



Ce este Dobble?

Dobble conține 55 de cărți, fiecare având câte 8 simboluri. Între oricare două cărți există doar un singur simbol comun.

Pregătește-te să îl găsești!

Înainte de a începe să te joci...

Dacă nu ai jucat niciodată **Dobble**, familiarizează-te cu jocul alegând oricare două cărți. Așază-le cu fața în sus ca să le poți vedea toată lumea. Găsește simbolul comun între aceste două cărți (aceeași formă, aceeași culoare, doar dimensiunea poate diferi). Primul jucător

care găsește simbolul comun trebuie să îl strige numele și să tragă alte două cărți, așezându-le pe masă cu fața în sus. Repetați acești pași până când toți jucătorii au înțeles că există doar un singur simbol comun între două cărți. Asta este tot! Acum sunteți pregătiți să jucați **Dobble**.

Obiectivul jocului

Oricare mini-joc ați juca, scopul este să fii cel mai rapid în a găsi simbolul comun și să îl strigi.

Mini-jocurile

Dobble cuprinde o serie de mini-jocuri rapide și interesante în care toți jucătorii acționează simultan. Le puteți juca în orice ordine sau puteți juca doar favoritele voastre. Scopul jocului este să vă distrați! Puteți să jucați câteva runde de probă, pentru ca toată lumea să înțeleagă regulile. Jucătorul care câștigă cele mai multe mini-jocuri, este campionul general.

Îndoieli?

Primul jucător care strigă numele simbolului comun, câștigă. În caz de

egalitate, primul jucător care a luat sau a scăpat de carte, câștigă.

Egalitate

Dacă, la sfârșitul jocului, doi jucători sunt la egalitate pentru prima poziție, aceștia trebuie să se dueleze. Jucătorii trag câte o carte și o întorc cu fața în sus simultan. Primul jucător care găsește simbolul comun și îl strigă, câștigă. Dacă 3 sau mai mulți jucători sunt la egalitate, jucați o rundă de «Cartoful Fierbinte» pentru a determina câștigătorul.

JOCUL 1 Turnul Infernal

1) Pregătiri de joc: Împarte câte o carte cu fața în jos fiecărui jucător. Pune cărțile rămase, în mijloc, pe masă, cu fața în sus, pentru a forma teancul din care se va trage.

2) Obiectivul jocului: Să aduni cât mai multe cărți.

3) Cum se joacă: Jucătorii își întorc cărțile simultan și încearcă să găsească simbolul comun între cartea lor și prima carte din teancul din centrul mesei. Dacă l-ai găsit, numește-l cu voce tare. Primul care îl găsește, ia cartea din mijloc și o pune peste prima lui carte, pentru a forma un teanc personal. Acum descoperă simbolul comun între noua ta carte și noua carte din centru. Continuă să jucați până când nu mai există cărți în teancul din centru.

4) Cine câștigă: Jucătorul cu cele mai multe cărți câștigă.



Exemplu pentru 3 jucători

JOCUL 2 Fântâna

1) Pregătiri de joc: Așază o carte cu fața în sus, în centrul mesei. Împarte restul cărților cu fața în jos, în mod cât mai egal între jucători. Aceste cărți vor forma teancul lor personal.

2) Obiectivul jocului: Fii primul care scapă de toate cărțile.

3) Cum se joacă: Jucătorii își întorc simultan teancul, astfel încât toate cărțile sunt cu fața în sus. Dacă ești primul care găsește simbolul comun între cartea din centru și prima carte din teancul tău, spune-i numele cu voce tare și pune cartea ta deasupra celei din centru, aceasta devenind noua carte din mijloc. Acum descoperă simbolul comun între noua ta carte și noua carte din centru. Continuă să jucați până când un jucător rămâne fără cărți.

4) Cine câștigă: Primul jucător care își termină cărțile, câștigă.



Exemplu pentru 3 jucători

JOCUL 3 Cartoful Fierbinte

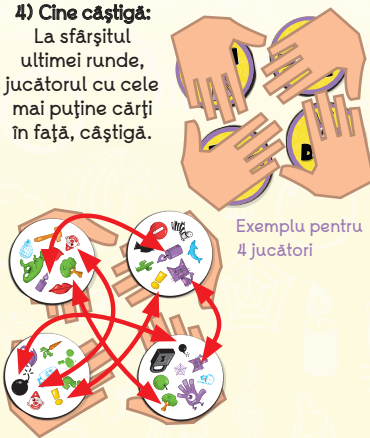
(jucat în mai multe runde)

1) Pregătiri de joc: Împarte câte o carte, cu fața în jos, fiecărui jucător. Pune deoparte restul de cărți pentru a le folosi mai târziu. Decideți câte runde doriți să jucați (minim 5).

2) Obiectivul jocului: Să ai cât mai puține cărți după ce toate rundele au fost jucate. Poți face acest lucru, scăpând de cât mai multe cărți în fiecare rundă.

3) Cum se joacă: Jucătorii își întorc cărțile cu fața în sus, simultan, ținându-le în palmă. Dacă găsești un simbol comun între cartea ta și cartea unui alt jucător, strig-o și pune-ți cartea deasupra celei din palma celui alt jucător. Dacă ai două sau mai multe cărți în palmă, ia în considerare doar cartea de sus pentru a căuta simboluri comune cu ceilalți jucători. Când ai găsit un simbol comun, pune prima ta carte în palma celui alt jucător. Continuă să jucați până când un jucător are în palmă toate cărțile. Acela pierde runda și își pune cărțile în față. O rundă nouă poate începe.

4) Cine câștigă: La sfârșitul ultimei runde, jucătorul cu cele mai puține cărți în față, câștigă.



Exemplu pentru 4 jucători

JOCUL 4 Darul otrăvit

1) Pregătiri de joc: Împarte câte o carte cu fața în jos fiecărui jucător. Pune restul cărților, cu fața în sus, în centrul mesei pentru a forma un teanc din care se va trage.

2) Obiectivul jocului: Să ai cât mai puține cărți.

3) Cum se joacă: Jucătorii își întorc cărțile cu fața în sus, simultan. Caută simboluri comune între cartea din centru și cartea oricărui alt jucător. Dacă ai găsit o potrivire, strig-o. Apoi ia cartea din centru și pune-o deasupra cărții jucătorului unde ai găsit simbolul comun. Acesta este Darul Otrăvit, pentru că îi oferi o carte nedorită adversarului. Noua carte din centru devine cea cu care trebuie să găsești potriviri. Jucați până când nu mai aveți nici o carte în mijloc.

4) Cine câștigă: Jucătorul cu cele mai puține cărți, câștigă.



Exemplu pentru 4 jucători

JOCUL 5 Triplet

1) Pregătiri de joc: Pune toate cărțile cu fața în jos, într-un teanc. Ia primele 9 cărți și așază-le cu fața în sus pe masă (ca în imagine).

2) Obiectivul jocului: Să aduni cele mai multe cărți.

3) Cum se joacă: Jucătorii încearcă, simultan, să găsească un simbol comun pe oricare 3 cărți. Același simbol trebuie să apară pe toate 3 cărțile. Dacă l-ai găsit, strigă. Înlocuiește cele 3 cărți care s-au potrivit cu alte 3 noi cărți. Jocul se încheie când au rămas mai puțin de 9 cărți și nu mai există nici un simbol comun între 3 cărți.

4) Cine câștigă: Jucătorul cu cele mai multe cărți, câștigă.



Exemplu

Simboluri

	Copac		Biberon		Bombă		Om de zăpadă		Om din turtă dulce		Gură/Buze
	Lumânare		Cactus		Lacăt		Morcov		Cavaler/cal		Pisică
	Câine		Țintă		Foarfecă		Cheie		Cheia Sol/Muzică		Clown
	Buburuză		Inimă		Creion		Delfin		Dinozaur/T-Rex		Dobble
	Dragon		Fulger		Stafie		Foc		Frunză de arțar		Margaretă
	Fulg de nea		Brânză		Cub de gheață		Picătură de apă		Ceas		Iglu
	Lună		Țestoasă		Ochelari		Ciocan		Ochi		Pasăre
	Trifoi cu patru foi		Semn oprire		Semnul exclamării		Semnul întrebării		măr		Soare
	Vopsea		Craniu și oase încrucișate		Pânză de păianjen		Mașină		Yin și Yang		Zebură

Mulțumiri

Un joc de Denis Blanchot, Jacques Cottureau și Play Factory, cu ajutorul echipei Play Factory, inclusiv:
Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves și Igor Polouchine
Publicat de Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.com

Spot iti, Dobble și personajele Dobble sunt mărci comerciale ale Asmodee Group. • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM



Bun venit în extraordinara
Lume a Jucătorilor

Înscrie-te și bucură-te de
beneficii exclusive

**My
asmodee**
players only

Un mic istoric despre cum a fost creat: Dobble are peste 50 de simboluri, 55 de cărți, 8 simboluri pentru fiecare carte și întotdeauna doar un simbol comun ce se găsește pe 2 cărți. Dar cum funcționează? Se bazează pe interacțiunea dintre două elemente cu un singur punct comun. În 1976 Jacques Cottureau a avut ideea de a răspândi un faimos joc-problemă din „matematica distractivă”, numit de Kirkman „fata-problemă din școală” sau „problema doamnelor”. Acesta este următorul: 15 tinere domnișoare de la un internat merg la plimbare în grup de 3. Cum putem proceda astfel încât fiecare dintre ele să stea una în compania celeilalte? Cu ajutorul teoriilor codurilor de eroare de rectificare, el a construit o structură ce generalizează problema. Acestea sunt bine cunoscute de matematicieni sub numele de „blocuri incomplet echilibrate”, bazate în special pe proprietățile acestei structuri (principiile intersecției și ale optimizării). JC a creat succesiv 2 jocuri oferindu-le o formă neconvențională. Primul joc „un copoi ciudat” a fost publicat în revista LPA și în PS. JC a creat al doilea joc bazat pe un plan proiectat cu baza de 5, în care au fost înlocuite liniile cu cărți, punctele cu imagini ce ilustreau insecte și l-a numit „jocul insectelor”, scopul fiind să găsești imaginea cu insecta comună ce apare pe 2 cărți. Strămoșul lui Dobble a luat naștere! În primăvara anului 2008, Denis Blanchot a descoperit câteva cărți de joc din „jocul insectelor”, inventat cu câțiva zeci de ani în urmă. Este uimit de ingeniozitatea mecanismului jocului și lucrează împreună cu Jacques Cottureau să îl transforme într-un „joc adevărat”. Pentru Denis Blanchot, „punctele bune” trebuie regândite deoarece sunt prea complexe și împiedică un joc de tip reflex. Simbolurile trebuie să fie mai ușor de identificat și mai jucăușe. Jocul are nevoie de fluiditate. În același timp, sunt prea puține cărți (doar 31) și conțin prea puține simboluri (doar 6); jocul va conține 57 de cărți a câte 8 simboluri pentru a intra cu adevărat în starea de joc, însemnând un număr de combinații din 7 cifre. Regulile jocului încă nu sunt scrise... pe scurt, mai sunt multe detalii de creație de pus la punct. Denis Blanchot face multe prototipuri și seturi de joc cu ajutorul unor copii, iar apoi, acesta decide să facă un pas în față și ia legătura cu producătorii. Echipa The Play Factory ajunge să lucreze cu Denis Blanchot pentru publicarea jocului în forma finală. Jocul Dobble, în varianta actuală, este lansat în toamna anului 2009.