtötte össze.

körvégére a legkevesebb

gyűjtötte össze.