

VILLIN ILMAPIIRIN JA NOPEIDEN REFLEKSIEN KORTTIPELI

- 2-8 PELAAJAA - IKÄALKAEN 6VUOTTA

2015-1/DOBB01SCAN/ADB007



**DOBBLE**

**Pelisäännöt**



## **Dobble, mikä se on?**

*Dobble on yli 50 merkkiä, 55 korttia joista jokaisessa on 8 merkkiä ja jokaisessa korttiparissa on aina **vain yksi yhteinen merkki**. Tehtäväsi on selvittää, mikä se on.*

## **Ennen pelaamista...**

*Jos et ole koskaan pelannut tai muut pelaajat eivät ole pelanneet koskaan ennen, nosta kaksi satunnaista korttia ja aseta ne pöydälle kaikkien pelaajien väliin.*

***Etsikää kahdesta kortista sama merkki** (sama muoto tai väri, vain koko voi olla erilainen). Pelaaja, joka löytää oikean merkin, sanoo sen ääneen ja nostaa pöydälle kaksi uutta korttia kuvapuoli ylöspäin.*

*Toistakaa tätä, kunnes kaikki pelaajat ymmärtävät, että kahdessa kortissa on **aina vain yksi samanlainen merkki**.*

*Se siitä: nyt osaat pelata **Dobblea!***

## **Pelin tavoite**

*Pelistä riippumatta pelaajan on aina pyrittävä tunnistamaan nopeimmin sama merkki kahdesta kortista sanomaan se ääneen ja ottamaan kortti, asettamaan se tai heittämään se pois: tämä määräytyy käynnissä olevan minipelin sääntöjen perusteella.*

## **Minipelit**

**Dobble** on sarja nopeuteen perustuvia minipelejä, joissa kaikki pelaajat pelaavat yhtä aikaa. Minipelejä voi pelata tietyssä järjestyksessä, satunnaisesti tai samaa peliä voi pelata kerran toisensa jälkeen. Tärkeää on vain pitää hauskaa! Lue valitun (tai arvotun) minipelin säännöt kaikille pelaajille ennen aloittamista. Pelatkaa harjoituskierros, jotta jokainen pelaaja ymmärtää säännöt varmasti.

## **Pelin loppuminen**

*Pelin voittaa eniten minipelejä voittanut pelaaja. Turnauksista pitävälle sääntöjen lopussa on pistejärjestelmä.*

## **Onko epäselvyyksiä?**

*Erän voittaa pelaaja, joka sanoo merkin nimen ensimmäisenä ääneen! Jos pelaajat puhuvat yhtä aikaa, erän voittaa pelaaja, joka ottaa, asettaa tai heittää korttinsa pois ensimmäisenä.*

## **Tasapelit**

*Minipelin lopussa tasatilanteessa olevat pelaajat käyvät kaksintaistelun (tai pelaavat kierroksen «kuumaa perunaa», jos tasatilanteessa on useita pelaajia). Kumpikin nostaa kortin ja paljastaa sen yhtä aikaa. Kaksintaistelun voittaa se pelaaja, joka löytää saman merkin ja sanoo sen nimen ääneen ensimmäisenä.*

## Esimerkkejä merkeistä

	Huutomerkki		Lumihiihtale, lunta, lumitähti...		Kallo, merirosvo...		
	Klovni, pelle...		Nuottivain, musiikki...		Kissa, naukaisu, mirri...		
	Maali, tähtäin...		Tyrannosaurus, dinosaurus...		Täplät, läiskät, maalipallo...		Lohikäärme
	Dobble		Hehkulamppu, valo...		Lumiukko		Jin ja Jang, zen...
	Sydän, rakkaus, intoahimo...		Jääkuutio, gela- tiinikuutio...		Oranssi mies		Suu, huulet, suudelma, rakkaus...
	Aave, henki...		Ritari, hevonen...		Vaahteranlehti, punainen lehti, Kanada...		Salama, ukkonen...

