



HRA Č. 1 Brankář

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

2) Cíl hry: Nasbírat co nejvíce karet.

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 kartě. Jakmile najdete shodný symbol, řekněte ho nahlas. Pak vezměte kartu zprostřed stolu a položte ji obrázkem nahoru na svoji otočenou kartu a udeřte ji tak vlastní hrací balíček. S novou kartou uprostřed stolu pak porovnáváte 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.

Brankář

1) Příprava hry: Každému hráčovi rozdáte jednu kartu lícem nadol. Ze zůstávajících kariet vytvořte řadici kópků, kterou položíte doprostřed stolu lícem nahor.

2) Cíl hry: Nazbírat co nejvíce kariet.

3) Hraní hry: Všichni hráči naraz otočia svoje karty lícem nahor a snažia sa nájsť jeden zhodný symbol na karte uprostřed stola a na vlastnej karte. Len čo nájdete zhodný 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 uprostřed stola potom porovnáváte kartu, ktorá sa dostala navrch vášho balíčka. Hra pokračuje až do okamihu, keď na ľahacej kópke už nezostane žiadna karta.

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



Co je Dobble?

Hra Dobble se skládá z 55 karet a na každé kartě je 8 symbolů. Na dvou libovolných kartách je vždy pouze jeden stejný symbol. Buďte připraveni, abyste ho našli jako první!

Než začnete hrát ...

Jestliže jste hru Dobble ještě nehráli, seznámte se s ní tak, že vytáhnete dvě libovolné karty a položíte je obrázky nahoru na stůl tak, aby je každý viděl. Na kartách najdete shodný symbol (stejný tvar, stejná barva, jen velikost se může lišit). První hráč, který najde shodný symbol, musí nahlas říci jeho název. Poté vytáhne dvě nové karty, které položí na stůl. Opakuje tyto kroky, dokud všichni hráči nepochopí, že na dvou libovolných kartách je vždy pouze jeden shodný symbol. To je celé. Nyní jste připraveni zahrát si hru Dobble!

Cíl hry

Nezáleží na tom, jakou minihru hrajete, vždy se musíte snažit co nejrychleji najít shodný symbol na dvou kartách a říci ho nahlas.

Minihry

Dobble je série rychlých miniher, ve kterých všichni hráči hrají najednou. Můžete je hrát v libovolném pořadí nebo hrát jen ty oblíbené. Hlavním cílem je bavit se! Neváhejte si nejprve zahrát několik cvičných kol, aby všichni pravidla pochopili. Hráč, který vyhraje nejvíce miniher, se stává celkovým šampionem.

Jste na pochybách?

Vyhrává hráč, který jako první řekne nahlas název symbolu. Pokud je to nerozhodné, vyhrává hráč, který jako první vzal nebo položil kartu.

Remíza 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 na kartách najde shodný symbol a řekne ho nahlas. Pokud se o první místo dělí tři nebo více hráčů, zahrájí si jedno kolo hry zvané „Bago“ a hráč, který toto kolo vyhraje, se stává celkovým vítězem.

HRA Č. 3 Bago

(hraje se na několik kol)

1) Příprava hry: Každému hráči rozdáte jednu kartu obrázky dolů. Zbývajcí karty dejte stranou na později. Určíte, kolik kol chcete hrát (nejméně pět).

2) Cíl hry: Mít po všech kolech co nejmenší počet karet. Toho dosáhnete tak, že se v každém kole zbavíte karet.

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 žádný náznak v ruce, toto kolo již nehrají. Pokud máte v ruce dvě nebo více karet, porovnáváte 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 prohrává dané kolo a položí karty před sebe. Začíná nové kolo.

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

Bago

(hrá se na několik kol)

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

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

3) Hranie hry: Všetci hráči naraz otočia svoje karty lícem nahor. Karty musíte držať položené v dlani. Len čo uvidíte zhodný 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, porovnáváte ostatné karty iba so svojou vrchnou kartou. Keď nájdete zhodný symbol, dajte všetky svoje karty hráčovi, u ktorého ste zhodný symbol našli. Hra pokračuje, dokiaľ jeden hráč nebude mať všetky karty. Tento hráč prehráva dané kolo a položí karty pred seba. Začína nové kolo.

4) Víťaz hry: Vyhráva hráč, ktorý má na konci posledného kola pred sebou najmenej kariet.



Čo je to Dobble?

Hra Dobble sa skladá z 55 kariet a na každej karte je 8 symbolov. Na ťubovoľných dvoch kartách je vždy iba jeden rovnaký symbol. Buďte pripravení, aby ste ho neprehliadili!

Než začnete hrať ...

Ak ste hru Dobble ešte nehrali, zoznámte sa s ňou tak, že si vytiahnete dve ťubovoľné karty a položíte ich na stôl lícem (obrázky) nahor tak, aby ich každý videl. Na kartách nájdite zhodný symbol (rovnaký tvar, rovnaká farba, len veľkosť sa môže líšiť). Prvý hráč, ktorý nájdje zhodný symbol, musí nahlas povedať jeho názov. Potom vytiahne dve nové karty, ktoré položí na stôl. Opakujte tieto kroky, kým všetci hráči nepochopia, že na dvoch ťubovoľných kartách je vždy iba jeden zhodný symbol. To je celé. Teraz ste pripravení zahráť si hru Dobble!

Cieľ hry

Nezáleží na tom, ako minihru hrajete, vždy sa snažíte čo najrychlejšie nájsť zhodný symbol na dvoch kartách a povedať ho nahlas.

HRA Č. 4 Tvůrce hry

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

2) Cíl hry: Mít co nejmenší počet karet.

3) Hraní hry: Všichni hráči najednou obrátí své karty obrázky nahoru. Hledají shodný symbol na kartě uprostřed stolu a kartách ostatních hráčů. Když najdete shodný symbol, řekněte ho nahlas. Pak vezměte kartu zprostřed stolu a položte ji na kartu hráče, na které jste shodný symbol našli. To je příhrávka, kterou posíláte na spoluhráče. Karta v hracím balíčku se stane novou kartou, na které budou hráči hledat shodný symbol. Hra pokračuje až do okamžiku, kdy v hracím balíčku nezůstane žádná karta.

4) Vítěz hry: Vyhrává hráč, který má nejmenší počet karet.

Tvůrce hry

1) Příprava hry: Každému hráčovi rozdáte jednu kartu lícem nadol. Ze zůstávajících kariet vytvořte řadu hracích balíčků, kterou položíte doprostřed stolu lícem nahor.

2) Cíl hry: Mať čo najmenšie karty.

3) Hranie hry: Všetci hráči naraz otočia svoje karty lícem nahor. Hľadajú zhodný symbol na karte uprostřed stola a kartách ostatných hráčov. Keď nájdete zhodný symbol, povedzte ho nahlas. Potom vezmite kartu sprostred stola a položte ju na kartu hráča, na ktorej ste našli zhodný symbol. To je príhrávka, ktorú pošlete spoluhráčovi. Karta na hracom balíčku sa stane novou kartou, na ktorej budú hráči hľadať zhodný symbol. Hra pokračuje až do okamihu, keď na hracom balíčku nezostane žiadna karta.

4) Víťaz hry: Vyhráva hráč, ktorý má najmenšie karty.



Minihry

Dobble je séria rýchlych miniher, v ktorých všetci hráči hrajú naraz. Môžete ich hrať v ťubovoľnom poradí alebo hrať len tie obľúbené. Hlavným cieľom je baviť sa! Nehanbite sa zahráť si najskôr niekoľko cvičných kol, aby všetci pochopili pravidlá. Hráč, ktorý vyhra najviac miniher, sa stáva celkovým šampiónom.

Nerozhodná situácia?

Vyhráva hráč, ktorý ako prvý povie nahlas názov symbolu. Ak je to nerozhodné, vyhráva hráč, ktorý ako prvý vzal alebo položil kartu.

Remíza na konci hry?

Ak sa na konci hry o prvé miesto delia dvaja hráči, nasleduje rozstrel. Oba hráči si vytiahnu jednu kartu a naraz ju položia lícem nahor. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý na kartách nájdje zhodný symbol a povie ho nahlas. Ak sa o prvé miesto delia traja hráči alebo viac hráčov, zahrájú si jedno kolo hry nazvané „Bago“ a hráč, ktorý toto kolo vyhra, sa stáva celkovým víťazom.

HRA Č. 5 Trojúhelníky

1) Příprava hry: Z karet obráčených obrázky dolů vytvořte hromádku. Vezměte prvních devět karet a položte je na stůl obrázky nahoru.

2) Cíl hry: Nasbírat co nejvíce karet.

3) Hraní hry: Všichni hráči najednou se snaží najít shodný symbol na třech kartách. Shodný symbol musí být na všech třech kartách. Jakmile najdete shodný symbol na všech třech kartách, řekněte ho nahlas. Vezměte si tyto tři karty se shodným symbolem a nahraďte je třemi novými kartami. Hra končí, jakmile zbude méně než devět karet a na žádných třech kartách se nedá najít shodný symbol.

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

Trojuholníky

1) Příprava hry: Z kariet otočených lícem nadol vytvořte kópku. Vezmite prvých deväť kariet a položte ich na stôl lícem nahor.

2) Cieľ hry: Nazbierať čo najviac kariet.

3) Hranie hry: Všetci hráči sa naraz snažia nájsť zhodný symbol na troch kartách. Zhodný symbol musí byť na všetkých troch kartách. Len čo nájdete zhodný symbol na všetkých troch kartách, povedzte ho nahlas. Vezmite si tieto tri karty so zhodným symbolom a nahraďte ich tromi novými kartami. Hra končí, keď zostane menej ako deväť kariet a na žiadnych troch kartách sa nedá nájsť zhodný symbol.

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





FK Viagem Ústí nad Labem



FK Dukla Praha



FC Baník Ostrava



AC Sparta Praha



1.FC Slovácko



Bohemians Praha 1905



FC Zlín



SK Dynamo České Budějovice



FK Jablonec



FC Hradec Králové



FC Vysočina Jihlava



MFK Karviná



FC Slovan Liberec

 LFA Ligová fotbalová asociace



FK Mladá Boleslav



SK Sigma Olomouc



FK Pardubice



FC Viktoria Plzeň



SK Artis Brno



Slezský FC Opava



SK Slavia Praha



FC Silon Tábořsko



FK Teplice



FC Zbrojovka Brno



FK Viktoria Žižkov



roh



fanoušci fanouškovia



kopačka



žlutá karta žltá karta



tráva



televizní kamera televizna kamera



praporek rozhodčího rozhodcovská vlajka



symbol Dobble s míčem symbol Dobble s loptou



příšťalka



červená karta



rozhodčí rozhodca



střídačka lavica náhradníků



stadion štadión



branka bránka



brankář brankár



trenér



Chance Liga



popcorn popcorn



láhev fľaša



osvětlení osvetlenie



trenýrky šortky



kapitánská páska kapitánska páska



tlampač megafón



míč lopta



pohár Chance Ligy



šála šál



hráč



štlupny ponožky



taška



rukavice



dres



klubová vlajčka klubová vlajka

Chance Liga, Chance liga logo, Chance Národní Liga, Chance Národní liga logo, LFA, LFA logo jsou registrované ochranné známky Ligové fotbalové asociace a/nebo jejich partnerů. ©2026, všechna práva vyhrazena. Všechna ostatní použitá loga a názvy jsou registrovanými ochrannými známkami jejich oprávněných vlastníků.

Autoři hry: Denis Blanchot, Jacques Cottereau a Play Factory, s pomocí týmu Play Factory: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves a Igor Polouchine.

Vydavatel: Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.com

Zákaznický servis: info-cz@asmodee.com

Spot it!, Dobble a postavička Dobble jsou ochranné známky společnosti Asmodee Group./Spot it!, Dobble a postavička Dobble sú ochranné známky spoločnosti Asmodee Group.

Autoři hry: Denis Blanchot, Jacques Cottereau a Play Factory, s pomocí týmu Play Factory: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves a Igor Polouchine.

Vydavatel: Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.com

Zákaznický servis: info-cz@asmodee.com

 Trochu z historie vzniku hry Dobble: Dobble, to je 57 různých symbolů, 55 karet, 8 symbolů na jedné kartě a každé dvě karty spolu mají společný pouze jeden! Ale jak to vlastně funguje? Dobble je založen na principu interakce, podle které dva řádky mají vždy společný pouze jeden bod. V roce 1976 pana Jacqua Cottereaau napadlo vytvořit zobecnění slavného „zábalného matematického“ puzzle, pojmenovaného Kirkmanův problém 15 školáček nebo též „dámský“ problém, což znamená následující: „15 slečen z internátní školy chodí každý den na procházku v řadách po třech. Jak musíme postupovat, abychom sestavili 15 školáček do pěti řad po třech tak, aby se nesetkaly žádné dvě dívky v určité trojici více než jednou?“ S pomocí technik vyvinutých z teorie samo-opravných kódů sestavil několik struktur, jež daný problém zobecnily. Tyto struktury jsou dobře známé matematikami pod názvem „vyvážené neúplné bloky“. Na základě zvláštních vlastností těchto struktur (princip přisečků a optimalizace) pan Jacques Cottereau postupně vytvořil dvě hry, jež „vyšperkoval“ nekonvenčním způsobem. První z her, „Podivný retrievr“, byla publikována v časopisech „Le Petit Archimède“ (Mladý Archimedes) a „Pour la Science“ (Pro vědu). Pan Jacques Cottereau následně vytvořil druhou hru, založenou na projektovému plánu se základnou z 5, ve kterém jsou čáry nahrazeny kartami, body nahrazeny 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 znovu objevil několik karet z „Hmyzí hry“, jež byla vytvořena o několik desítek let dříve. Je nadšen geniální myšlenkou dané herní mechaniky, takže se spojil s Jacquem Cottereaum, aby ji společně uvedli do života a vytvořili „skutečnou“ hru. Denisovi Blanchotovi je jasné, že systém „dobrých bodů“ musí být přehodnocen, protože je příliš složitý a brání tomu, aby to byla dobrá párty hra zaměřená na procvičování reflexů. Použité ikony či obrázky musí umožnit jejich rychlou identifikaci, musí být hravé a snadno pochopitelné. Navíc je nezbytná dostatečná plynulost hry. Zároveň s tím konstatuje, že hra obsahuje málo karet (31) i málo symbolů (6). Dříve tedy k navýšení na 57 karet, jež obsahují 8 symbolů. Tím se zlepšil celkový pocit ze hry a předpokládaný počet kombinací se vyhoupe na sedemmístné číslo. Ešte je však potřebné napísať pravidla hry. Teda stručne povedané, je tu ešte celý rad úloh, ktoré je potrebné urobiť a dokončiť. Denis Blanchot vytvorí veľa prototypov, zrealizuje spoustu herních testů, zejména s dětmi, a dělá další důležitý krok, když kontaktuje případné vydavatele. Nakonec je to tým Play Factory, který se rozhodne spolupracovat s Denisem Blanchotem a vydat konečnou podobu hry. Na začátku podzimu roku 2009 je uveden na trh Dobble, ve formě, jakou známe dnes.

 Niečo z histórie vzniku hry Dobble: Dobble, to je 57 rôznych symbolov, 55 kariet, 8 symbolov na jednej karte a každé dve karty majú vždy len jeden jediný spoločný symbol! Ale ako to vlastne funguje? Dobble je hra založená na princípe interakcie, podľa ktorej majú dva riadky vždy spoločný iba jeden bod. V roku 1976 napadlo pána Jacqua Cottereaau vytvoriť zovšeobecnenie slávneho „zábalného matematického“ puzzle, pomenovaného Kirkmanov problém 15 školáčok alebo aj „dámsky“ problém, čo znamená nasledovné: „15 slečien z internátnej školy chodí každý deň na prechádzku v radoch po troch. Ako musíme postupovať, aby sme usporiadali 15 školáčok do piatich radov po troch tak, aby sa nestretli žiadne dve dievčatá v určitej trojici viac ako raz?“ Pomocou techník vyvinutých z teórie samo-opravných kódov zostavil niekoľko štruktúr, ktoré daný problém zovšeobecnil. Tieto štruktúry sú dobre známe z matematiky pod názvom „vyvážené neúplné bloky“. Na základe zvláštnych vlastností týchto štruktúr (princíp priesečníkov a optimalizácie) pán Jacques Cottereau postupne vytvoril dve hry, ktoré daný problém zovšeobecnil. Tieto štruktúry sú dobre známe z matematiky pod názvom „vyvážené neúplné bloky“. Na základe zvláštnych vlastností týchto štruktúr (princíp priesečníkov a optimalizácie) pán Jacques Cottereau postupne vytvoril dve hry, ktoré „vyšperkoval“ nekonvenčným spôsobom. Prvá z hier, „Podivný retrievr“, bola publikovaná v časopisoch „Le Petit Archimède“ (Mladý Archimedes) a „Pour la Science“ (Pre vedu). Pan Jacques Cottereau potom vytvoril druhú hru, založenú na projektovom pláne so základňou 5, v ktorom sú čiaru nahradené kartami, body nahradené obrázkami hmyzu, a nazval ju „Hra hmyzu“. Jej cieľom bolo nájsť rovnaký obrázok hmyzu na dvoch rôznych kartách. Takto sa zrodil predchodca hry Dobble. Na jar roka 2008 Denis Blanchot znova objavil niekoľko kariet z „Hmyzej hry“, ktorá bola vytvorená o niekoľko desiatok rokov skôr. Je nadšený geniálnou myšlenkou danej hernej mechaniky, takže sa spojil s Jacquesom Cottereaum, aby ju spolu uviedli do života a vytvorili „skutočnú“ hru. Denisovi Blanchotovi je jasné, že systém „dobrých bodov“ sa musí prehodnotiť, pretože je príliš zložitý a bráni tomu, aby to bola dobrá párty hra zameraná na precvičovanie reflexov. Použité ikony či obrázky musia umožniť ich rýchlu identifikáciu, musia byť hravé a ľahko pochopiteľné. Okrem toho je nevyhnutná dostatočná plynulosť hry. Zároveň s tým konštatuje, že hra obsahuje málo kariet (31) aj málo symbolov (6). Dôjde teda k navýšeniu na 57 kariet, ktoré obsahujú 8 symbolov. Tým sa zlepšil celkový pocit z hry a predpokladaný počet kombinácií sa vyhoupe na sedemmiestne číslo. Ešte je však potrebné napísať pravidlá hry. Teda stručne povedané, je tu ešte celý rad úloh, ktoré je potrebné urobiť a dokončiť. Denis Blanchot vytvorí veľa prototypov, zrealizuje množstvo herných testov, najmä s deťmi, a robí ďalší dôležitý krok, keď kontaktuje prípadných vydavateľov. Nakoniec je to tím Play Factory, ktorý sa rozhodne spolupracovať s Denisom Blanchotom a vydať konečnú podobu hry. Na začiatku jesene roka 2009 je uvedený na trh Dobble v tej podobe, ktorú poznáme dnes.



*Naskenujte a využijte výhody