



Колаборація творців ігор
«Вибухові Кошенята»® і
«Доббл»®



ВМІСТ ГРИ

31 карта начинок

31 карта поливки

9 жетонів маслечка



Карти поливки



Карти начинок



Маслечко

ЦІЛЬ

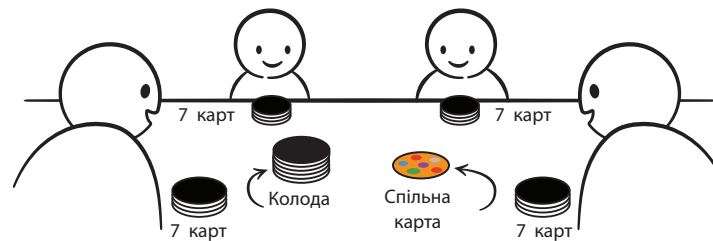
Стань першим гравцем, який здобуде 2 маслечка.
Ти отримувеш маслечко, коли першим позбуваєшся всіх карт,
що лежать перед тобою.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Утвори 2 колоди (колоду карт поливки та колоду начинок).

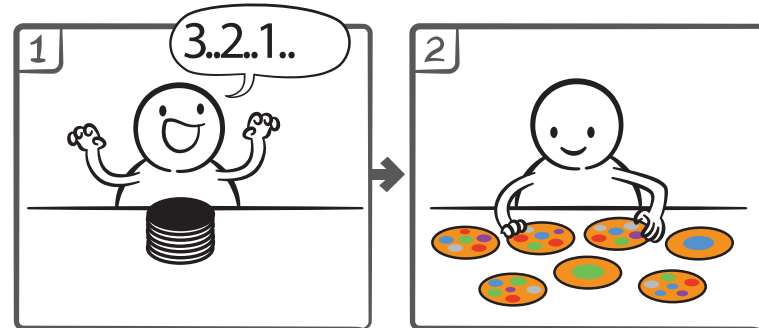
Роздай кожному гравцеві по 2 карти **поливки** долілиць.
Кarti, що залишилися, відклади вбік — у цьому раунді вони
не знадобляться.

Потім роздай гравцям по 5 карт **начинок** долілиць.
Тепер у кожного має бути по 7 карт (2 карти поливки і
5 карт начинок). Решту карт начинок поклади стосом долілиць,
утворивши колоду. Верхню карту з колоди поклади горілиць
у центр стола — це спільна карта.



ІГРОЛАД

Щоб почати гру, всі учасники разом ведуть відлік від 3, а тоді
одночасно перевертають свої карти горілиць і кладуть їх так,
щоб усі карти було видно всім гравцям.



ПРИМІТКА: Протягом гри карти не можна ховати чи
прикривати руками! Інші гравці повинні бачити
твої карти.

Це ще не все!
Дочитай правила на іншій стороні буклета.

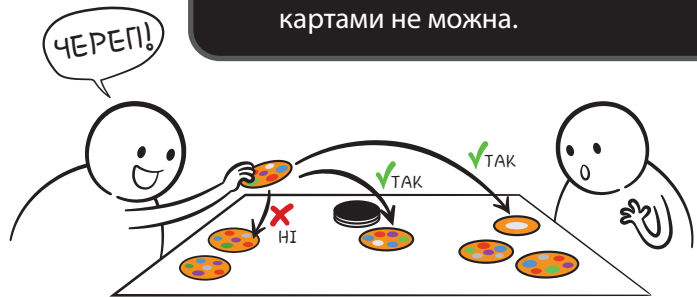
ІГРОЛАД

продовження до
попередньої сторінки

Як тільки карти перевертають, гра починається для всіх разом — **ходів у цій грі немає**. Всі одночасно шукають збіги.

Якщо одне з зображень на будь-якій з твоїх карт збігається з будь-яким зображенням поливок чи начинок на спільній карті або карті іншого гравця, вигукни назву збігу й поклади свою карту поверх відповідної карти. Розмір зображення не має значення.

ПРИМІТКА: Шукати збіги між своїми картами не можна.



Коли ти кладеш свою карту на чужу, твоїх карт стає менше, тож ти наближаєшся до перемоги.

Покладені одна поверх одної карти стають стосом, **який не можна розділяти**. До кінця раунду цей стос буде переміщатися так, ніби це одна карта. Іншими словами, якщо перед тобою лежить стос і ти знаходиш збіг, то переміщуєш весь стос поверх відповідної карти (утворивши ще більший стос).

ПРИМІТКА: Будь-яка карта може стати частиною стосу, але збіг можна шукати тільки серед зображень на верхній карті.

ЩЕ ОДНА ПРИМІТКА: Клади карти акуратно, а не абияк, щоб стос був охайним. Якщо будь-яка карта вислизне зі стосу внаслідок твоїх дій, ти повинен поправити стос, перш ніж продовжити гру (тим часом інші гравці можуть спокійно грати далі).

Не можеш знайти збіг?

Якщо ти не знаходиш збігів на жодній карті, можеш взяти нову з колоди (якщо в ній залишилися карти) і покласти перед собою. Але не поспішай це робити. Майже завждидесь є збіг, який ти не помітив!

НУ І ЩЕ ОДНЕНЬКА: Витягнувши нову карту з колоди, ти отримуєш більше варіантів для збігу, але стаєш трохи далі від перемоги в грі!

Закінчуються карти?

Як тільки у когось з гравців закінчуються карти — це кінець раунду. Гравець без карт має вигукнути «Млинці анархії!» та взяти собі маслечко.

Для наступного раунду збери всі карти (навіть ті, які відкладав на початку), знов утвори дві колоди й роздай по 7 карт кожному гравцеві як зазвичай.

ПЕРЕМОГА

Перший гравець, який отримає 2 маслечка, перемагає у грі!

АГОВ!
ЯКЩО ХОЧЕШ ДІЗНАТИСЯ БІЛЬШЕ,
ПЕРЕГЛЯНЬ НАШЕ ВІДЕО!
(АНГЛІЙСЬКОЮ)



ROZUM

Локалізація українською мовою: Віка Костовська,
Тамара Гринчик, Олег Якименко, Олена Гумуржи, Сергій Жук,
Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін, Оксана Таран,
«ROZUM — розвиваючі ігри»
www.rozum.com.ua

© 2024 Exploding Kittens
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 USA

Гра Дені Бланшо, Жака Коттеро та Play Factory (за участі команди Play Factory: Жан-Франсуа Андреані, Туссен Бенедетті, Гілом Жіль-Наве та Ігор Полушин),
Видавець Zygomatie — Asmodee Group
www.asmodee.co.uk

Spot it!, «Доббл» і його символіка є торговими марками
Asmodee Group • www.zygomatie-games.com

Трохи про історію створення «Доббл». «Доббл» — це понад 50 символів, розкиданих по 8 на 55 картах так, щоб між будь-якими двома картами завжди був один і тільки один однаковий символ. Але як це працює? В основі «Доббл» лежить принцип взаємодії, згідно з яким дві лінії завжди мають одну спільну точку. У пана Жака Коттеро 1976 року виникла ідея створити узагальнення відомої математичної головоломки, що зветься «Задача Кірмана про школярів» або «Дамська проблема». Вона звучить так: «Тринадцять дівчаток у школі щодня ходять на прогулянку по тротуару. Як розподілити їх так, щоб протягом семи днів кожна дівчинка встигла прогулятися з усіма іншими?». За допомогою технік, що базуються на теорії виправлення помилок, він побудував кілька структур для узагальнення проблеми. Ці структури добре відомі математикам під назвою «неповні збалансовані блоки», використавши в неординарний спосіб їхні характерні властивості (принципи перетину й оптимізації), пан Жак Коттеро одна за одною створив дві гри. Перша, «Дивний ретривер», була опублікована в журналах «Le Petit Archimède» і «Pour la Science» («Молодий Архімед» і «За науку» відповідно). Друга — «Доббл» — базувалася на п'ятирівковій системі числення та називалася «Гра кам'яно». Требував потреби було знайти однакове зображення кам'яно на двох різних картах. Навесні 2008 року Дені Бланшо випадково натрапив на кілька карт «Гри кам'яно» і був вражений геніальністю механіки перетину. Він почав працювати з Жаком Коттеро, щоб перетворити цю гру на «справжню». Дені Бланшо запропонував переосмислити шаблони та стиль зображень, оскільки вони були надто складними для швидкої рефлексивної гри. Карт в оригінальній грі було надто мало (31), як і зображень на кожній (6). Тож тепер у грі 57 карт, що вистіпають по 8 зображень, — це дозволяє отримувати справжнє відчуття гри, а кількість можливих комбінацій збільшується завдяки тому, що базуються на сімці. Та це ще далеко не все, і писати правила було ще рано... Якби коротко, то Дені Бланшо треба було пройти ще додатковий рівень створення гри: численні прототипи та ігрові тести, особливо за участі дітей, а також самостійний пошук видавця. Зрештою, команда Play Factory вирішує співпрацювати з Дені Бланшо, щоб опублікувати остаточну версію гри. На початку осені 2009 року «Доббл», як вона відома сьогодні, вийшла у світ!