## Pistejärjestelmä turnauksiin

*Aloittakaa «liekehtivästä tornista». Häviöjä valitsee seuraavan minipelin.*

**Liekehtivä torni:** +1 piste saadusta kortista/ +5 pistettä eniten kortteja keränneelle pelaajalle

**Käivet:** +10 pistettä pelaajalle, joka hankkiutuu ensimmäisenä eroon kaikista kortistaan/ -20 pistettä viimeiselle

**Myrkytölahjat:** +20 pistettä pelaajalle, joka saa vähiten kortteja / +10 pistettä toiseksi parhaalle

**Kuuma peruna:** -5 pistettä jokaisesta hävitystä kierroksesta

**Kalldi kerätään:** +1 piste kustakin kerätystä kortista

# MINIPELI #1

## Liekehtivä torni

**1) Valmistelut:** sekoittakaa kortit, asettakaa yksi **kuvapuoli alaspäin** kunkin pelaajan eteen ja tehkää lopuista korteista nostopakka, joka asetetaan **kuvapuoli ylöspäin** pöydän keskelle.

**2) Pelin tavoite:** kerätä pelin aikana eniten kortteja nostopakasta.

### Aloitusesetelmä:

esimerkki 3 pelaajasta



### 3) Pelin pelaaminen

Aloituserkistä pelaajat kääntävät oman korttinsa kuvapuoli ylöspäin.

Kukin pelaaja yrittää **tunnistaa**

**oman korttinsa ja nostopakakan päällimmäisen kortin saman merkin.** Ensimmäisenä merkin löytänyt

pelaaja sanoo sen ääneen, ottaa kortin nostopakasta ja asettaa sen eteensä oman korttinsa päälle. Tällöin paljastuu uusi kortti. Peli jatkuu, kunnes kaikki nostopakakan kortit on nostettu.



### 4) Voittaja:

Peli loppuu, kun kaikki nostopakakan kortit on nostettu. Pelin voittaa

**pelaaja, jolla on eniten kortteja.**

# MINIPELI #2

## Kaivo

**1) Valmistelut:** jakakaa kaikki kortit pelaajille yksi kerrallaan. Aloittakaa jakaminen edellisen minipelien voittajasta. Asettakaa viimeinen kortti pöydän keskelle **kuvapuoli ylöspäin**. Jokainen pelaaja sekoittaa korttinsa ja tekee niistä eteensä nostopakan **kuvapuoli alaspäin**.

**2) Pelin tavoite:** hankkiutua korteista eroon mahdollisimman nopeasti – älä vain jää viimeiseksi!



**Aloitusetelma:**  
esimerkki 3 pelaajasta







### 3) Pelin pelaaminen

Aloitusmerkistä pelaajat kääntävät oman nostopakkansa kuvapuoli ylöspäin. Pelaajat pyrkivät **pelaamaan kortteja nostopakastaan keskellä olevan kortin päälle muita pelaajia nopeammin**. Jotta pelaaja voi tehdä tämän, hänen on sanottava ääneen nostopakkansa päällimmäisen kortin ja keskellä olevan kortin yhteinen merkki. Koska keskikortti vaihtuu heti, kun joku pelaajista asettaa oman korttinsa siihen, pelaajien täytyy toimia nopeasti.

### 4) Voittaja:

Pelin häviää pelaaja, joka **hankkiutuu korteistaan eroon viimeisenä**.

## MINIPELI #3

### **Kuuma peruna**

(peliä pelataan useita kierroksia)

**1) Valmistelut:** antakaa kullekin pelaajalle jokaisella kierroksella kortti, jota he pitävät kädessään siihen katsomatta. Asettakaa loput kortit syrjään: niitä käytetään myöhemmillä kierroksilla.

