

## Pravidla hry

Co je to Dobble?

Hra Dobble se skládá ze třiceti karet a na každé kartě je šest symbolů. Na dvou libovolných kartách je vždy použit jeden stejný symbol. Buďte připraveni, aby jste ho našli jako první!

Cíl hry

Nezáleží na tom, jakou minihru hraje, vždy se musíte snažit co nejnrychleji najít shodný symbol na dvou kartách a říct ho nahlas.

Remiza na konci hry?

Pokud se na konci hry o první místo dělí dva hráči, následuje rozstřel. Oba hráči si vytáhnou jednu kartu a najednou ji položí obrázky nahoru. Vyhrává hráč, který jako první vzal nebo položil kartu.

Remiza na konci hry?

Pokud se na konci hry o první místo dělí dva hráči, následuje rozstřel. Oba hráči si vytáhnou jednu kartu a najednou ji položí obrázky nahoru. Vyhrává hráč, který jako první vzal nebo položil kartu.

Pokud se na konci hry o první místo dělí tři nebo více hráčů, zahraj si jedno kolo hry zvané „Horký brambor“ a hráč, který toto kolo vyhraje, se stává celkovým vítězem.

### HRA Č. 1 VĚZ

**1) Příprava hry:** Každému hráči rozdáte jednu kartu obrázky dolů. Ze zbývajících karet udeřte hráči balíček, který položíte doprostřed stolu obrázky nahoru.

**2) Cíl hry:** Nasbírat co nejvíce karet.

**Rozvrat:** Příklad pro tři hráče - A

**3) Hraní hry:** Všichni hráči najednou otočí své karty obrázky nahoru a snaží se najít jeden shodný symbol na kartě uprostřed stolu a na vlastní kartu. Jakmile najdete shodný symbol, řekněte ho nahlas. Pak vezměte kartu zprostřed stolu a položte ji obrázkem nahoru na svoji otočenou kartu a udeřte jí tak vlastní hrací balíček. S novou kartou uprostřed stolu pak porovnávejte kartu, která se dostala navrch vašeho hracího balíčku. Hra pokračuje až do okamžiku, kdy na hracím balíčku uprostřed stolu nezůstane žádná karta.

**4) Vítěz hry:** Vyhrává hráč, který má nejvíce karet.

### HRA Č. 2 STUDNA

**1) Příprava hry:** Doprostřed stolu položte jednu kartu obrázky nahoru. Zbývající karty rovnoměrně rozděte hráčům obrázky dolů. Tak vytvořte hrací balíčky jednotlivých hráčů.

**2) Cíl hry:** Být hráčem, který se jako první zbaví všech svých karet.

**Rozvrat:** Příklad pro tři hráče - B

**3) Hraní hry:** Všichni hráči najednou obrátí celý svůj hrací balíček tak, aby byl obrázky nahoru. Pokud jako první najdete shodný symbol na vrchní kartě svého hracího balíčku a na kartě uprostřed stolu, řekněte ho nahlas a položte svoji kartu navrch hracího balíčku uprostřed stolu. Tato karta se tak stane novou kartou uprostřed, se kterou pak porovnávejte kartu, jež se dostala navrch vašeho hracího balíčku. Hra pokračuje, dokud se některý z hráčů nezaví všech svých karet.

**4) Vítěz hry:** Vyhrává hráč, který se jako první zbaví všech svých karet.

### HRA Č. 3 HORKÝ BRAMBOR

(hraje se na několik kol)

**1) Příprava hry:** Každému hráči rozdáte jednu kartu obrázky dolů. Zbývající

karty dejte stranou na pozadí. Určete, kolik kol chcete hrát (nejméně pět).

**2) Cíl hry:** Mít po všech koloích co nejvíce karet. Toho dosáhnete tak, že se v každém kole zbavíte karet.

**Rozvrat:** Příklad pro čtyři hráče - C

**3) Hraní hry:** Všichni hráči najednou obrátí své karty obrázky nahoru. Karty musíte držet položené v dlani. Jakmile uvidíte shodný symbol na své kartě a na kartě jiného hráče, řekněte ho nahlas a položte svoji kartu na kartu tohoto hráče. Hráči, kteří nemají žádné karty v ruce, toto kolo již nehrají. Pokud máte v ruce dvě nebo více karet, porovnávejte ostatní karty pouze se svojí vrchní kartou. Když najdete shodný symbol, dejte všechny své karty hráči, u kterého jste shodný symbol našli. Hra pokračuje, dokud některý z hráčů nebude mít všechny karty. Tento hráč prohraje dané kolo a položí karty před sebe. Začíná nové kolo.

