



Co je Dobble?

Hra Dobble sa skladá z 55 kariet a na každej karte je 8 symbolov. Na dvoch ľubovoľných kartách je vždy pouze jeden stejný symbol. Buďte pripravení, aby ste ho našli ako prví!

Než začnete hrať ...

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. Opakujte 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 hráte, 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 „Horký brambor“ a hráč, který toto kolo vyhraje, se stává celkovým vítězem.

Čo je to Dobble?

Hra Dobble sa skladá z 55 kariet a na každej karte je 8 symbolov. Na ľubovoľných 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 ľubovoľné karty a položíte ich na stół lícom (obrázky) nahor tak, aby ich každý videl. Na kartách nájdete 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 stół. Opakujte tieto kroky, kým všetci hráči nepochopia, že na dvoch ľubovoľných kartách je vždy iba jeden zhodný symbol. To je celé. Teraz ste pripravení zahrávať si hru Dobble!

Cieľ hry

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

Minihry

Dobble je séria rýchlych miniher, v ktorých všetci hráči hrajú naraz. Môžete ich hrať v ľubovoľnom poradí alebo hrať len tie obľúbené. Hlavným cieľom je baviť sa! Nehanbite sa zahrávať 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. Obaja hráči si vytiahnú jednu kartu a naraz ju položia lícom 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 „Horúci zemiak“ a hráč, ktorý toto kolo vyhra, sa stáva celkovým víťazom.

HRA Č. 1 Vež

1) Příprava hry: Každému hráči rozdijte jednu kartu obrázky dolů. Ze zbývajících karet udělejte 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 udělejte si 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.

HRA Č. 2 Studna

1) Příprava hry: Doprostřed stolu položte jednu kartu obrázky nahoru. Zbývajících karet rovnoměrně rozdijte hráčům obrázky dolů. Tak vytvoříte hrací balíčky jednotlivých hráčů.

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

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 stolu. Pokud pak porovnáváte kartu, jež se dostala navrch vašeho hracího balíčku. Hra pokračuje, dokud se některý z hráčů nezabaví 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 rozdijte jednu kartu obrázky dolů. Zbývajících karet dejte stranou na později. Určete, 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 dlaní. 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 žádnou kartu 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 nebudete 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.

Horúci zemiak

(hrá sa na niekoľko kol)

1) Příprava hry: Každému hráči rozdijte jednu kartu lícom nadol. Zvyšné karty dajte bokom na neskor. Určite, koľko kol chcete hrať (najmenej päť).

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

3) Hranie hry: Všetci hráči naraz otočia svoje karty lícom nahor. Karty musíte držať položené v dlaní. Len čo uvidíte zhodný symbol na svojej karte a na karte iného hráča, povedzte ho nahlas a položte svoju kartu na kartu toho hráča. Hráči, ktorí nemajú žiadne karty v ruke, toto kolo už nehrajú. Ak máte v ruke dve alebo viac kariet, porovnávajú 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.

HRA Č. 4 Otrávený dáreček

1) Příprava hry: Každému hráči rozdijte jednu kartu obrázky dolů. Ze zbývajících karet udělejte 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 „otrávený dáreček“, protože tak dáváte nechcenou kartu protivníkovi. 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.

Otrávený darček

1) Příprava hry: Každému hráčovi rozdijte jednu kartu lícom nadol. Zo zostávajúcich kariet vytvoríte hrací balíček, ktorý položíte doprostřed stola lícom nahor.

2) Cieľ hry: Mať čo najmenej kariet.

3) Hranie hry: Všetci hráči naraz otočia svoje karty lícom 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 „otrávený darček“, pretože takto dávate nechcenú kartu protivníkovi. 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) Vítěz hry: Vyhráva hráč, který má najmenej kariet.

HRA Č. 5 Trojice

1) Příprava hry: Z karet obráčených obrázky dolů vytvoříte hromádku. Vezměte prvních devět karet a položte je na stół 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 nahradte 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.

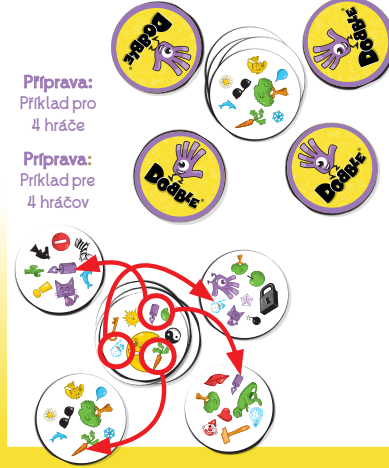
Trojica

1) Příprava hry: Z kariet otočených lícom nadol vytvoríte kôpkku. Vezmite prvých deväť kariet a položte ich na stół lícom 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 zo zhodným symbolom a nahradte ich tromi novými kartami. Hra končí, keď zostane menej ako deväť kariet a na žiadnych troch kartách sa nedá nájsť zhodný symbol.

4) Vítěz hry: Vyhráva hráč, který má najviac kariet.



Symboly/Символы



Strom
Strom



Dětská lahev, lahvička
Detská fľaša



Bomba
Bomba



Žárovka, světlo
Žiarovka, svetlo



Kotva
Kotva



Pavouk
Pavúk



Svíčka
Sviečka



Kaktus
Kaktus



Zámek
Zámok



Mrkev
Mrkva



Perníkový panáček
Perníkový panáčik



Kočka
Mačka



Pes
Pes



Terč, cíl, zaměřovač
Terč, cieľ, zameriavač



Nůžky
Nožnice



Klíč
Kľúč



Hudba, houslový klíč
Hudba, husľový kľúč



Klaun
Klaun



Beruška, brouček
Lienka, chrobák



Srdce, láska, touha
Srdce, láska



Tužka
Ceruzka



Delfin
Delfín



Dinosauros,
Tyranosaurus, T-Rex
Dinosauros,
Tyranosaurus, T-Rex



Dobble, ruka
Dobble, ruka



Drak
Drak



Blesk, elektrina, energie
Blesk, elektrina, energia



Duch
Duch



Oheň
Oheň



List, javorový list
List, javorový list



Sedmikráska, květina
Sedemkráska, kvetina



Vločka, sníh
Vločka, sneh



Sýr
Syr



Kostka ledu, led
Kocka ľadu, ľad



Voda, kapka
Voda, kvapka



Hodiny, hodinky
Hodiny, hodinky



Iglu
Iglu



Měsíc
Mesiac



Želva
Korytnačka



Dalekohled
Ďalekohľad



Kladivo
Kladivo



Okno
Okno



Pták
Vták



Čtyřlístek
Štvorlístok



Stop, stopka, zákaz vjezdu
Stop, stopka, zákaz vjazdu



Vykřičník
Výkřičník



Otazník
Otáznik



Jablko
Jabĺko



Slunce
Slnko



Skvrna
Škvrna



Lebka, kosti
Lebka, kosti



Pavučina
Pavučina



Auto
Auto



Jin a jang
Jin a jang



Zebra
Zebra

Zásluhy

Autori 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: www.blackfire.cz

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

Zásluhy

Autori hry: Denis Blanchot, Jacques Cottereau a Play Factory, s pomocou tímu Play Factory:
Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves a Igor Polouchine.

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

Zákaznícky servis: www.blackfire.cz



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 „závážného 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 teorii samo-opravných kódů sestavil několik struktur, jež daný problém zobecnily. Tyto struktury jsou dobře známé matematikům pod názvem „vyvážené neúplné bloky“. Na základě zvláštních vlastností těchto struktur (principů přesečků a optimalizace) pan Jacques Cottereau postupně vytvořil dvě hry, jež „vyšperkoval“ nekonvenčním způsobem. První z her, „Podivný retrivér“, byla publikována v časopisech „Le Petit Archimède“ (Mladý Archimedes) a „Pour la Science“ (Pro vědu). Pan Jacques Cottereau následně vytvořil druhou hru, založenou na projektovém 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 spojí s Jacquem Cottereaum, aby ji společně uvedli do života a vytvořili „skutečnou“ hru. Denisovi Blanchotovi je jasné, že systém „dobrych bodů“ musí být přehlednější, protože je příliš složité a brání tomu, aby to byla dobrá párty hra zaměřená na procvičování reflexů. Použití ikon či obrázků 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). Dojde tedy k navýšení na 57 karet, jež obsahují 8 symbolů. Tím se zlepší celkový pocit ze hry a předpokládaný počet kombinací se vyhoupe na sedmimístné číslo. Ještě je však potřeba napsat pravidla hry. Tedy stručně řečeno, je tu ještě celá řada úkolů, které je potřeba udělat a dokončit. Denis Blanchot vytvoří mnoho prototypů, 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 „závážneho matematického“ puzzle, pomenovaného Kirkmanov problém školáčok alebo aj „dámsky“ problém, čo znamená nasledovné: „15 slečen 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 nestreli 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 (princípov priesečníkov a optimalizácie) pán Jacques Cottereau postupne vytvoril dve hry, ktoré „vyšperkoval“ nekonvenčným spôsobom. Prvá z hier, „Podivný retrivér“, 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 čiary 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 znovu objavil niekoľko kariet z „Hmyzej hry“, ktorá bola vytvorená o niekoľko desiatok rokov skôr. Je nadšen geniálnou myšlienkou danej hernej mechaniky, takže sa spojí s Jacquesom Cottereaum, aby ju spolu uvedli do života a vytvorili „skutočnú“ hru. Denisovi Blanchotovi je jasné, že systém „dobrych bodov“ sa musí prehodnotiť, pretože je príliš zložitý a bráni tomu, aby to bola dobrá párty hra zameraná na precvičovanie reflexov. Použitie ikon či obrázkov 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). Dojde teda k navýšeniu na 57 kariet, ktoré obsahujú 8 symbolov. Tým sa zlepši 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 využívajte výhody