**2) Pelin tavoite:** hankkiutua ensimmäisenä eroon omasta kortista.

#### **Aloituseritelma:**

esimerkki 4 pelaajasta



### 3) Pelin pelaaminen

*Aloituserkistä pelaajat*

*paljastavat korttinsa ja varmistavat, että kaikki merkinnät ovat selvästi näkyvissä (paras tapa on pitää kortteja avokädessä kuvan mukaisesti).*

**Heti, kun pelaaja löytää saman merkin oman korttinsa**

**ja vastustajan jonkin kortin välillä, pelaaja nimeää sen ja asettaa korttinsa vastustajan kortin päälle.**

*Vastustajan on nyt löydettävä sama merkki uudesta kortista ja jäljellä olevien pelaajien korteista. Jos vastustaja onnistuu siinä, hän antaa kaikki korttinsa kerralla.*

### 4) Voittaja:

*Kaikki kortit jäävät viimeiselle pelaajalle. Hän häviää kierroksen ja asettaa kortit pöydälle lähelleen. Pelaajat voivat pelata niin monta kierrosta kuin haluavat (vähintään 5).*

*Kun jaettavat kortit loppuvat, minipeli loppuu, ja pelin häviää pelaaja, joka keräsi*

**sen aikana eniten kortteja.**



## MINIPELI #4

### **Kaikki kerätään!**

*(peliä pelataan useita kierroksia)*

**1) Valmistelut:** *asettaka kullakin kierroksella pöydän keskelle yksi kortti kuvapuoli ylöspäin ja sen ympärille niin monta korttia kuvapuoli alaspäin kuin pelaajia on. Asettaka loput kortit syrjään: niitä käytetään myöhemmillä kierroksilla.*

**2) Pelin tavoite:** *kerätä enemmän kortteja kuin muut pelaajat.*

#### **Aloitusasetelma:**

*esimerkki 4 pelaajasta*



### 3) Pelin pelaaminen

Aloitusmerkistä kukin pelaaja kääntää (yhtä aikaa) yhden keskikortin ympärillä olevista korteista kuvapuoli ylöspäin.

Pelaajien on löydettävä **sama merkki keskikortista ja juuri paljastamastaan kortista**. Heti, kun pelaaja löytää saman merkin, hän sanoo sen ääneen, saa kyseisen kortin ja asettaa sen syrjään (ole huolellinen: et saa koskaan ottaa keskikorttia).



### 4) Voittaja:

Heti, kun kaikki paljastetut kortit on viety, pelaajat asettavat keskikortin nostopakan pohjimmaiseksi ja aloittavat uuden kierroksen. Pelaajat pitävät saamansa kortit. Kun nostettavat kortit loppuvat, minipeli loppuu, ja pelin voittaa pelaaja, joka **keräsi sen aikana eniten kortteja**.

# MINIPELI #5

## Myrkkylahja

**1) Valmistelut:** sekoittakaa kortit, asettakaa yksi kuvapuoli alaspäin kunkin pelaajan eteen ja tehkää lopuista korteista nostopakka, joka asetetaan kuvapuoli ylöspäin pöydän keskelle.

**2) Pelin tavoite:** kerätä pelin aikana vähiten kortteja nostopakasta.

### Aloitussasetelma:

esimerkki 4 pelaajasta



### 3) Pelin pelaaminen

Aloituserkistä pelaajat kääntävät oman korttinsa kuvapuoli ylöspäin. Kunkin pelaajan on **löydettävä sama merkki kenen tahansa muun pelaajan kortista ja nostopakan kortista**. Ensimmäisenä saman merkin tunnistanut pelaaja sanoo sen ääneen, nostaa keskikortin ja asettaa sen kyseisen pelaajan kortin päälle. Tällöin paljastuu uusi kortti. Minipeli jatkuu, kunnes kaikki nostopakan kortit on siirretty jollekulle pelaajista.

### 4) Voittaja:

Minipeli loppuu heti, kun kaikki nostopakan kortit on siirretty jollekulle pelaajista. **Pelin voittaa pelaaja, jolla on vähiten kortteja.**



# Tekijätiedot

**Pelin lisensoija on**

*Divertis Properties Group*

**Pelisuunnittelijat:**

*Jean-François Andreani - Toussaint Benedetti*

**Pelikehitys:** *Play Factory*

**Voit myös pelata Dobblea iPhone® puhelimellasi  
ja iPod® tai iPad® laitteilla. Android® ja  
Facebook® versiot ovat myös kohta saatavilla.**

**Julkaisija ja jakelija:**



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

