



DOUBLE



PRAVILA IGRE



Šta je Dobble?

Dobl se sastoji od 55 karata
od kojih svaka sadrži 8 simbola.
Samo je jedan zajednički simbol na bilo
koje 2 karte, spremi se da ga pronađeš!



Pre nego što započneš igru...

Ukoliko nikada ranije nisi igrao ovu igru,
upoznaj se s njom: izvuci dve karte iz špila
i postavi ih na sto ispred svih igrača licem nagore.
Potražite jedan simbol koji sadrže obe karte (isti oblik,
ista boja, jedino veličina simbola može biti različita).
Prvi igrač koji pronađe taj simbol treba naglas da
izgovori naziv simbola i povuče dve nove karte koje
stavi na talon licem nagore. Ponovite ovu vežbu
dokle god svaki igrač ne shvati da se na
bilo koje dve karte uvek nalazi samo
jedan identičan simbol.

To je to, sada znate
kako se igra Dobble!



Cilj igre

Bez obzira na to koju od mini igara igraš, uvek moraš da budeš najbrži igrač koji će da uoči identičan simbol na dvema kartama i izgovoriš naglas koji je to simbol.



Mini igre

Dobl predstavlja skup brzih mini igara u kojima svi igrači igraju istovremeno. Možete igrati mini igre po određenom redosledu, nasumično, ili stalno igrati samo jednu igru. Jedino što je važno je da se dobro zabavite! Pre nego što počnete odigrajte probnu vežbu kako bi svi igrači dobro razumeli pravila. Igrač koji pobedi u najvećem broju mini igara je šampion.



Ko je prvi?

Prvi igrač koji je izgovorio naziv simbola osvaja tu ruku! Ukoliko su igrači izgovorili u isto vreme, ruku osvaja onaj igrač koji je prvi postavio ili sklonio kartu sa talona.



U slučaju nerešene partije

Na kraju mini igre, igrači koji imaju nerešeni rezultat idu u dvoboj. Oba igrača vuku kartu i otkrivaju je u isto vreme. Prvi igrač koji pronađe isti simbol na obe karte i imenuje ga naglas – pobeđuje u dvoboju. Ukoliko 3 ili više igrača imaju nerešen rezultat, odigrajte 1 rundu mini igre po izboru, kako biste odredili pobednika.

Primeri naziva simbola



Mlatarajuća vrba



Tročarobnjački
pehar



Čokoladna
žabica



Norbert (zmaj)



Prasvidžeon,
sova



Čudovišna knjiga
o čudovištima



Gringots
zlatnik



Bakbik,
hipogrif



Kamen
mudrosti



Fokes, feniks



Vukodlak



Banditova
mapa



Drekavac



Hagrid



Krastica,
Skobers, pacov



Tamni znak



Zamak
Hogvorts



Ogledalo
Ejnduž, žudnje



Ključ



Mandragora



Krukšenks,
mačka



Feng, pas



Nagini, zmija



Testral



Lucijus, Melfoj



Lupin



Hogvorts,
grb



Kotao



Sirijus

IGRA #1

Kula

1) Postavka igre: Svakom igraču se podeli po jedna karta i postavi se licem na dole. Preostale karte postavite u sredini stola licem nagore. Sa te gomilice se karte povlače.

2) Cilj igre: Sakupiti najviše karata.

Primer za 3 igrača



3) Kako se igra:

Igrači istovremeno okreću svoje karte licem nagore i pokušavaju da uoče isti simbol na svojoj i karti na centralnoj gomili. Čim je uoči, igrač naglas imenuje simbol, uzima kartu sa centra i postavlja je licem nagore na svoju kartu/gomilu. Sada igrač gleda u svoju novu kartu na vrhu i traži isti simbol na novoj centralnoj karti. Igra traje dok se sve karte sa sredine stola ne potroše.



4) Ko pobeđuje:

Igrač koji osvoji najviše karata pobeđuje.

IGRA #2

Bunar

1) Postavka igre: Na sredini stola postavite jednu kartu licem nagore. Podelite ostale karte igračima licem nadole. Sa ovih gomilica igrači će povlačiti svoje karte.

2) Cilj igre: Biti prvi igrač koji će se osloboditi svih svojih karata.

