

METSIKU ÕHKONNAGA MÄNG KIIRETE REFLEKSIDEGA MÄNGUATELE – 2 KUNI 8 MÄNGIJAT – VANUSES 6+



DOBBLE

Mängureeglid



Dobble? Mis see on?

Dobble koosneb üle 50-st sümbolist, 55-st kaardist, millest igaühel 8 erinevat sümbolit ning igal kaardil on teiste kaartidega **vaid üks ühine sümbol**. Sinu ülesandeks on see üles leida.

Enne mängimist...

Kui sa pole kunagi varem seda mängu mänginud või mängid inimestega, kes seda teinud ei ole, tõmba kaks suvalist kaarti ning aseta need õigetpidi lauale.

Otsi neilt kahelt kaardilt ühist sümbolit (sama kuju ja värv. Vaid suurus võib pisut erineda). Esimene mängija, kes leiab ühised sümbolid, nimetab need ning tõmbab uued kaks kaarti.

Korda seda, kuni kõik mängijad on aru saanud, et igal kaardil on **täpselt üks sümbol**, mis mõne teise kaardiga ühtib.

Nii lihtne see ongi.
Nüüd oskad sa
Dobble't mängida!

Mängu eesmärk

Pole oluline, millist mängu versiooni mängitakse – iga kord tuleb võimalikult kiirelt ära tunda kahe kaardi **ühine sümbol**, see **välja hüüda** ning **kaart võtta**, **kellelegi teisele anda** või **maha panna**, olenevalt juba konkreetsetest reeglitest, mida parasjagu kasutatakse.

Mänguversioonid

Dobble on sari kiirete lühimängude reegleid, **mida kõik mängivad samal ajal järgivad**. Neid lühimänge võib mängida kindlas või suvalises järjekorras või mängida sama mängu järjest mitmeid kordi. Ainuke oluline asi selle juures on lõbutsemine! Enne mängu algust loe valitud mängu reegel kõigile mängijatele ette. Ära kõhkle teha ühte proovivooru, et kõik ikka kindlasti reeglitest aru saaksid.

Mängu lõpp

Mängija, kes võitis kõige rohkem lühimänge, võidab. Võistlustehuvilistele on mängujuhendi lõpus ära toodud ka punktisüsteem.

Kahtluse korral?

Mängija, kes esimesena sümboli nimetas, võidab! Kui tekib kahtlus, kes enne sümboli nimetas, võidab mängija, kes kaardi enne enda kätte haarab.

Viigid

Lühimängu lõpus peavad viigisolevad mängijad duelli (või teevad vooru "kuuma kartulit", kui neid on rohkem kui üks). Kumbki tõmbab ühe kaardi ning pöörab selle teise mängijaga samaaegselt ümber. Esimene, kes leiab kahel kaardil ühise sümboli ja nimetab selle, võidab duelli.

Sümbolite näited:



Punktisüsteem võistluste jaoks:

Alusta mänguga "Kõrguv põrgu". Kaotaja valib järgmise mängu.

Kõrguv põrgu: +1 punkti iga kogutud kaardi eest/ +5 punkti võitjale.

Kaev: +10 punkti võitjale/ -20 punkti kaotajale.

Mürgine kingitus: +20 punkti mängijale, kes kogus kõige vähem kaarte/ +10 punkti teisele kohale.

Kuum kartul: -5 punkti vooru kaotajale.

Hea saak: +1 iga kogutud kaardi eest.

MINI-MÄNG #1

Kõrguv põrgu

1) **Ettevalmistus:** jaga pimesi igale mängijale üks **tagurpidi** kaart. Ülejäänud pakk asetatakse **õigetpidi** laua keskele.

2) **Mängu eesmärk:** koguda enda kätte võimalikult palju kaarte.

Algsituatsioon:

vt. näide 3-e mängija jaoks.



3) Kuidas mängida?

Mängijad keeravad üheaegselt oma kaardi ümber. Iga mängija peab **võimalikult kiirelt märkama ühist sümbolit enda ees ja laua keskel olevalt kaardilt.**

Esimene, kes selle leiab ja nimetab, võtab kaardi ning asetab selle enda ette eelmise kaardi peale. Seda tehes avab ta laua keskel uue kaardi ning mäng jätkub, kuni pakk lõpeb.



4) Võitja: mäng lõpeb, kui pakk otsa saab. **Mängija, kes korjas enim kaarte, võidab mängu.**

MINI-MÄNG #2

Kaev

- 1) Ettevalmistus:** jaga kõik kaardid võrdselt mängijate vahel. Viimane allesjäänud kaart aseta **õigetpidi** laua keskele.
- 2) Mängu eesmärk:** olla esimene, kes oma kaartidest lahti saab – või vähemalt mitte jääda viimaseks!

Algsituatsioon:
vt. näide 3-e
mängija jaoks.





3) Kuidas mängida?

Mängijad pööravad enda ees olevad kaardipakid ümber samal hetkel. Seejärel peavad nad enne teisi leidma **enda ja laua keskel olevalt kaardilt** leidma – ja nimetama – ühise sümboli ning pärast seda oma kaardi õigetpidi laua keskele panema. Kuna keskmine kaart pidevalt muutub, peavad mängijad olema kärmed sümboleid ära tundma.