**4) Vítěz hry:** Vyhrává hráč, který má na konci posledního kola před sebou nejmeně karet.

### Tiráž

Autof hr: Denis Blanchot, Jacques Cottereau a Play Factory; Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves a Igor Polouchine.

**Yydal: Asmodee Group www.asmodee.com**

## Pravidla hry

Čo je to Dobble?

Hra Dobble sa skláda z 30 kariet a na každej karte je 6 symbolov. Na ľubovoľných dvoch kartách je vždy iba jeden rovnaký symbol. Buďte pripravení, aby ste ho neprehľadili!

Ciel hry

Nezáleží na tom, akú minihru hráte, vždy sa snažite čo najrychlejšie nájsť shodný symbol na dvoch kartách a povedať ho nahlas.

Remiza na konci hry?

Ak sa na konci hry o prvé miesto delia dvaja hráči, nasleduje rozstrel. Oboja hráči si vytiahnu jednu kartu a naraz ju položia lícom nahor. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý na kartách nájde shodný symbol a povie ho nahlas. Ak sa o prvé miesto delia trija hráči alebo viac hráčov, zahrajú si jedné kolo hry nazvané „Horúci zemiak“ a hráč, ktorý toto kolo vyhra, sa stáva celkovým víťazom.

**1) Příprava hry:** Každému hráčovi rozdáte jednu kartu lícem nadol.

**2) Ciel hry:** Nazbierať čo najviac kariet.

### HRA Č. 1 VEŤA

**1) Příprava hry:** Každému hráčovi rozdáte jednu kartu lícem nadol.

**2) Ciel hry:** Nazbierať čo najviac kariet.

**Rozvrat:** Příklad pro troch hráčů

**3) Hranie hry:** Všecí hráči naraz otočia svoje karty lícem nahor a snažia sa nájsť jeden shodný symbol na karte uprostred stola a na vlastnej karte. Len čo najdete shodný symbol, povedzte ho nahlas. Potom vezmite kartu sprostred stola a položte ju lícem nahor na svoju otočenú kartu a vytvoríte si tak vlastný balíček. S novou kartou uprostred stola potom porovnávate kartu, ktorá sa dostala navrch vášho balíčka.

**4) Vítěz hry:** Vyhrává hráč, který má na konci posledního kola před sebou nejmeně kariet.

Hra pokračuje až do okamžiku, keď na ťahacej kópke už nezostane žiadna karta.

**4) Vítaz hry:** Vyhráva hráč, ktorý má najviac kariet.

### HRA Č. 2 STUDŇA

**1) Příprava hry:** Doprostřed stolu položte jednu kartu lícem nahor. Zvyšné karty rovnomerne rozložte hráčom lícem nadol. Takto vytvořte hrací balíčky jednotlivých hráčů.

**2) Ciel hry:** Být hráčom, ktorý sa ako prvý zbaví všetkých svojich kariet.

**Rozvrat:** Příklad pro troch hráčů

**3) Hranie hry:** Všecí hráči naraz otočia své hrací balíčky tak, aby byl lícem nahor. Ak ako prvý najdete shodný symbol na vrchní karte svojho hracího balíčka a na karte uprostred stola, povedzte ho nahlas a položte svoju kartu navrch kópky uprostred stola. Táto karta sa tak stane novou kartou uprostred, s ktorou potom porovnávate kartu, ktorá sa dostala navrch vášho hracího balíčka. Hra pokračuje, dokiaľ jeden z hráčov neodchodi všetky svoje karty.

**4) Vítaz hry:** Vyhráva hráč, ktorý sa ako prvý zbaví všetkých svojich kariet.

### HRA Č. 1 HORÚCI ZEMIAK

**1) Příprava hry:** Každému hráčovi rozdáte jednu kartu lícem nadol. Zvyšné karty dajte bokom na neskor. Určíte, koľko kol chcete hrať (najmenej päť).

**2) Ciel hry:** Mať po všetkých kolách čo najmenšie kariet. Dosiahnete to tak, že sa v každom kole zbavíte kariet.

**Rozvrat:** Příklad pro desiatich hráčů

**3) Hranie hry:** Všecí hráči naraz otočia svoje karty lícem nahor. Karty musíte držať položené v dlani. Len čo uvidíte shodný symbol na svojej karte a na karte iného hráča, povedzte ho nahlas a položte svoju kartu na kartu tohto hráča. Hráči, ktorí nemajú žiadne karty v ruke, toto kolo už nehrajú. Ak máte v ruke dve alebo viac kariet, porovnávate ostatné karty iba so svojou vrchnou kartou. Keď najdete shodný symbol, dajte všetky svoje karty hráčovi, u ktorého ste shodný symbol našli. Hra pokračuje, dokiaľ jeden hráč nebude mať všetky karty. Tento hráč prehraje dané kolo a položí karty pred seba. Začína nové kolo.

**4) Vítaz hry:** Vyhráva hráč, ktorý má na konci posledního kola před sebou najmeně kariet.

**Zásluhy**  
Autof hr: Denis Blanchot, Jacques Cottereau a Play Factory; Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves a Igor Polouchine.

**Yydal: Asmodee Group www.asmodee.com**

**Zakazkicky servis: www.blackline.cz**

**Játékszabály**

Mi a Dobble?

A Dobble egy 30 lapos kártyajáték, amelynek minden lapján 6 szímből látható. Bármely két lapon pontosan egy szímből azonos. Készen álltok egy Dobble-partira?

A játék célja

Minden minijátékban az a lényeg, hogy minél gyorsabban találjuk a kártyapárokat azonos szímbőlumokkal. Akinek ez sikerül, hangosan ki kell mondania a mindkét kártyán megtalálható szímbőlum nevét.

**4) A játék győztese:** A játékos az nyert, akinek először fogy el a saját paklija összes lapja.

**3. MINI JÁTÉK FORRÓ KRUMPLI**  
(előre meghatározott számlú kör kell játszani)

**1) Előleközetlek:** Keверés után osszunk minden játékosnak képpel lefordítva egy lapot. A maradék lapokat képpel felfelé tegyük az asztal középerére – ez lesz a húzópakli.

– ez lesz a húzópakli.

**2) A játék célja:** A játékos megpróbálják a lehető legtöbb lapot összegyűjteni.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**1. MINI JÁTÉKA TORONY**  
**1) Előleközetlek:** Keверés után osszunk minden játékosnak képpel lefordítva egy lapot. A maradék lapokat képpel felfelé tegyük az asztal középerére – ez lesz a húzópakli.

**2) A játék célja:** A játékos megpróbálják a lehető legtöbb lapot összegyűjteni.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**2) A játék célja:** A játékos megpróbálják a lehető legtöbb lapot összegyűjteni.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

játékosnak képpel lefordítva egy-egy lapot. A többi lapot egyelőre tegyék félre. Döntsetek el, hány kör fogtok játszani (legalább 5 kört játszattok).

**2) A játék célja:** A játékosok célja, hogy minél kevesebb kártyát gyűjtsenek össze a megállapodott számlú kör lejátszása után. Ehhez minden körben meg kell próbálni megszabadulni a kezükben tartott lapjuktól.

**Kezdőállás 4 játékos esetén**

**3) A játék menete:** A játékosok egyszerre képpel felfelé fordítják a lapjukat, és jól láthatóan a tenyerükben tartják őket. Akí megtalálja az azonos szímbőlumot a saját és egyjátékosára lapján, hangosan kimondja azt, és a lapját képpel felfelé ennek a játékosstársának tenyerébe teszi. Minden játékos a kezében tartott lapok közül a legelsővel játszik, de ha párt talál, akkor az összes lapját átadja játékosstársának, és ebben a körben már nem vesz részt tovább. A játék addig folytatódik, amíg az összes lap egyetlen játékos kezébe kerül. Ez a játékos a kör vesztése, és felteszi az összes lapot – ezeket a lapokat a játék végén kell összehasználni. Ezután osszunk mindenkinek egy újabb lapot, és kezdődhet a következő kör.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több mint két játékos vögez az első helyen, egy „Forró krumpli” kör lejátszásával kell eldönteni a végső győztes személyt.

**4) A játék győztese:** A játékos győztes az, aki legelőször húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Akí kétjóköz közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szímbőlum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese.