



FRIENDS  
THE TELEVISION SERIES



Zasady gry



## Dobble FRIENDS – co to takiego?

Gra *Dobble FRIENDS* składa się z 49 kart, na których znajduje się po 8 symboli. Na 2 dowolnych kartach zawsze znajduje się dokładnie 1 wspólny symbol. Twoim zadaniem jest go odnaleźć!



## Zanim zaczniecie grę...

Jeśli nigdy wcześniej nie graliście w *Dobble*, wylosujcie 2 karty i połóżcie je odkryte na stole tak, żeby wszyscy gracze je widzieli. Poszukajcie powtarzającego się na nich symbolu (ten sam kształt i kolor – tylko wielkość symbolu może się różnić). Pierwszy gracz, który znajdzie odpowiedni symbol i głośno go nazwie, losuje i kładzie na stole kolejne 2 karty. Możecie grać w ten sposób tak długo, jak macie ochotę! Uwaga! Dwie karty zawsze łączy tylko 1 symbol.

Dobra robota! Teraz już wiecie, jak grać w *Dobble*.



## Wyzwania

*Dobble FRIENDS* to seria 5 wyzwań, w których 2 drużyny rywalizują ze sobą równocześnie.

Podzielcie się na 2 zespoły po maksymalnie 3 graczy. Stwórzcie 3 stosy: z **kartami Dobble (49)**, z **kartami wyzwania (5)** i z **kartami znaczników (6)**. Gracz, który ostatnio oglądał *Przyjaciół*, losuje kartę wyzwania i wyjaśnia je reszcie graczy. Grajcie zgodnie z przedstawionymi zasadami. Zespół, który wygra wyzwanie, losuje następną kartę wyzwania.

Możecie rozegrać kilka rund treningowych, żeby upewnić się, że wszyscy rozumieją, jak należy grać. Gracze z zespołu, który wygra najwięcej wyzwań, to wielcy zwycięzcy!



## Wątpliwości?

Wygrywa zespół, który jako pierwszy nazwie wspólny symbol. Jeśli przedstawiciele różnych zespołów odezwą się równocześnie, wygrywa zespół, który jako pierwszy zabierze albo położy kartę.



## Remis?

Jeśli oba zespoły zremisują na koniec gry, muszą stoczyć pojedynek. Równocześnie losują i odkrywają po 1 karcie. Zespół, który jako pierwszy odnajdzie i nazwie wspólny symbol, wygrywa pojedynek.

# Przykłady symboli



Rachel



Phoebe



Monica



Ross



Joey



Chandler



Central  
Perk



Gitara



Fontanna



Kanapa



Marcel



Kaczka



Kurczak



Homar



Automat  
do gier



Piłkarzyki



Piłkarzyk



Kąpiel z bąbelkami



Piłka  
nożna



Futbol amerykański



Rama



Kawa



Kajak



Kask



Skamielina



Indyk



Klucz



Fotel





Gladys



Budynek



Lornetka



Łóżko w kształcie  
wyścigówki



Strzałka



Meduza



Kanapka z indykiem



Logo „Friends”,  
logo „Przyjaciele”



Skórzane  
spodnie



Parasolka



Pizza



Drzwi



Deser,  
przekładaniec



Regina Phalange



Pancernik



Spudnik



Męska  
torba



Sushi



Kanapka



Cuchnący kot



Napój



Keyboard



Filiżanka



Taxi



Telefon



Bilet



Czapka  
kucharska



Telewizor

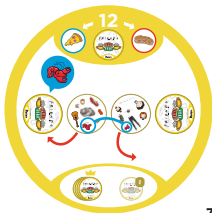


Unagi

# WYZWANIE 1. BITWA

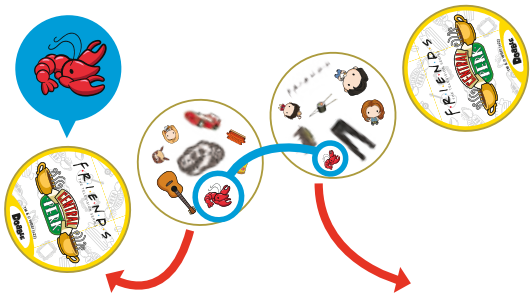
**1) Przygotowanie do gry.** Rozdaj po 12 zakrytych kart każdemu zespołowi.

**2) Zasady.** Na dany znak każdy zespół odkrywa wierzchnią kartę ze swojej talii i stara się znaleźć symbol łączący jego kartę z kartą zespołu przeciwnego. Gracz, który jako pierwszy głośno nazwie taki symbol, umieszcza kartę swojego zespołu na spodzie jego talii. Drugi zespół odrzuca swoją kartę. Następnie oba zespoły odkrywają swoją kolejną kartę z talii i grają dalej w opisany sposób.



**3) Jak wygrać?** Zwycięża zespół, który na koniec wyzwania ma karty w talii.

bl,  
u  
a  
.