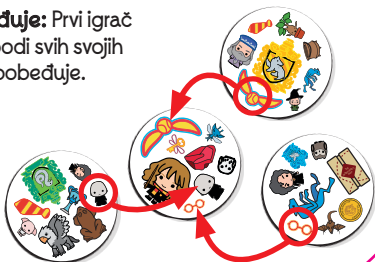


Primer za 3 igrača

3) Kako se igra:

Igrači istovremeno okrenu svoje gomilice licem nagore. Prvi igrač koji uoči isti simbol na svojoj karti i karti na sredini stola, imenuje ga i postavlja svoju kartu na kartu u sredini stola. Sad se traži istovetan simbol na karti sa svoje gomilice i novopostavljenoj karti, i tako sve dok jedan igrač ne potroši sve svoje karte.

4) Ko pobeđuje: Prvi igrač koji se oslobodi svih svojih karata pobeđuje.



IGRA #3

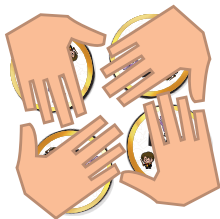
Vruć krompir

(igra se više krugova)

1) Postavka igre: Podelite svakom igraču po kartu koju će pokriti rukom, ne gledajući u nju i ne dozvoljavajući drugim igračima da gledaju. Ostavite preostale karte sa strane – one će se koristiti u narednim rundama (minimum 5).

2) Cilj igre: Imati najmanje karata nakon svih rundi. Ovo se postiže tako što se oslobodite karata u svakoj rundi.

Primer za 4 igrača

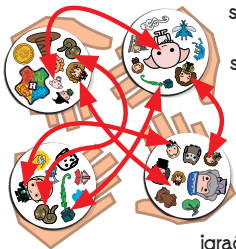


3) Kako se igra:

Na početku igrači otkrivaju svoje karte trudeći se da svi simboli na njima budu jasno vidljivi svima (najbolji način je držati kartu na otvorenom dlanu). Čim jedan igrač uoči istovetan simbol na

svojoj karti i karti nekog od svojih saigrača, imenuje ga i svoju kartu stavlja na kartu tog saigrača. Ukoliko imaš dve ili više karata u ruci, gledaj samo u kartu na vrhu. Kada spaziš simbol, daj sve svoje karte igraču kod koga si video simbol. Nastavite igru sve dok jedan od igrača ne dobije sve karte. Taj

igrač gubi rundu i stavlja dobijene karte ispred sebe. Nova runda započinje.



4) Ko pobeđuje: Na kraju poslednje runde, igrač sa najmanjim brojem karata pobeđuje.

IGRA #4

Otrovni poklon

1) Postavka igre: Ispred svakog igrača postavite po jednu kartu licem nadole, a preostale karte stavite licem nagore u sredinu stola.

2) Cilj igre: Imati najmanje karata.

Primer za 4 igrača



3) Kako se igra:

Igrači istovremeno otkriju svoje karte. Svaki igrač mora da uoči istovetan simbol na karti u sredini stola i karti bilo kojeg od saigrača. Prvi igrač koji pronađe isti simbol imenuje ga, vuče središnju kartu i stavlja je na kartu saigrača kod koga je uočio simbol. To je "otrovni poklon" jer igrač daje neželjenu kartu drugom igraču. Ovako je otkrivena sledeća središnja karta i mini igra se nastavlja dok se sve karte sa središnje gomile ne potroše.



4) Ko pobeđuje:

Pobednik je onaj igrač koji ima najmanji broj karata.

IGRA #5

Trojka

1) Postavka igre: Postavite sve karte na gomilu, licem na dole. Uzmite prvih 9 karata i postavite ih na sto licem na gore (kao na slici).

2) Cilj igre: Sakupiti što više karata.

Postavka:



3) Kako se igra:

Igrači istovremeno pokušavaju da pronađu isti simbol na bilo koje 3 karte. Igrač koji prvi uoči set od 3 karte sa istim simbolom, imenuje simbol naglas, uzima te tri karte i postavlja nove tri. Igra se završava kada je ostalo manje od 9 karata i kad se ne mogu pronaći 3 karte sa istim simbolom.

4) Ko pobeđuje: Pobeđuje igrač sa najvećim brojem sakupljenih karata.





Igru osmislili:

Denis Blanchot, Jacques Cottureau i Play Factory, uz pomoć
Play Factory tima, uključujući: Jean-François Andreani,
Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves, Igor Polouchine.

Izdavač: Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.com

Uvoznik i distributer: CoolPlay doo

Dr Nika Miljanića 18, Beograd

T: 0652600705 www.coolplay.rs



WIZARDING WORLD characters, names and related
indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.

WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing

Rights © JKR. (s22)

WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM