

COŞKULU BİR ATMOSFERDE HIZLI REFLEKLERİN OYUNU - 2-8 OYUNCU - 6 YAŞ VE ÜZERİ



DOBBLÉ

Oyunun Kuralları



Dobble, nedir?

Dobble her bir kartta 50 sembolden 8'inin yer aldığı 55 karttan oluşan bir oyundur. Her bir kart arasında **yalnızca bir tane ortak sembol** vardır ve bunun hangi sembol olduğunu bulmak oyunun amacıdır.

Oyunu ilk defa oynuyorsanız...

Eğer daha önce hiç oynamadıysanız veya daha önce oynamamış kişilerle birlikte oynuyorsanız, rastgele iki kart çekip tüm oyuncuların görebileceği şekilde masanın ortasına açık olarak yerleştirin. **İki kart arasındaki ortak olan sembolü bulmaya çalışın** (aynı şekil, aynı renk, yalnızca büyüklüğü farklı olabilir).

Doğru sembolü bulan ilk oyuncu sembolün adını söyler ve tekrar masanın üzerine açık olarak koyulacak iki yeni kart çeker. Her bir oyuncu herhangi iki kart arasında **her zaman mutlaka ortak tek bir sembol olduğunu** anlayana kadar bunu tekrar

edin. İşte
bu kadar, şimdi **Dobble'**
nasıl oynayacağınızı biliyorsunuz!

Oyunun Amacı

5 oyundan hangisini oynarsanız oynayın, iki kart arasındaki **ortak sembolü bulmak, sembolün adını yüksek sesle söylemek** konusunda her zaman en hızlı olmanız gerekiyor ve oynadığınız oyunun kurallarına göre ya **kartı alır**, ya **yerleştirir** ya da **elden çıkarırsınız**.

Kısa Oyunlar

Dobble tüm oyuncuların aynı anda oynadığı hızlı olmanın önemli olduğu kısa oyunlar serisidir. Bu kısa oyunları belli bir sırada veya rastgele oynayabilirsiniz. Ya da aynı oyunu defalarca oynamayı sürdürebilirsiniz. Önemli olan tek şey eğlenmeniz! Başlamadan önce birinci kısa oyunun (veya rastgele seçilmiş herhangi bir oyunun) kurallarını tüm oyunculara okuyun. Her bir oyuncunun kuralları anladığından emin olmak için bir deneme turu yapmaktan çekinmeyin.

Oyunun Sonu

En çok kısa oyun kazanan oyuncu, oyunu kazanır.

Turnuva yapmayı sevenler için, kuralların sonunda bir puanlama sistemi önerilmiştir.

İlk söyleyen kim?

Sembolün ismini söyleyen ilk kişi kartı kazanır! Eğer oyuncular aynı anda söylerse kartı ilk alan, kartını ilk yerleştiren veya elden çıkaran kişi o turu kazanır.

Beraberlik Durumunda

Bir kısa oyunun sonunda, berabere kalan oyuncular düello yaparlar (veya berabere kalan sayısı ikiden fazla ise bir el "sıcak patates" oynarlar). Her biri bir kart çeker ve aynı anda açarlar. Ortak sembolü bulup söyleyen ilk kişi düelloyu kazanır.

Sembollerden Örnekler



Ünlem işareti



Kar tanesi,
kar, kar
yıldızı...



Kafatası,
korsan...



Palyaço,
adam...



Sol anahtar,
müzik...



Kedi, miyav,
kedicik...



Hedef,
odak...



T-Rex,
dinozor...



Benekler,
şapırtı,
boyatopu...



Ejderha



Dobble



Ampul,
ışık...



Kardan adam



Yin and Yang,
Zen, denge...



Kalp, aşk,
özlem...



Buz küpü, jöle...



Portakal adam



Ağız, dudaklar...



Hayalet,
ruh...



At...



Akçaağaç
yaprağı, kırmızı
yaprak, Kanada...



Şimşek, gök
gürültüsü...

Turnuvalar için Puanlama Sistemi

"Gökdelende Panik" ile başlayın, kaybeden bir sonraki kısa oyunu seçer.

Gökdelende Panik: Kazanılan her kart +1 puan /
en çok kart kazanan oyuncuya +5 puan

Kuyu: Tüm kartlarını elinden çıkaran ilk oyuncuya +10 puan /
en son oyuncuya -20 puan

Zehirli Hediyeler: En az kartı olan oyuncuya +20 puan /
ikinci oyuncuya +10 puan

Sıcak Patates: Her kaybedilen tur için -5 puan

Hepsi Benim: Kazanılan her bir kart +1 puan

KISA OYUN #1

Gökdelende Panik

1) Hazırlık: kartları karıştırın, her bir oyuncunun önüne birer tane **kapalı** olarak yerleştirin ve geriye kalanlarla bir kart destesi oluşturun.

Bu desteyi masanın ortasına **açık** olarak koyun.

2) Amaç: oyunun sonunda kart destesinden en çok kartı kazanan oyuncu olmak.

Başlangıç düzeni:

3 oyuncu için örnek



3) Oyun

Oyuncular aynı anda kartlarını açarlar:

Her bir oyuncu **kendi kartı ile kart**

destesinin en üstünde duran kart

arasındaki ortak sembolü bulmak için en hızlı kişi olmaya çalışmalıdır.

Sembolü bulan ve ismini söyleyen ilk oyuncu,

desteden kartı alır ve kendi kartının üzerine

yerleştirir. En üstteki kart alındığında yeni

bir kart ortaya çıkar. Oyun ortadaki kartların

tümü bitene kadar devam eder.



4) Oyunun sonu:

Ortadaki kartların tümü

bitince oyun sona erer.

En çok kartı olan

oyuncu oyunu kazanır.

KISA OYUN #2

Kuyu

- 1) **Hazırlık:** tüm kartları en son oynanan kısa oyunu kazanan oyuncudan başlayarak, her seferinde birer tane olacak şekilde tüm oyunculara dağıtın. Son kartı **açık** olarak masanın ortasına yerleştirin. Her bir oyuncu kartlarını karıştırır ve bir deste halinde **kapalı olarak** önüne yerleştirir.
- 2) **Amaç:** elindeki kartları bitiren en hızlı oyuncu olmak
– sonuncu olmadığınızdan emin olun!



Başlangıç düzeni:
3 oyuncu için örnek





3) Oyun

Oyuncular aynı anda kart destelerini çevirerek açık konuma getirirler. Oyuncular **ellerindeki tüm kartları bitirmek için ortadaki kartın üzerine yerleştirmede** diğerlerinden daha hızlı olmalıdır. Bunu yapmak için, kendi kart destelerinin en üstündeki kart ile ortadaki kart arasındaki ortak sembolü bulup ismini söylemeleri gerekir.

Bir oyuncu kendi kartını ortaya koyar koymaz ortadaki kart değiştiği için, oyuncular hızlı olmalıdır.

4) Oyunun sonu:

Kartlarını elden çıkaran en son oyuncu oyunu kaybeder.

KISA OYUN #3

Sıcak Patates

(çoklu tur)

1) Hazırlık: her turda, her bir oyuncuya, bakmadan elinde saklı tutması için bir kart verilir. Kalan kartlar sonraki turlarda kullanılmak üzere kenara konulur.

2) Amaç: verilen kartı elden çıkarmak için diğer oyuncularından daha hızlı olmak.

Başlangıç düzeni:

4 oyuncu için örnek



3) Oyun

Oyuncular tüm sembollerin açıkça görünebilir olmasına dikkat ederek aynı anda kartlarını açarlar (bunun en iyi yolu, resimdeki gibi, kartı avucunuzu açarak tutmaktır). Bir oyuncu kendi kartı ve bir rakibinin kartı arasındaki ortak sembolü bulup, onun ismini söyler ve kartını rakibinin kartının üzerine koyar.