4) Võitja: viimane mängija, **kellele kaarte kätte jääb,** kaotab mängu.

MINI-MÄNG #3

Kuum kartul

(mängitakse mitu vooru)

1) Ettevalmistus: iga mängija saab ühe kaardi, mille ta paneb seda vaatamata tagurpidi enda ette. Ülejäänud kaardid pannakse kõrvale – neid kasutatakse alles järgmises voorus.

2) Mängu eesmärk: võimalikult kiirelt oma kaart kaasmängijale sokutada.

Algsituatsioon:

vt. näide 4-ja mängija jaoks.



3) Kuidas mängida?

Mängijad pööravad samal ajal oma kaardi ümber, veendudes, et kõik sümbolid sellel on teistele mängijatele näha (kõige parem viis on hoida kaarti peo peal, nagu pildilgi näidatud). **Niipea, kui mängija**

leiab ühise sümboli enda ja mõne kaasmängija kaardilt, nimetab ta selle ning paneb oma kaardi teise mängija kaardile. Nüüd peab see

kaasmängija leidma kiirelt ühtse sümboli oma uue kaardi ja mängu jäänud mängijate kaartidelt. Kui mängija sellega hakkama saab, annab ta ära kõik oma kaardid.



4) Võitja: viimane mängija, kellele

kaardid kätte jäävad, kaotab vooru ning asetab oma kaardid enda lähedale lauale. Mängijad mängivad eelnevalt kokkulepitud arvu voorusid (minimaalselt 5).

Kui pakk peaks otsa saama, lõpeb mäng ning **mängija, kellel on enim**

kaarte, kaotab mängu.

MINI-MÄNG #4

Hea saak!

(mängitakse mitu vooru)

1) Ettevalmistus: igas voorus asetakse üks kaart mängulaua keskele ning igale mängijale jagatakse üks kaart pimesi. Ülejäänud kaardid pannakse kõrvale, neid kasutatakse järgnevates voorudes.

2) Mängu eesmärk: haarata teistelt mängijatelt nende kaardid endale.

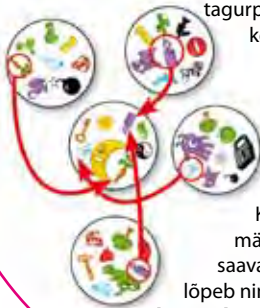
Algsituatsioon:

vt. näide 4-ja mängija jaoks.



3) Kuidas mängida?

Mängijad pööravad kõik ühel ajal ümber enda ees oleva kaardi. **Mängija peab leidma ühise sümboli keskmise ja kaasmängijate kaartidelt.** Leides ja nimetades ühise sümboli, võtab mängija kaasmängija kaardi ning paneb selle tagurpidi enda kõrvale (tähelepanu: keskmist kaarti ei tohi võtta).



4) Võitja: niipea, kui kõigi mängijate kaardid on ära võetud, asetatakse keskmine kaart allesjäänud kaardipaki põhja ning algab uus voor.

Kõik võetud kaardid jäävad mängijatele alles. Kui pakist saavad kaardid otsa, mäng lõpeb ning **võidab mängija, kes sai kõige enam kaarte.**

MINI-MÄNG #5

Mürgine kingitus

1) **Ettevalmistus:** sega kaardid, jaga igale mängijale üks tagurpidi kaart ning aseta ülejäänud kaardid õigetpidi pakina laua keskele.

2) **Mängu eesmärk:** olla mängu lõpus kõige vähemate kaartidega mängija.

Algsituatsioon:

vt. näide 4-ja mängija jaoks.



3) Kuidas mängida?

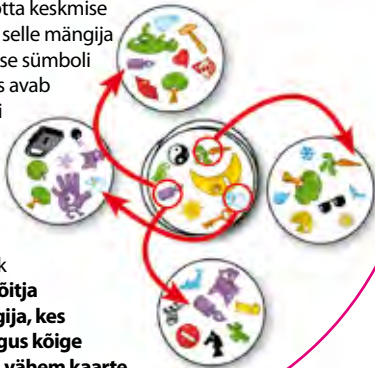
Mängijad pööravad üheaegselt oma kaardid ümber.

Ülesandeks on **leida ühiseid sümboleid keskmiselt ja teiste mängijate kaartidelt.**

Mängija, kes ühe sellise leiab ja nimetab, võib võtta keskmise kaardi ning asetada selle mängija kaardile, kust ta ühise sümboli avastas. Seda tehes avab mängija uue kaardi ning mäng jätkub, kuni pakk lõpeb.

4) Võitja:

mäng lõpeb, kui kaardipakk otsa saab. **Võitja on mängija, kes kogus kõige vähem kaarte.**



DOBBLE

Algne idee: Denis Blanchot

Mängusüsteem, arendus ja testimine:

Jean-François Andreani,

Toussaint Benedetti, Denis Blanchot, Team Play Factory

**Importija EL-s ja levitaja Leedus, Lätis ja Eestis:
UAB "Kadabra". Tel. +370 37 20 84 48, Savanoriu
pr. 192-306, LT-44151, Kaunas, Leedu.**



KADABRA



www.kadabra.eu