



Ve hře Dobble mají 2 karty vždy 1 – a pouze 1 – společný symbol. Najděte ho co nejrychleji!

Pokud jste Dobble ještě nikdy nehráli, vezměte z balíčku dvě náhodné karty. Hledejte stejný symbol na obou kartách (stejný tvar a stejná barva, jen velikost se může lišit). První hráč, který symbol najde, řekne nahlas jeho název a otočí na stůl dvě nové karty. Toto opakujte, dokud všichni hráči nepochopí, že každé dvě karty mají vždy pouze jeden shodný symbol. A to je vše. Nyní už víte, jak Dobble hrát!

**DOBBLE GIANT OBSAHUJE
4 UNIKÁTNÍ MINIHRY.
DVĚ Z NICH SE HRAJÍ V TÝMECH.**



JAK MÁM STÁT, KDYŽ HRAJÍ DOBBLE GIANT?

Postavte se tak, abyste měli jednu z karet mezi nohama, ale nestáli na ní. Poté se přesuňte k další kartě.

ŠTAFETOVÝ ZÁVOD 4-12 HRÁČŮ

PŘÍPRAVA

Umístěte na zem dvě řady po 10 kartách lícem nahoru. Rozdělte hráče do dvou týmů a náhodně přiřadte každému týmu jednu řadu. Rozdělte se tak, aby polovina vašeho týmu stála na každém konci vaší řady.

CÍL HRY

Co nejrychleji se střídejte v tazích z jednoho konce řady na druhý.

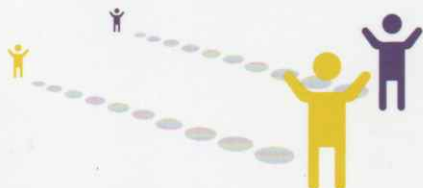
JAK HRÁT

Na odpočet raz, dva, tři se první hráč z každého týmu pokusí co nejrychleji vyřešit 10 karet ve své řadě tím, že pojmenuje stejný symbol na kartě mezi svými nohama a kartě před sebou, aby se mohl posunout vpřed o další kartu.

Když dosáhnete konce své řady, plácněte si se svým spoluhráčem, aby mohl převzít štafetu. Musí dokončit řadu karet v opačném směru, poté předat štafetu dalšímu spoluhráči a tak dále.

VÍTĚZI

Vítězí tým, který dokončí štafetový závod jako první.



KOČKA 3-8 HRÁČŮ

PŘÍPRAVA

Poskládejte karty na zem lícem nahoru v mřížce 4 x 5. Jeden hráč je kočka a začíná na jedné ze 4 rohových karet. Každý další hráč začíná na kartě dle své volby.

CÍL HRY

Vyhňte se kočky.

JAK HRÁT

Na povel raz, dva, tři se všichni (včetně kočky) přesuňte na sousední kartu (ve stejném řádku nebo sloupci, ale ne diagonálně). Můžete se přesunout pouze poté, co najdete stejný symbol na kartě mezi svými nohama a kartě, na kterou se chcete přesunout, a nahlas ho oznámíte. Musíte se vyhnout kočce, která se vás snaží chytit. Dva hráči nemohou být na stejné kartě. Jakmile kočka dosáhne vaší karty, jste vyřazeni ze hry.

VÍTĚZ

Vyhrává poslední hráč ve hře, který se vyhnul kočce. V další hře bude hrát za kočku on.



VARIANTA PRO 2 HRÁČE

Každý hráč musí dokončit svou řadu karet v jednom směru a poté i v druhém. Vyhrává ten, který projde celou řadu tam a zpět nejrychleji.

KRUH 2-10 HRÁČŮ

PŘÍPRAVA

Poskládejte na zem 20 karet lícem nahoru do kruhu. Každý hráč si vybere výchozí kartu tak, aby byli mezi hráči přibližně stejné rozestupy. Všichni hráči se pohybují stejným směrem: proti směru hodinových ručiček.

CÍL HRY

Vydržte v závodě co nejdéle.

JAK HRÁT

Na povel raz, dva, tři se všichni snažíte posunout vpřed. K tomu musíte najít stejný symbol na kartě mezi svými nohama a na kartě před sebou. Jakmile ho najdete, nahlas ho oznamte a posuňte se o jednu kartu vpřed. To znamená, že všichni hrájete a posouváte se vpřed současně. Pokud dosáhnete karty, u které se nachází jiný hráč, ten musí kruh okamžitě opustit. Je ze závodu vyřazen.

VÍTĚZ

Hra končí, když ve hře zůstane pouze jeden hráč. Je to vítěz závodu!



VHAZOVÁNÍ 5-11 HRÁČŮ

PŘÍPRAVA

Zvolte rozhodčího, který si vezme všechny karty ve hře a vytvoří z nich balíček lícem dolů. Rozdělte ostatní hráče do dvou týmů se stejným počtem hráčů. Každý tým si tajně přiřadí číslo každému ze svých hráčů: jeden hráč je číslo 1, druhý je číslo 2 a tak dále.

CÍL HRY

Získejte co nejvíce karet.

JAK HRÁT

Na povel raz, dva, tři rozhodčí položí na zem lícem nahoru první dvě karty z balíčku a poté nahlas řekne číslo přiřazené hráčům. Může říct libovolné číslo, všechna čísla by však měl říkat stejně často.

Vyvolaný hráč z každého týmu musí co nejrychleji přiběhnout ke dvěma odhaleným kartám. Ten z nich, který jako první oznámí shodný symbol na obou kartách, si karty vezme zpět ke svému týmu. Poté rozhodčí řekne nové číslo a odhalí dvě nové karty a tak dále, dokud nebude balíček prázdný.

VÍTĚZÍ

Vítězí tým, který získá nejvíce karet.



SYMBOLY



POKYNY – Uchovejte tyto informace pro pozdější potřebu.

- Ujistěte se, že materiál je v dobrém stavu a postupujte podle pokynů k použití.
- Hrajte pod dohledem dospělého.
- Používejte na hladkých, rovných a čistých površích bez překážek.
- Nepoužívejte na kluzkém, mokřem nebo špinavém povrchu, na šetrku,

ledových plochách atd.

- Produkt po každém použití očistěte.
- Produkt lze očistit vlhkým hadříkem.
- Detaily se postupem času mohou v důsledku používání zhoršovat.

TIRAŽ

Autoři hry: Denis Blanchot, Jacques Cottereau a Play Factory, s pomocí týmu Play Factory, včetně: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves a Igor Polouchine. Grafický návrh: Guillaume la Rüs, Axel Mahé. Vydavatel: Zygomatic - Asmodee Group - www.asmodee.com

Spot it!, Dobble a postavy z Dobble jsou obchodní značkou Asmodee Group.

Trochu z historie vzniku hry Dobble: Dobble, to je 50 různých symbolů, 55 karet, 8 symbolů na jedné kartě, přičemž kterékoli dvě karty mají vždy pouze jeden shodný symbol. Ale jak to vlastně funguje? Dobble je založen na principu interakce, podle níž dvě přímký mají vždy společný pouze jeden bod. V roce 1976 pana Jacquesa Cottereau napadlo vytvořit zobecněný slavný „zápavný matematický“ hádanku nazvané Kirkmanův problém 15 školáček nebo též „damský“ problém: „15 slečen z internátní školy chodí každý den na procházku v řadách po třech. Jak lze uspořádat 15 školáček do pěti řad po třech tak, aby se žádné dvě dívky nesetkaly v určité trojici více než jednou?“. S využitím postupů vyvinutých z teorie samoopravných kódů sestavil několik struktur, jež daný problém zobecnily. Tyto struktury jsou dobře známé matematikům pod názvem „neúplně vyvážené bloky“. Na základě zvláštních vlastností těchto struktur (princip průsečíků a optimalizace) Jacques Cottereau postupně vytvořil dvě hry, které nekonvenčně „vyšperkoval“. První z těchto her, „Podivný retrit“, byla publikována v časopisech „Le Petit Archimède“ (Mladý Archimedes) a „Pour la Science“ (Pro vědu). Jacques Cottereau následně vytvořil druhou hru, založenou na přeneseném plánu se základnou 5, v němž čáry byly nahrazeny kartami a body obrázky hmyzu, a nazval ji „Hmyzí hra“. Jejím cílem bylo nalézt jeden stejný obrázek hmyzu na dvou různých kartách. Tak se zrodil předchůdce Dobble. Na jaře roku 2008 Denis Blanchot objevil několik karet z „Hmyzí hry“ vytvořené o několik desetiletí dříve. Geniálnost dané herní mechaniky ho nadchla a společně s Jacquesem Cottereauem ji uvedl do života ve formě „opravdové“ hry. Denis Blanchot věděl, že je třeba změnit systém „dobrých bodů“, který svou složitostí bránil tomu, aby to byla dobrá party hra stojící na reflexech. Použité obrázky musely být rychle identifikovatelné, zábavné a snadno pochopitelné. Navíc bylo třeba zajistit plynulost hry. Původní hra však měla málo karet (31) a málo symbolů (6), proto došlo k navýšení na 55 karet obsahujících po 8 symbolech. Tím se zlepšil celkový pocit ze hry a počet kombinací vzrostl na sedmimístné číslo. Ještě nicméně zbývalo sepsat pravidla hry. A stejně tak doladit a dokončit celou hru. Denis Blanchot vytvořil celou řadu prototypů, uskutečnil spoustu herních testů, zejména s dětmi, a učinil další důležitý krok: oslovil potenciální vydavatele. Nakonec to byla firma Play Factory, která se rozhodla s Denisem Blanchotem spolupracovat a vydat konečnou podobu hry. Zkraye podzim roku 2009 byl na trh uveden Dobble v podobě, v jaké ho známe dnes.