## WYZWANIE 2. GORĄCE KRZESŁA

**1) Przygotowanie do gry.** Rozdaj po 12 zakrytych kart każdemu zespołowi. Następnie rozłóż 23 odkryte karty na środku stołu.



**2) Zasady.** Na dany znak każdy zespół odkrywa wierzchnią kartę ze swojej talii i stara się znaleźć symbol łączący jego kartę z 1 z kart na środku stołu. Zespół, który jako pierwszy głośno nazwie taki symbol, zakrywa swoją kartą pasującą kartę na środku stołu. Następnie odkrywa kolejną kartę ze swojej talii i gra dalej.

**3) Jak wygrać?** Zwycięża zespół, który jako pierwszy pozbedzie się swoich kart.



## WYZWANIE 3. GÓRA

**1) Przygotowanie do gry.** Umieść po 1 karcie znacznika przed każdym zespołem.

To podstawa stosu. Rozłóż niedbale 34 odkryte karty na środku stołu.



**2) Zasady.** Na dany znak każdy zespół szuka symbolu łączącego 2 karty na środku stołu. Zespół, który jako pierwszy głośno nazwie taki symbol, bierze 2 karty z symbolem. Następnie umieszcza je zakryte na swoim stosie.

**3) Jak wygrać?** Gdy na środku stołu nie ma już kart, zespoły porównują swoje stosy. Zespół z największą liczbą kart w stosie wygrywa.



## WYZWANIE 4. KÓŁKO

### 1) Przygotowanie do gry.

Rozdaj po 12 zakrytych kart każdemu zespołowi. Następnie ułóż 5 odkrytych kart w kółko na środku stołu. Wybierzcie kartę startową.

2) **Zasady.** Na dany znak każdy zespół odkrywa wierzchnią kartę ze swojej talii i stara się znaleźć symbol łączący jego kartę z kartą startową. Zespół, który jako pierwszy głośno nazwie taki symbol, umieszcza swoją kartę odkrytą na karcie startowej. Ten zespół szuka teraz wspólnego symbolu na następnej karcie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Drugi zespół musi zakryć kartę, która właśnie została położona. Pierwszy zespół będzie zakrywać kolejne karty zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Drugi zespół będzie z kolei zakrywać kolejne karty przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara.



3) **Jak wygrać?** Zwycięża zespół, który jako pierwszy pozbędzie się swoich kart.





## WYZWANIE 5. PRZECIĄGANIE LINY

### 1) Przygotowanie do gry.

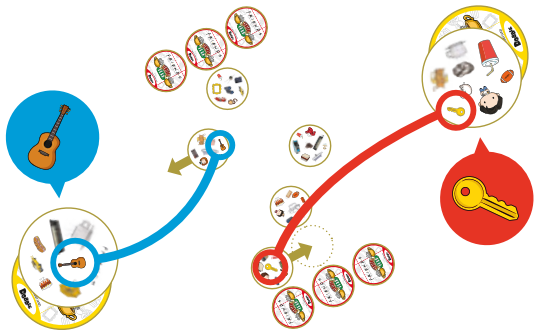
Rozdaj po 22 zakryte karty każdemu zespołowi. Następnie ułóż rzędek z 5 odkrytych kart pomiędzy zespołami, a na jego każdym końcu umieść po 3 karty znaczników.



**2) Zasady.** Na dany znak każdy zespół odkrywa wierzchnią kartę ze swojej talii i stara się znaleźć symbol łączący jego kartę z 1 z 5 kart na środku stołu. Zespół, który jako pierwszy głośno nazwie taki symbol, umieszcza swoją kartę odkrytą na pasującej karcie i przyciąga powstały stos kart o 1 kartę znacznika w swoją stronę. Drugi zespół może przeciągnąć stos w swoją stronę, jeśli uda się mu umieścić na nim swoją kartę. Jeśli któryś ze stosów zostanie przeciągnięty za trzecią kartę znacznika, stos należy odwrócić, a zespół, który go przeciągnął, otrzymuje 1 punkt.

**3) Jak wygrać?** Zespół, który zdobędzie 3 punkty, zwycięża. Jeśli oba zespoły pozbędą się wszystkich swoich kart, wygrywa zespół z większą liczbą punktów.

ia  
ja  
oja  
s



PL



**Dobbler**

## Opracowanie

Denis Blanchot, Jacques Cottereau oraz Play Factory z pomocą zespołu Play Factory, w którego skład wchodzi między innymi: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves i Igor Polouchine.  
Spot it!, Dobbler i postać Dobbler to znaki towarowe Asmodee Group.  
Minigry zaprojektowane przez l'Atelier.



FRIENDS i wszystkie powiązane postacie i elementy są © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Logo WB: © & ™ WBEL. (s22)



Wydane przez Zygomatix – Asmodee Group  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

[WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM](http://WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM)