**Dobble-A Szitakötő árnyai**

**1.játék: A torony**

Keverés után osszunk minden játékosnak képpel lefordítva egy lapot. A maradék lapokat képpel felfelé tegyük az asztal közepére – ez lesz a húzópakli. Mindenki egyszerre felfordítja lapját, és megpróbálja megkeresni azt a szimbólumot, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és a játékos saját kártyáján. Az első játékos, aki kimondja a közös szimbólum nevét (például „levél”), elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé saját lapjának tetejére teszi. Máris kezdődhet a következő kör – a játékosoknak mindig a saját paklijuk legfelső lapját kell összehasonlítaniuk a húzópakli felső lapjával. A fenti procedúrát ismételjük egészen addig, amíg a húzópakli el nem fogy. A játékot az nyeri, aki a legtöbb lapot gyűjtötte a paklijába.

**2. játék: A kút**

Tegyünk egy lapot képpel felfelé az asztal közepére. Keverjük meg a maradék paklit, és osszuk szét annak összes lapját egyenlően a játékosok között. Kioszott lapjaikat a játékosok képpel lefordítva tartják maguk előtt – ez lesz a játékosok saját paklija. A játékosok egyszerre képpel felfelé fordítják a saját paklijukat, és elkezdik keresni azt a szimbólumot, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és saját kártyájukon. Az első játékos, aki kimondja a közös szimbólum nevét (például „gyertya”), saját paklija legfelső lapját a középen lévő lap tetejére teszi. Innen kezdve ez lesz az a lap, amellyel a játékosoknak össze kell hasonlítaniuk saját felső lapjukat. A játék ugyanígy folytatódik egészen addig, amíg valaki meg nem szabadul összes lapjától. A játékot az nyeri, akinek először fogy el saját paklija összes lapja.

**További játékok:**

*[jatekdij.hu › tartalom › tarsasjatek › Dobble](https://www.google.hu/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiOpJuY1-fmAhXxkosKHR_pAKoQFjAAegQIBBAC&url=http%3A%2F%2Fjatekdij.hu%2Ftartalom%2Ftarsasjatek%2FDobble.pdf&usg=AOvVaw3C0ihJPQYRMU2we24yq3wU)*



