



Τι είναι το Dobble;

Το **Dobble** αποτελείται από 55 κάρτες, με καθεμία να περιέχει 8 σύμβολα. Ανάμεσα σε δυο οποιεσδήποτε κάρτες, υπάρχει πάντα 1 - και μόνο 1 - κοινό σύμβολο. Ετοιμαστείτε να το βρείτε!

Πριν ξεκινήσετε να παίζετε...

Αν δεν έχετε ξαναπαίξει **Dobble**, εξοικειωθείτε με αυτό τραβώντας 2 τυχαίες κάρτες και τοποθετώντας τις ανοιχτές πάνω στο τραπέζι. Ψάξτε για το κοινό σύμβολο στις 2 κάρτες (ίδιο σχήμα, ίδιο χρώμα, μόνο το μέγεθος μπορεί να είναι διαφορετικό). Ο πρώτος παίκτης που

θα βρει το κοινό σύμβολο λέει το όνομα του συμβόλου, τραβάει 2 νέες κάρτες και τις τοποθετεί ανοιχτές στο τραπέζι. Επαναλάβετε αυτά τα βήματα μέχρι όλοι οι παίκτες να καταλάβουν ότι θα υπάρχει πάντα 1 και μόνο 1 κοινό σύμβολο σε οποιεσδήποτε δυο κάρτες. Αυτό ήταν. Τώρα ξέρετε πώς να παίζετε **Dobble**!

Σκοπός του παιχνιδιού

Όποιο μίνι-παιχνίδι κι αν παίζετε, ο σκοπός σας είναι πάντα να είστε ο γρηγορότερος στο να βρείτε το σύμβολο που είναι κοινό σε δυο κάρτες και να πείτε ποιο είναι.

Τα Μίνι-Παιχνίδια

Το **Dobble** είναι μια σειρά μίνι παιχνιδιών βασισμένων στην ταχύτητα, στα οποία όλοι παίζουν ταυτόχρονα. Μπορείτε να τα παίζετε όλα με οποιαδήποτε σειρά, ή να παίζετε μόνο τα αγαπημένα σας. Το σημαντικό είναι να διασκεδάσετε! Μην διστάσετε να παίζετε μερικούς δοκιμαστικούς γύρους για να βεβαιωθείτε ότι όλοι κατάλαβαν τους κανόνες. Ο παίκτης που θα κερδίσει στα περισσότερα μίνι-παιχνίδια είναι ο τελικός νικητής.

Σε περίπτωση αμφιβολίας Νικάει αυτός που θα πει πρώτος το

όνομα του συμβόλου. Σε περίπτωση ισοπαλίας, νικάει αυτός που πρώτος πήρε ή τοποθέτησε την κάρτα του.

Ισοπαλία για την Πρωτιά;

Στο τέλος του παιχνιδιού, αν υπάρχουν 2 ισόπαλοι παίκτες, αυτοί μονομαχούν: καθέννας τους τραβάει 1 κάρτα και τις ανοίγουν ταυτόχρονα. Ο πρώτος που θα βρει το κοινό σύμβολο και θα πει το όνομα του είναι ο νικητής. Αν 3 ή περισσότεροι παίκτες είναι ισόπαλοι, παίζετε 1 γύρο «Καυτή Πατάτα» για να καθορίσετε τον νικητή.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ #1

Ο Πύργος

1) Προετοιμασία: Μοιράστε 1 κλειστή κάρτα σε κάθε παίκτη. Τοποθετήστε τις υπόλοιπες κάρτες σε μια ανοιχτή τράπουλα στο κέντρο του τραπέζιου.

2) Σκοπός του Παιχνιδιού: Να μαζέψετε τις περισσότερες κάρτες.

3) Πώς παίζεται: Οι παίκτες ανοίγουν ταυτόχρονα την κάρτα τους και προσπαθούν να βρουν το κοινό σύμβολο ανάμεσα σε αυτήν και την κάρτα στο κέντρο. Μόλις το βρείτε, πείτε το όνομά του. Κατόπιν πάρτε την κάρτα από το κέντρο και τοποθετήστε την ανοιχτή πάνω από τη δική σας για να δημιουργήσετε την προσωπική σας τράπουλα. Χρησιμοποιήστε αυτή τη νέα κάρτα της τράπουλάς σας για να βρείτε κοινό σύμβολο με την νέα κάρτα που αποκαλύφθηκε στο κέντρο. Συνεχίστε να παίζετε μέχρι να εξαντληθεί η τράπουλα στο κέντρο.

4) Νικητής: Ο παίκτης με τις περισσότερες κάρτες είναι ο νικητής.



Αρχικό Στήσιμο: Παράδειγμα για 3 Παίκτες

ΠΑΙΧΝΙΔΙ #2

Το Πηγάδι

1) Προετοιμασία: Τοποθετήστε 1 κάρτα ανοιχτή στο κέντρο του τραπέζιου. Μοιράστε τις υπόλοιπες κάρτες στους παίκτες όσο πιο ισοδύναμα γίνεται. Αυτές οι κάρτες θα είναι η προσωπική τράπουλα του καθενός.

2) Σκοπός του παιχνιδιού: Να είστε ο πρώτος παίκτης που θα απαλλαγεί από όλες τις κάρτες.

3) Πώς παίζεται: Οι παίκτες γυρίζουν ταυτόχρονα τις τράπουλές τους ώστε να είναι ανοιχτές. Αν είστε ο πρώτος παίκτης που θα βρει το κοινό σύμβολο ανάμεσα στην κάρτα που βρίσκεται στην κορυφή της τράπουλάς του και στην κάρτα στο κέντρο του τραπέζιου, πείτε το όνομα του συμβόλου και τοποθετήστε την κάρτα σας πάνω από την κάρτα στο κέντρο. Χρησιμοποιήστε την κάρτα που μόλις αποκαλύφθηκε στην τράπουλά σας για να βρείτε το κοινό της σύμβολο με την νέα κάρτα στο κέντρο του τραπέζιου. Συνεχίστε να παίζετε μέχρι 1 παίκτης να ξεμείνει από κάρτες.

4) Νικητής: Ο πρώτος παίκτης που θα ξεφορτωθεί όλες του τις κάρτες είναι ο νικητής.



Αρχικό Στήσιμο: Παράδειγμα για 3 Παίκτες

ΠΑΙΧΝΙΔΙ #3

Η Καυτή Πατάτα

(παίζεται σε πολλούς γύρους)

1) Προετοιμασία: Μοιράστε 1 κλειστή κάρτα σε κάθε παίκτη. Βάλτε τις υπόλοιπες κάρτες στην άκρη. Αποφασίστε πόσους γύρους θα παίζετε (ελάχιστο 5).

2) Σκοπός του παιχνιδιού: Να έχετε τις λιγότερες κάρτες όταν παιχτούν όλοι οι γύροι. Αυτό γίνεται με το να ξεφορτώνετε τις κάρτες σας κάθε γύρο.

3) Πώς παίζεται: Όλοι οι παίκτες γυρίζουν ταυτόχρονα την κάρτα τους. Οι κάρτες τοποθετούνται στην παλάμη του ιδιοκτήτη τους. Αν βρείτε κοινό σύμβολο ανάμεσα στην κάρτα σας και στην κάρτα ενός άλλου παίκτη, πείτε το όνομά του συμβόλου και τοποθετήστε την κάρτα σας ανοιχτή πάνω από την άλλη κάρτα. Αν έχετε 2 ή περισσότερες κάρτες στο χέρι σας, ψάξτε μόνο στην κάρτα στην κορυφή για κοινό σύμβολο. Όταν το βρείτε, δώστε όλες τις κάρτες σας στον άλλο παίκτη. Συνεχίστε να παίζετε μέχρι 1 παίκτης να έχει όλες τις κάρτες. Αυτός ο παίκτης χάνει το γύρο και τοποθετεί τις κάρτες μπροστά του. Κατόπιν ξεκινάει ένας νέος γύρος.

4) Νικητής: Στο τέλος του τελευταίου γύρου, ο παίκτης με τις λιγότερες κάρτες μπροστά του είναι ο νικητής.

Αρχικό Στήσιμο: Παράδειγμα για 4 Παίκτες



ΠΑΙΧΝΙΔΙ #4

Το Δηλητηριασμένο Δώρο

1) Προετοιμασία: Μοιράστε 1 κλειστή κάρτα σε κάθε παίκτη. Τοποθετήστε τις υπόλοιπες κάρτες σε μια ανοιχτή τράπουλα στο κέντρο του τραπέζιου.

2) Σκοπός του Παιχνιδιού: Να έχετε τις λιγότερες κάρτες.

3) Πώς παίζεται: Οι παίκτες ανοίγουν ταυτόχρονα τις κάρτες τους. Κάθε παίκτης προσπαθεί να εντοπίσει το κοινό σύμβολο ανάμεσα στην κάρτα οποιουδήποτε άλλου παίκτη και στην κάρτα στο κέντρο. Αν βρείτε κοινό σύμβολο, πείτε το όνομά του. Κατόπιν πάρτε την κάρτα από το κέντρο και τοποθετήστε την πάνω από την κάρτα στην οποία βρήκατε το κοινό σύμβολο. Αυτό είναι ένα «δηλητηριασμένο δώρο», επειδή δίνετε μια ανεπιθύμητη κάρτα σε έναν αντίπαλο. Η κάρτα που μόλις αποκαλύφθηκε στην τράπουλα γίνεται η νέα κάρτα που θα χρησιμοποιήσουν οι παίκτες για να βρουν κοινό σύμβολο. Συνεχίστε να παίζετε μέχρι να εξαντληθεί η τράπουλα.

4) Νικητής: Ο παίκτης με τις λιγότερες κάρτες είναι ο νικητής.



Αρχικό Στήσιμο: Παράδειγμα για 4 παίκτες

ΠΑΙΧΝΙΔΙ #5

Τρίδυμα

1) Προετοιμασία: Τοποθετήστε όλες τις κάρτες σε μια κλειστή στοίβα.

Πάρτε τις πρώτες 9 κάρτες και τοποθετήστε τις ανοιχτές στο τραπέζι (όπως φαίνεται στην εικόνα).

2) Σκοπός του Παιχνιδιού: Να μαζέψετε τις περισσότερες κάρτες.

3) Πώς παίζεται: Όλοι οι παίκτες ταυτόχρονα προσπαθούν να βρουν ένα κοινό σύμβολο σε οποιεσδήποτε 3 κάρτες. Το ίδιο σύμβολο πρέπει να υπάρχει και στις 3 κάρτες για να είναι σωστό το σέτ. Μόλις βρείτε ένα σέτ, πείτε το όνομα του συμβόλου. Πάρτε τις 3 κάρτες που περιέχουν το ίδιο σύμβολο και αντικαταστήστε τις με 3 νέες κάρτες. Το παιχνίδι τελειώνει όταν έχουν απομείνει λιγότερες από 9 κάρτες και δεν μπορούν να δημιουργηθούν σέτ 3 καρτών.

4) Νικητής: ο παίκτης με τις περισσότερες κάρτες είναι ο νικητής.



Αρχικό Στήσιμο:

Σύμβολα

	Δέντρο		Μπιμπερό		Βόμβα		Χιονάνθρωπος		Άνθρωπος		Στόμα/ Χείλη
	Κερι		Κάκτος		Λουκέτο		Καρότο		Ιππότης/ Άλογο		Γάτα
	Σκύλος		Στόχος		Ψαλίδι		Κλειδί		Μουσική/ Κλειδί του Σολ		Κλόουν
	Πασχαλίτσα		Καρδιά		Μολύβι		Δελφίνι		Δεινόσαυρος		Dobble/ Χέρι
	Δράκος		Κεραυνός		Φάντασμα		Φωτιά		Φύλλο Σφένδαμου		Μαργαρίτα
	Χιονονιφάδα		Τυρί		Παγάκι		Νερό/ Σταγόνα		Ρολόι		Ιγκλού
	Φεγγάρι		Χελώνα		Γυαλιά		Σφυρί		Μάτι		Πουλί
	Τετράφυλλο Τριφύλλι		Σήμα Στοπ		Θαυμαστικό		Ερωτηματικό		Μήλο		Ήλιος
	Μπογιά		Κρανίο και Κόκκαλα		Ιστός Αράχνης		Αυτοκίνητο		Γιν και Γιάνγκ		Ζέβρα

Συντελεστές

©2025 asmodee Group Ένα παιχνίδι των Denis Blanchot, Jacques Cottureau, και του Play Factory, με βοήθεια από την Play Factory team, συμπεριλαμβανομένων των: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves και Igor Polouchine.

Μετάφραση: Γιάννης Παλαιολόγος. Εκδίδεται από την Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.com
Dobble®, asmodee®, associated trademarks and tradedress are owned by asmodee entities. All rights reserved.



Καλώς ήρθατε στον εκπληκτικό
Κόσμο των Παικτών

Εγγραφείτε & απολαύστε
αποκλειστικά προνόμια

**My
asmodee**
players only

Λίγα λόγια για την ιστορία της δημιουργίας του Dobble: το Dobble είναι 50 σύμβολα, 55 κάρτες, 8 σύμβολα ανά κάρτα και υπάρχει πάντα ένα και μόνο ένα κοινό σύμβολο σε οποιοδήποτε δυο κάρτες. Πώς όμως λειτουργεί; Το DOBBLE βασίζεται σε μια αρχή της συνδυαστικής, σύμφωνα με την οποία δυο ευθείες έχουν πάντα ένα μοναδικό κοινό σημείο. Το 1976, ο κύριος Jacques Cottureau είχε την ιδέα να δημιουργήσει τη γενίκευση ενός διάσημου «ψυχαγωγικού μαθηματικού» γρίφου, ονόματι Το Πρόβλημα των Μαθητριών του Κίρκμαν, ή το Πρόβλημα των Κυριών, το οποίο είναι το εξής: «15 δεσποινίδες από ένα οικοτροφείο πηγαίνουν κάθε μέρα για βόλτα σε γραμμές των τριών. Τι πρέπει να κάνουμε ώστε καθεμία από αυτές να βρίσκεται μαζί με καθεμία από τις υπόλοιπες μόνο μια φορά;». Με τη βοήθεια τεχνικών που αναπτύχθηκαν από Θεωρίες για κώδικες επιδιόρθωσης σφαλμάτων, κατασκεύασε κάποιες δομές που γενίκευσαν το πρόβλημα. Αυτές οι δομές είναι ευρέως γνωστές στους μαθηματικούς με το όνομα «incomplete balanced blocks». Βασίζομενος στις ειδικές ιδιότητες αυτών των δομών (τις αρχές του σημείου τομής και της βελτιστοποίησης), ο Jacques Cottureau δημιούργησε διαδοχικά δυο παιχνίδια «ντύνοντάς» τα με ασυνήθιστο τρόπο. Το πρώτο από αυτά τα παιχνίδια, το «Strange Retriever» εκδόθηκε στα περιοδικά «Le Petit Archimède» και «Pour la Science» («ο Μικρός Αρχιμήδης» και «Για την Επιστήμη» αντίστοιχα). Κατόπιν ο Jacques Cottureau δημιούργησε ένα δεύτερο παιχνίδι βασισμένο σε ένα πίνακα προβλέψεων με βάση το 5, στο οποίο οι γραμμές αντικαθίστανται από κάρτες, τα σημεία με εικόνες εντόμων, και το οποίο ονόμασε «Game of Insects». Στόχος αυτού του παιχνιδιού ήταν να βρείτε την εικόνα του εντόμου που είναι κοινό σε δυο κάρτες. Ο πρόγονος του DOBBLE είχε γεννηθεί! Την Άνοιξη του 2008, ο Denis Blanchot ανακάλυψε κάποιες κάρτες από το «Παιχνίδι των Εντόμων», το οποίο είχε δημιουργηθεί πριν από αρκετές δεκαετίες. Εντυπωσιάστηκε με την ευφυΐα που κρυβόταν πίσω από το μηχανισμό του και συνεργάστηκε με τον Jacques Cottureau για να το κάνει ένα «αληθινό» παιχνίδι. Για τον Denis Blanchot, τα μοτίβα των «καλών πόντων» πρέπει να επανασχεδιαστούν επειδή είναι ιδιαίτερα πολύπλοκα και δεν βοηθούν στο να γίνει ένα παιχνίδι παρέας βασισμένο στα γρήγορα αντανakaλαστικά. Οι εικόνες πρέπει να επιτρέπουν γρήγορη αναγνώριση, και να είναι ευχάριστες και εύκολα κατανοητές. Πρέπει να υπάρχει ροή. Επιπλέον, οι κάρτες είναι πολύ λίγες (31) και περιέχουν πολύ λίγες εικόνες (6). Το παιχνίδι αυξάνει στις 57 κάρτες με 8 εικόνες για να αποκτήσει την αίσθηση πραγματικού παιχνιδιού, με έναν αριθμό συνδυασμών που προσεγγίζει τα επτά ψηφία. Πρέπει να καταγραφούν και οι κανόνες του παιχνιδιού ... Με λίγα λόγια, υπάρχει ακόμα ένα ολόκληρο επίπεδο δημιουργίας που πρέπει να υλοποιηθεί. Ο Denis Blanchot φτιάχνει πολλά δείγματα και κάνει πολλές δοκιμές, κυρίως με παιδιά. Ο ίδιος προχωράει και στο να έρθει σε επαφή με εκδότες. Τελικά, η ομάδα Play Factory θα συνεργαστεί με τον Denis Blanchot για να εκδώσει την τελική μορφή του παιχνιδιού. Στις αρχές του Φθινοπώρου του 2009 το DOBBLE όπως το γνωρίζουμε σήμερα κάνει την εμφάνισή του!