



Mis on Dobble?

Dobble koosneb 55-st kaardist, millest igaühel 8 erinevat sümbolit. Igal kaardil on teiste kaartidega vaid üks ühine sümbol. Ole valmis see üles leidma!

Enne mängimist...

Kui sa pole kunagi varem seda māngu mänginud või mängid inimestega, kes seda teinud ei ole, tõmba kaks suvalist kaarti ning aseta need õigetpidi lauale. Otsi neilt kahelt kaardilt ühist sümbolit (sama kuju ja värv. Vaid suurus võib pisut erineda). Esimene

Kas it "Spot It"?

Spēle "**Dobble**" sastāv no 55 kārtīm, un uz katras ir 8 dažādi simboli. Uz kāršu pāra vienmēr ir tikai 1 simbols, kas atkārtojas. Atrodi šo simbolu!

Pirms spēles sākuma...

Ja nekad iepriekš neesi spēlējis »Spot It!«, apgūsti to, izvelkot no kāršu kavas jebkuras 2 kārtīs un tās atklāti novietojot galda vidū, lai visi spēlētāji tās var redzēt. Atrodi uz tām simbolu, kas atkārtojas (tā pati forma un krāsa; tikai izmērs var atšķirties). Pirmajam spēlētājam, kurš šo simbolu atrod, tas jānosauca un jānovieto uz galda 2 jaunas kārtīs. Atkārtotiet šo procesu, līdz visi spēlētāji skaidri saprot, ka uz kāršu pāra vienmēr ir tikai 1 simbols, kas atkārtojas. Tas arī viss. Tagad esat gatavi spēlēt "**Dobble**"!

Spēles mērķis

Neatkarīgi no mini spēles, ko spēlējat, spēles mērķis ir būt pirmajam spēlētājam, kurš uz kāršu pāra ierauga simbolu, kas atkārtojas.

Mini spēles

"**Dobble**" ir uz veiklību balstīta mini spēļu sērija, kurā visi spēlētāji spēlē reizē. Mini spēles var spēlēt pēc kārtas vai izvēlēties tikai savu mīļāko variantu. Spēles galvenais mērķis ir patikami pavadīts laiks! Pirms spēles uzsākšanas izspēlējiet dažus izmēģinājuma raundus, lai pārliecinātos, ka visi saprot noteikumus. Spēlētājs, kurš uzvarējis visvairāk mini spēlēs, kļūst par čempionu.

Šaubu gadījumā...

Pirmais spēlētājs, kurš nosauc simbolu, kas atkārtojas, ir uzvarētājs. Neizšķirta gadījumā uzvar spēlētājs, kurš pirmais paņēma vai uzlika kārti.

Neizšķirts?

Ja starp 2 spēlētājiem spēles beigās ir neizšķirts, šie spēlētāji piedalās divkaujā. Katrs spēlētājs izvelk jaunu kārti un tās atklāj vienlaicīgi. Pirmais spēlētājs, kurš ierauga un nosauc simbolu, kas atkārtojas, ir uzvarētājs. Ja neizšķirts ir starp 3 vai vairāk spēlētājiem, izspēlējiet »Karštā kartupeļā« raundu, lai noteiktu uzvarētāju.

Dobble – kas tai?

Dobble sudaro 55 kortelēs su 8 skirtingais piešinukais, iš kurių bet kuriuose dveiose kortelėse vienas visada sutaps! Jūsų tikslas – jį surasti!

Prieš pradendant žaidimą...

Jei niekada nežaidėte šio žaidimo arba žaisite su žmonėmis, kuriems jis yra naujas, ištraukite dvi atsitiktines korteles ir jas atverskite. Ieškokite simbolio, kuris yra abejose kortelėse (tokia pati forma ar spalva, tik dydis gali skirtis). Pirmasis, suradęs simbolį, jį įvardina ir traukia dvi naujas korteles. Pakartokite veiksmą, kol kiekvienas žaidėjas supras, kad tarp bet kurių dviejų kortelių yra tik vienas sutampantis simbolis.

Štai ir viskas, dabar jūs jau žinote, kaip žaisti **Dobble**!

Žaidimo tikslas

Nesvarbu, kurį mini-žaidimą žaidžiate, jūsų tikslas visada yra greičiausiai pastebėti tarp dviejų kortelių sutampantį simbolį ir jį įvardinti.

Mini-žaidimai

Dobble yra visa serija greitų mini-žaidimų, kuriuose visi žaidėjai žaidžia vienu metu. Galite žaisti mini-žaidimus tam tikra tvarka, atsitiktinai, arba tą patį žaidimą vėl ir vėl. Svarbus tik vienas dalykas – smagiai praleisti laiką. Pabandykite sužaisti kelis bandomuosius raundus ir įsitikinti, kad kiekvienas žaidėjas supranta taisyklės. Daugiausia mini-žaidimų laimėjęs žaidėjas tampa nugalėtoju.

Kilus abejonėms...

Laimi pirmasis, įvardinęs simbolį. Jei tuo pačiu metu sušuko keletas žaidėjų, laimi pirmasis, paėmęs, padėjęs ar išmetęs kortelę.

Lygiosios

Jei tarp dviejų žaidėjų yra lygiosios, abu turi ištraukti ir atversti po vieną kortelę. Pirmas žaidėjas, pastebėjęs tarp jų vienodą simbolį, laimi žaidimą. Jei lygiosios yra tarp trijų ar daugiau žaidėjų, laimėtoją nusprendsite sužaide papildomą »Karštos bulvės« raundą.

māngija, kes leiab ūhised sūmbolid, nimetab need ning tōmbab uued kaks kaarti. Korda seda, kuni kōik māngijad on aru saanud, et igal kaardil on tāpselt ūks sūmbol, mis mōne teise kaardiga ūhtib. Nii lihtne see ongi. Nūūd oskad sa Dobble't māngidal!

Māngu eesmärk

Pole oluline, millist māngu versiooni māngitakse, eesmārgiks on alati vōimalikult kiirelt āra tunda kahe kaardi ūhine sūmbol ning see vālja hūūdada.

Mānguversioonid

Dobble on sari kiirete ja haaravate lūhimāngude reegleid, mida kōik māngijad samal ajal jārgivad. Neid lūhimānge vōib māngida kindlas vōi suvalises jārjekorras vōi māngida sama lemmik mānguversiooni jārjest mitmeid kordi. Pēaasi, et lōbus oleks! Āra kōhkle teha paari proovivooru, et kōik ikka kindlasti reeglistest aru saaksid. Māngija, kes vōidab enim lūhimānge, pālvib ūldvōidu.

Kahtluse korral

Māngija, kes esimesena sūmboli

nimetas, vōidab! Kui tekib kahtlus, kes enne sūmboli nimetas, vōidab māngija, kes kaardi enne enda kātte haarab.

Viigid?

Lūhimāngu lōpus peavad viigisolevad māngijad duelli. Kumbki māngija tōmbab ūhe kaardi ning pōrāb selle teise māngijaga samaegselt ūmber. Esimene, kes leiab kahel kaardil ūhise sūmboli ja nimetab selle, vōidab duelli. Kui viigisolevaid māngijaid on 3 vōi rohkem, māngitakse vōitja māāramiseks voor "kuuma kartulit".

#1

Kants

- 1) Ettevalmistus:** jaga pimesi igale māngijale ūks tagurpidi kaart. Ūlejāānūd pakk asetatakse ūigetpidi laua keskele.
- 2) Māngu eesmärk:** koguda enda kātte vōimalikult palju kaarte.
- 3) Māngu kālķ:** Māngijad keeravad ūheaegselt oma kaardi ūmber. Iga māngija peab vōimalikult kiirelt mārķama ūhist sūmbolit enda ees ja laua keskel olevalt kaardilt. Esimene, kes selle leiab ja nimetab, vōtab kaardi ning asetab selle enda ette eelmise kaardi peale. Seda tehes avab ta laua keskel uue kaardi ning māng jātkub, kuni pakk lōpeb.
- 4) Vōitja:** Māngija, kes korjas enim kaarte, vōidab māngu.

Tornis

- 1) Sagatavošanās spēle:** Katram spēlētājam tiek aizklāti izdalīta 1 kārts. Pārējās kārtis tiek atklātā kavā novietotas galda vidū.
- 2) Spēles mērķis:** sakrāt pēc iespējas vairāk kāršu.
- 3) Spēles gaita:** Visi spēlētāji vienlaicīgi apgrīz savu kārti un cenšas ieraudzīt simbolu, kas atkārtojas uz savas kārts un kārts galva vidū. Tiklīdz tas atrasts, atrādējs simbolu skaļi nosauc, tad paņem atklāto kārti no kavas galda vidū un uzliek virsū savai kārtij, izveidojot savu personīgā kavu. Tagad simbolu pāru atrašanai jāizmanto jauniegūtā kārts. Spēle beidzas, kad kavā galda vidū vairs nav kāršu.
- 4) Uzvara spēlē:** uzvar tas spēlētājs, kam ir visvairāk kāršu.

Bokštas

- 1) Pasiruošimas žaidimui:** padalinkite visiems žaidėjams po vieną užverstą kortelę. Iš likusių kortelių suformuokite kaladę ir padėkite atverstą stalo viduryje.
- 2) Žaidimo tikslas:** pasibaigus žaidimui, turėti daugiausia kortelių.
- 3) Žaidimo eiga:** visi žaidėjai vienu metu atverčia savo korteles. Žaidėjas, pirmasis radęs sutampantį simbolį savo kortelėje ir atverstoje stalo viduryje, sušunka simbolio pavadinimą ir sau pasima centre kortelę. Kortelę padedama atversta ant prieš tai turėtų žaidėjo kortelių. Žaidimas įskart tęsiasi toliau, dabar sutampancio simbolio ieškoma savo kortelėje ir naujai atverstoje stalo viduryje. Žaidimas baigiasi, kai išnaudojama visa kortų kaladę.
- 4) Nugalėtojas:** Daugiausiai kortelių surinkęs žaidėjas skelbiamas nugalėtoju.



#2

Kolmik

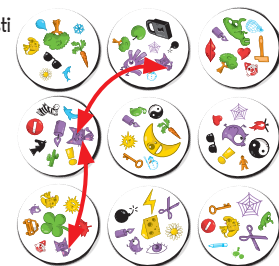
- 1) Ettevalmistus:** Aseta kogu pakk tagurpidi lauale. Tōmba pakist 9 kaarti ning aseta need pildilt nādatud viisil ūigetpidi lauale.
- 2) Māngu eesmärk:** saada endale enim kaarte.
- 3) Māngu kālķ:** Māngijad pūūavad samaegselt leida ūhist sūmbolit kolmelt kaardilt. Kōigil kolmel kaardil peab olema sama sūmbol. Selle leides, hūūab māngija selle vālja. Ta saab kōik 3 ūhise sūmboliga kaarti ning tōmbab pakist uued 3 kaarti. Māng lōppeb, kui alles on vāhem kui 9 kaarti ning ūhelgi kolmel kaardil ei ole ūhist sūmbolit.
- 4) Vōitja:** Suurima kaartide hulgaga māngija vōidab.

Trīnīši

- 1) Sagatavošanās spēle:** sakārto visas kārtis aizklātā kāršu kavā. Pacel pirmās 9 kārtis un tās atklāti izvietoj uz galda tā, kā parādīts attēlā.
- 2) Spēles mērķis:** sakrāt pēc iespējas vairāk kāršu.
- 3) Spēles gaita:** Spēlētājiem vienlaicīgi jācenšas atrast vienādu simbolus uz jebkurām 3 kārtīm. Vienādiem simboliem jābūt uz visām 3 kārtīm, lai izveidotu trīnīšus. Tiklīdz trīnīši atrasti, tie jānosauca. Pacel visas 3 kārtis ar vienādajiem simboliem un to vietā izvietoj jaunas kārtis. Spēle beidzas, kad vairs nav 9 kāršu, ko izvietot, kā arī nav iespējams atrast trīnīšus.
- 4) Uzvara spēlē:** spēlētājs ar visvairāk kārtīm ir uzvarētājs.

Trynukai

- 1) Pasiruošimas žaidimui:** sudėkite visas kortas į užverstą kaladę. Paimkite 9 viršutines ir sudėkite atverstas taip, kaip parodyta paveikslėlyje.
- 2) Žaidimo tikslas:** surinkti daugiausia kortų.
- 3) Žaidimo eiga:** žaidėjai vienu metu stengiasi surasti vieną sutampantį simbolį trijose kortelėse. Vos tai pavyksta, žaidėjas įvardija rastą simbolį ir pasiima visas tris kortas, o į jų vietą atverčiamos trys naujos kortos. Žaidimas baigiasi, kai lieka mažiau nei 9 kortos ir trijose skirtingose kortose negalima rasti sutampancio simbolio.
- 4) Nugalėtojas:** laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia kortų.



Māngu ūlesseadmine
Sagatavošanās
Pasiruošimas

 Sümboolid/ Simboli/ Simboliai

 Puu Koks Medis	 Lutipudel Bērna pudelīte Pieno buteliukas	 Pomm Spridzeklis Bomba	 Lumememm Sniegavīrs Sniego senis	 Piparkoogimehike Piparkūku vīriņš Meduoliukas	 Suu/Huuled Mute / lūpas Lūpos
 Kūnal Svece Žvakē	 Kaktus Kaktuss Kaktusas	 Lukk Slēdzene Spyņa	 Porgand Burkāns Morka	 Ratsu/hobune Bruņinieks / zirdziņš Žirgas	 Kass Kaķis Katē
 Koer Suns Šuo	 Sihik Mērķis Taikinijs	 Kāārid Šķēres Žirklēš	 Vōti Atslēga Raktas	 Muusika/Viulivōti Mūzika / nošatslēga Smuiko raktas	 Kloun Klauns Klounas
 Lepatriinu Bizmārite Boružēlē	 Sūda Sirds Širdis	 Pliiats Zīmulis Pieštukas	 Delfiīn Delfīns Delfinas	 Dinosaurs/ T-Rex Dinozaurs Dinozauras	 Dobble/ Kāsi »Dobble« rociņa Ranka
 Lohe Pūķis Slibinas	 Vālk Zibens Žaibas	 Kummitus Spoks Vaiduoklis	 Tuli Uguns Ugnis	 Vahtraleht Kļavas lapa Lapas	 Karikakar Margrieta Gēlē
 Lumehelves Sniegpārsla Snaigē	 Juust Siers Sūris	 Jāākuubik Ledus gabaliņš Ledo kubelis	 Vesi/Tilk Ūdens / lāse Vanduo	 Kell Pulkstenis Laikrodīs	 Iglu Iglu Ledo trobelē
 Kuu Mēness Mēnulis	 Kilpkonn Bruņurupucis Vēžlys	 Prillid Brilles Akiniai	 Haamer Āmurs Plaktukas	 Silm Acs Aķis	 Lind Putns Paukštīs
 Nelja kroonlehega ristikhein Četrlapu āboliņš Dobilas	 Stop mārķ STOP zīme Stop ženklas	 Hūūumārķ Izsaukuma zīme Šauktukas	 Kūsimārķ Jautājuma zīme Klaustukas	 Ōun Ābols Obuolys	 Pāiķe Saulē Saulē
 Vārv Krāsa Dažai	 Kolp ja sāāreluud Galvaskauss Kaukolē	 Āmblikuvōrk Zīrnekļtikls Voro tinklas	 Auto Mašīna Automobilis	 Yin ja Yang Jiņ un jan Jin ir Jang	 Zebra Zebra Zebras

 Tegijad

Mängu autor Denis Blanchot, Jacques Cottureau ja Play Factory, koos Play Factory meeskonna abiga, seahulgas: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves and Igor Polouchine.
Kirjastaja Zygomatic - Asmodee Group - www.asmodee.com

Spot it!, Dobble ja Dobble tegelased on Asmodee Grupi kaubamärk. S

 Nopelni

Spēles veidotāji: Denis Blanchot, Jacques Cottreau un »Play Factory«
ar »Play Factory« komandas palīdzību, tajā skaitā: Jean-François
Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves un Igor
Polouchine. Izdevējs: Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.com

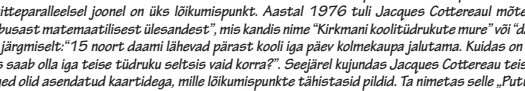
ark. Spot it!, Dobble, un Dobble varoņi ir Asmodee Group preču zīmes. Spot it!, Dobble ir Dobble personāžu prekš zīm.

 Žaidimą kūrė

Denis Blanchot, Jacques Cottureau, and Play Factory, with help from the Play Factory team, including: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves and Igor Polouchine.

Isleido Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.com

Visų prekės ženklai priklauso Asmodee Group.



PSiut Doble loomise ajaloost: mängus DOBBLE on 50 sümbli ja 55 kaarti, 8 sümbli oli kaardil. Igal kaardil kaardil on alati üks ühine sümbol. Kuid kuidas see töötab? DOBBLE põhineb lõikumisspiirli, mille kohaselt iga kal mitteraaleelsel joonel on üks lõikumispunkt. Aastal 1976 tuli Jacques Cottareau mõle luua variant, mis kuulus "tõusvast matemaatilistele ülesannetesse", mis kandis nime "Kirkmali koollüüdnud mure" või "daamide mudu". See oli ka kolm järemselt: "15 noort daami lähevad pärast kooli iga päe kolmekuppa jalutama. Kuidas on võimalik teha nii, et igaüks saab olla iga teise tüdruku selsis vähe korra". Seetõttu kujundas Jacques Cottareau teise mängu, kus lõikumised olid asendatud kaardidega, mille lõikumispunkte tähistasid pildid. Ta nimetas selle "Putukamänguks", mille eesmärgiks oli leida kaardil üks ühine sümbol. DOBBLE esivanem oli sündimüügi välistavate koodide teooriasit arenenud meetodite teostades ehitas ta üles matkistiki, mis probleemi üldistasit. Tänu loodud matkistikele kujundas Jacques Cottareau lõikumise ni optimeerimise teel kaks mängu, luues neli ümber isprisi etabvalse teemaatika. Esimene neli mängudest, "Veider retriever", ilmus ajakirjas "Le Petit Archimède" ja "Pour la Science" (Noor Archimedes ja Teaduse nime). 2008. aastal kevadel avastas Denis Blanchot mõned "putukate mängust" pärit kaardid, mis pärinesid mõni aastakümne varasemast ajast. Nende seostamise mehaanika kas lähtuvalt tuli tal geniaalne mõte, mis koosneb Jacques Cottareau ga lüi ta "päris" mängu. Denis Blanchot lüüdis peab "heade punktide" stiilimüüdnud olema põhjalikult läbi mõeldud, kuna see on liialt keeruline, et tagada kiired refleksidele põhinevat peolaad. Pildid peavad võimaldama kiirelt tuvastamist ja olema mängusisises ni lihtsalt arusaadavad. Samas on kaarte liialt vähe (31) ning ka sümbolide paari (6); järgmine versioon on juba 51 kaardiga, millel on 8 sümboli, mis võimaldab tekitada kombinatsioone kõige tihti 7 sümboliga. Mängujuhend tuleb aga kirja panema. Lühidalt öeldes, on teha veel küll tööd. Mitmed prototüübid on testimängu, peamiselt lastele, teeb Denis Blanchot ise ning suhtleb omale kal ka kirjastajatega. "Play Factory" meeskond teeb Denis Blanchot'ga tihedat koostööd, et anda mäna välia teie lõplik müü. 2009. aastal varakevadel näeb DOBBLE, nagu see praegu tundub, ilmalvatselt!

28 Isa spēles «Spot It!» radīšanas vēsture: Spēlē «Spot It!» ir vairāk kā 50 dažādi simboli, 55 kārtis, 8 simboli uz katru, un uz kārsu pāra vienu ir tikai 1 simbols, kas atkārtojas. Bet kā tas strādā? Spēle «Spot It!» ir balstīta uz mīkledarbības principa, kurā divas tālaines līnijas var krustoties tikai vienu punktu. 1976. gadā Jacques Cottetareu kungam radās ideja radīt slavenās «Jautrās matemātikas» puzzles izpaušmārniju, ko sauc par Kirmkna skolnieču problēmu jeb Dāmu problēmu. Šis uzdevums kļuva šādi: «15 jaunas dāmas no internētiskolas dodas pastaigā rindās pa trim. Katrām varam vienādi rokt, lai katrā dāma otro kompāniju sastādītu tikai vienu reizi?» Ar paņemieniem, kas radušies no kļūdu labošanas problēmu teorijām, Cottetareu kungs radīja vairākas struktūras, kuras šo problēmu izpaušmārnijā – šīs struktūras ir labi zināmas ar nosaukumu «nepilnīgi salabāstātie bloki». Balstoties uz šo struktūru izpaušmārnij (krustošanas un optimizācijas principiem), Cottetareu kungs veiksmīgi radīja divas spēles, tās «izkristalizējās» nerasētai veidā. Pirmā no spēlēm «Divainais retrivers» bija publicēta žurnālos «Le Petit Archemède» un «Pour la Science» («Jaunais Arhimēds» un «Zinātnieki»). Cottetareu kungs vēlāk izveidoja otro spēli, kuras pamatā bija 5 līniju plāns, kur līnijas tika aizēstas ar kārtīm, bet punkti – ar ieseku atzīmēm, un viņš šo spēli, kuras mērķis bija atrast viendabīgu ieseku atzīmju uz divām kārtīm, nosauca par «Insektu spēli». Šādi radās spēles «Spot It!» priekštečis! 2008. gada pavasarī Denis Blanchot atrada dažas kārtis no pirmās dažādā desmitgadā radītās «Insektu spēles», un viņu aizveda pie spēles mehānika, un viņš sadarbījās ar Jacques Cottetareu, lai to pārvērstu «It's!» spēlē. Denis Blanchot uzskatīja, ka «Iabo punktu» stila modeļi ir jāpārstrādā, jo tas ir pārāk sarežģīts un ir jānovērš refleksa stila baltīšu spēles radīšana. Spēles atzīmju jābūt viegli atpazīstamiem, jāturpinā un saprotamiem. Spēlei nepieciešama plūstamība. Tajā pašā laikā kārtis bija pārāk mazs skaits (31) un uz tām bija redzami pārāk maz atzīmju (6), tādēļ spēle tika pārveidota tā, lai tā saturētu 57 kārtis ar 8 dažādiem atzīmju, lai radītu istas spēles sajūtu ar 7 atzīmju kombinācijām. Vēl tikai bija jāuzkrata spēles noteikumi... Vārdu sakot, bija vēl jāpaveic vēl viena spēles radīšanas daļa. Denis Blanchot uzskatīja, ka dažādas spēles prototipus un organizācija spēles testēšanas sesijas – paši ar bērniem, kā arī pats uz savu roku izveidoja spēles rozātojumus. «Play Factory» komanda bija tie, kas visuizveidot nolēma sadarbīties ar Denis Blanchot, lai izlaistu spēles pabeigto versiju. 2009. gada rudenī spēle «Spot It!» tika publicēta tādā versijā, kādu to zinām tagad!



Trumpa žaidimo istorija. Žaidimą DOBBLE sudaro 50 simbolių ir 55 kortelės (po 8 kortelę). Tarp bet kurių dviejų kortelių vienas simbolis visada sutampa. Kaip viskas veikia? Žaidimas paremtas principu, pagal kurį du linijos visada turi vieną bendrą tašką. 1976 m. ponas J. Cottereau sugalvojo, kaip generalizuoti žymų matematinių galvoklę, kad žinoma, kaip Kirkmano mergaičių mokyklos problema. «15 mokinių kiekvieną dieną eina pasivaikščioti eilėmis po tris. Kaip padaryti, kad kiekviena iš jų būtų draugijoje būtų tik kartą? Jo sukurtos sprendimo struktūros matematikų kad žinomos kaip «sudenintieji nepilnieji blokai». Remdamasis specialiomis šių struktūrų sąvokėmis, J. Cottereau sukūrė du žaidimus. Pirmąjį išleido žurnalai «Le Petit Archimède» ir «Pour la Science» (iet. «Juanaais Archimedeas» ir «Moksliui»). Antrąjį žaidimą J. Cottereau sukūrė pagrindu pasirinkęs skaitų 5, linijas pakaitęs kortelėmis, jo taškus - vabzdžių paveikslėliais. Žaidimą taip ir pavadino - «vabzdžių žaidimas». Jo tikslas buvo tarp dviejų kortelių surasti vieną vabzdžio simbolį. Taip gimė DOBBLE protėvis. 2008 m. Denisas Blanchot atrado kelias vabzdžių žaidimo korteles, sukurtaas prieš porą dešimtmečius. Iš buvo sužavėtas tobulu žaidimo dizaino ir atgavino jį «etramas» žaidimą. D. Blanchot siek tiek supaprastino žaidimą, kad jis geriau tiktų lėksumam vakareliui, pakeiskelius būv lengviau pastebėti, o žaidimo taisykles paprastu suprastu. Svarbiausia buvo išlaisty žaidimo eiga. Taip pat padugėjo kortelių ir paveikslėliu. Nu 31 (su 6 paveikslėliais), iš 57 kortelių (su 3 paveikslėliais). Skirtingą galim kombinacijų skaičius išauko iki septentynkeli, o žaidimas pradėjo panašėti į puikią pramogą. Kuriant naujus žaidimo sulokimus nemierinois ir jo taisykles...jos išauko lengvos ir paprastos. Denisas Blanchot sukūrė suaugbyų prototipą ir atlieka bendrąjį žaidimų, kuriuose daugiausia dalyvauja vaikai. Iš taip pat susieksia su žaidimo leidėjais, o 2009 metų rudinį kompanija Play Factory išleisdžia pirmąjį DOBBLE žaidimą.