Şimdi bu rakip yeni kartı ile geriye kalan diğer rakiplerinin kartları arasındaki ortak sembolü bulmalıdır. Eğer bunu yapabilirse, **elindeki tüm kartları bir defada diğer oyuncuya verir.**

4) Kaybedenler Tüm kartlar elinde kalan en son oyuncu turu kaybeder ve elindeki kartları masada yanına koyar. Oyuncular istedikleri kadar yeni tura başlarlar (en az 5). Dağıtılacak kart kalmadığında, bu oyun sonlandırılır ve **en çok kartı alan oyuncu oyunu kaybeder.**



KISA OYUN #4

Hepsi Benim!

(birden fazla tur içerir)

1) Oyun: her turda, masanın ortasına açık olarak bir kart yerleştirin ve oyuncu sayısı kadar kartı kapalı olarak bu kartın etrafına koyun. Geriye kalan kartları kenarda bırakın, bunlar sonraki turlarda kullanılacak.

2) Amaç: diğer oyunculardan daha hızlı bir şekilde daha fazla kart toplamak.

Başlangıç düzeni:

4 oyuncu için örnek



3) Oyun

Oyun başladığında

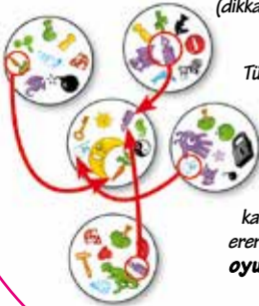
her bir oyuncu aynı anda ortadaki
kartın etrafındaki kartlardan birini açar.

**Oyuncular ortadaki kart ile açılan kartlar
arasındaki ortak sembolü bulmalıdır. Bir**

oyuncu ortak bir sembol bulur bulmaz, sembolün ismini
söyler ve söz konusu kartı kazanır. Bu kartı kenara koyar
(dikkat: ortadaki kartı asla almayınız).

4) Oyunun sonu:

Tüm açık kartlar alınır alınmaz, kenarda
duran destenin en altında bulunan
kart ortaya konur ve böylece
yeni bir tura başlanır. Oyuncular
kazandıkları kartları yanlarına
koyarlar. Desteden çekilecek
kart kalmadığında, kısa oyun sona
erer ve **en çok kartı kazanan
oyuncu oyunu kazanır.**



KISA OYUN #5

Zehirli hediye

1) Hazırlık: kartları karıştırın, her bir oyuncunun önüne kapalı olarak birer tane koyun. Geriye kalanları masanın ortasına açık olarak konacak bir kart destesi haline getirin.

2) Amaç: oyunun sonunda ortadaki desteden en az kart almış kişi olmak.

Başlangıç düzeni:

4 oyuncu için örnek



3) Oyun

Oyun başladığında, oyuncular kartlarını açarlar. Her bir oyuncu **diğer oyuncuların birinin kartı ile ortadaki destenin en üstündeki kart arasında ortak bir sembol bulmalıdır.** Ortak sembolü bulup ismini söyleyen ilk oyuncu, ortadaki desteden kartı alır ve ortak sembolü bulunduğu kartın üzerine koyar. Ortadaki kart alındığında yeni bir kart ortaya çıkar. Kısa oyun, ortadaki tüm kartlar alınca kadar devam eder.

4) Oyunun sonu:

kısa oyun ortadaki kart destesindeki kartların tümü de alınca sona erer. **En az kartı olan oyuncu oyunu kazanır.**



2015-2/DOBB01TR/ADB001

Oyun Hakkında

Oyun Divertis Properties Group
'un lisansı altında basılmıştır.

Oyunu geliřtirenler:

Jean-Franois Andreani - Toussaint Benedetti
Play Factory

tarafından tasarlanıp geliřtirilen bir oyundur.

Türkeye eviren: N. Nur Sevenler

**řimdi Dobble'ı iPhone©, iPod Touch© ve
iPad©ize indirip oynayabilirsiniz !
Android© ve Facebook© versiyonları
yakında ıkmıř olacaktır.**



www.asmodee.com



www.anne.com.tr

Dobble Divertis Properties Group'un lisansı
altında retilmiřtir .