



## Dobble, što je to?

**Dobble** se sastoji od 55 karata, svaka prikazuje 8 simbola. Između dvije karte uvijek postoji 1, i samo 1, zajednički simbol. Budite spremni imenovati ga!

### Prije nego započnete s igrom...

Ako još nikad niste igrali **Dobble**, upoznaćete se s igrom tako da nasumično izučete dvije karte i stavite ih licem prema gore na stol tako da ih svi mogu vidjeti. Pronađite zajednički simbol na dvjema kartama (isti oblik, ista boja, jedino veličina može biti različita). Prvi igrač koji opazi zajednički simbol glasno ga imenuje, nakon toga povlači 2 nove karte i stavlja ih licem prema gore na stol. Ponavljajte ovo sve dok svi igrači ne shvate da uvijek postoji samo jedan zajednički simbol na dvije usporedene karte. To je to, sad ste spremni igrati **Dobble**.

### Cilj igre

Bez obzira na to koju mini-igru igrate, cilj je uvijek biti igrač koji će najbrže opaziti zajednički simbol na 2 različite karte i to svima objaviti.

## Mini-igre

**Dobble** je serija brzih, izazovnih mini-igara u kojima svi igrači igraju istovremeno. Mini-igre možete igrati bilo kojim redoslijedom ili samo igrati omiljene. Jedino što je važno je da se zabavite! Ukoliko je potrebno napravite nekoliko probnih krugova kako bi bili sigurni da svi igrači razumiju pravila. Igrač koji pobijedi u najviše mini-igara je pobjednik.

### U slučaju dvojbe

Pobjeđuje igrač koji prvi objavi ime zajedničkog simbola! Ako igrači izgovore naziv simbola istovremeno, pobjeđuje onaj igrač koji je prvi uzeo ili postavio kartu.

### Neriješeno

Na kraju bilo koje mini-igre, igrači u neriješenoj poziciji imaju dvoboj. Istovremeno svaki igrač vuče jednu kartu te ju okreće licem gore. Pobjeđuje prvi igrač koji primjeti odgovarajući simbol na kartama i objavi ga. Ako je 3 ili više igrača izjednačeno odigraje 1 krug mini-igre "Vrući krumpir" kako bi odredili pobjednika.

## Kaj je Dobble?

Igra vsebuje 55 kart, na vsaki je 8 simbolov. Na poljubnem paru kart je natanko 1 skupen simbol. Pripravite se in ga poienujte!

### Pred začetkom igre...

Če **Dobble** igrate prvič, se najprej spoznajte z igro. Povlecite 2 karti iz kupčka in ju položite na mizo. Poiščite tisti simbol, ki je skupen obema kartama (ista oblika in barva, lahko je različne velikosti). Prvi igralec, ki najde skupen simbol, ga glasno poimenuje. Nato vleče 2 novi karti, ki ju odprti položi na mizo. Postopek ponavljamo, dokler vsi igralci ne bodo prepričani, da je na vsakem paru kart vedno natanko 1 skupen simbol. Zdaj znamo igrati **Dobble**!

### Cilj igre

Pri vseh igrich zмага tisti igralec, ki najhitreje opazi in glasno poimenuje enaka simbola na paru kart.

## Igrice

**Dobble** ponuja celo serijo igrich, kjer se vsi igralci hkrati merijo, kdo se odzove hitreje. Igrice lahko igrate po naprej določenem vrstnem redu, lahko jih menjavate spontano ali pa igrate le najljubšo. Glavni cilj igre je da se zabavate! Predlagamo, da najprej igrate par uvaljalnih igrich, da se bodo vsi igralci resnično seznanili s pravili. Igralec, ki zмага v največ posameznih igrich, je skupni zmagovalac.

### Če se pojavijo dvomi...

Vedno zмага igralec, ki je pravilno glasno poimenoval skupna simbola na paru kart. Čita igralca spregovorita hkrati, zмага tisti, ki prvi vzame oz. odloži karto.

### Kadar imata dva igralca enako število točk?

Igralca, ki imata na koncu igre enako število točk oz. kart, se spopadeta v dvoboju. Igralca potegneta vsak po 1 karto in jo hkrati razkrije soigralcu. Zмага tisti, ki prvi glasno pove simbol, ki je na risan na obeh kartah. Če igralcev z istim rezultatom vedno, odigrajo 1 krug igrice "Vroći krumpirček". Kdor zмага to igro je skupni zmagovalac.

## MINI-IGRA #1/IGRICA ŠTEVILKA 1

### Toranj

1) **Priprema igre:** Podijelite 1 kartu licem dolje ispred svakog igrača. Preostale karte stavite licem gore na sredinu stola na kup za povlačenje karata.

2) **Cilj igre:** Sakupiti najviše karata.

3) **Kako igrati?:** Istovremeno, igrači okreću svoje karte licem gore i pokušavaju naći 1 simbol koji se pojavljuje na središnjoj karti i na njihovoj karti. Čim pronađete par objavite ga. Nakon toga uzimate središnju kartu i stavite ju licem gore na vrh vaših preokrenutih karata kako bi napravili vlastiti kup. Sad koristite gornju kartu s vašeg kupa i pronađite odgovarajući simbol s novom središnjom kartom. Nastavite s igrom dok ne potrošite sve karte na sredini.

4) **Pobjeda u igri:** Pobjeđuje igrač koji je osvojio najviše karata.

### Peklenski stolp

1) **Priprava na igro:** Zmješajte vse karte in pred vsakega igralca zaprto položite po 1 karto. Ostale karte položite odprte v kupček na sredi mize.

2) **Cilj igre:** Dobiti najveć kart.

3) **Potek igre:** Na začetku igre vsi igralci hkrati razkrijejo karto pred sabo. Igralci tekmujejo, kdo bo prvi opazil simbol, ki je skupen njegovim karti ter karti na kupčku sredi mize. Igralec, ki prvi glasno poimenuje skupni simbol, vzame karto iz kupčka sredi mize in jo položi na svojo odprto karto ter s tem tvori svoj osebni kupček. Sedaj igralec išče simbol med na novo pridobljeno karto pred seboj in na novo odkrito karto na kupčku sredi mize. Igra je konec, ko zmanjka kart na kupčku sredi mize.

4) **Zmagovalac:** Zmaga igralec, ki je zbral najveć kart.



## MINI-IGRA #2/IGRICA ŠTEVILKA 2:

### Bunar

1) **Priprema igre:** Stavite 1 kartu licem gore na sredinu stola. Preostale karte podijelite što je ravnomjernije moguće svim igračima, licem prema dolje. Te karte su njihovi osobni kupovi za povlačenje.

2) **Cilj igre:** Biti najbrži i riješiti se svih svojih karata.

3) **Kako igrati?:** Istovremeno, svi igrači preokreću svoj kup karata licem gore. Ukoliko ste prvi igrač koji je primjetio odgovarajući simbol na svojoj i središnjoj karti objavite ga i postavite svoju kartu na vrh središnjeg kupa; odmah postaje nova središnja karta. Iskoristite svoju novootkrivenu kartu kako bi pronašli novi par sa središnjom kartom. Nastavite igru dok 1 igrač ne ostane bez karata.

4) **Pobjeda u igri:** Prvi igrač koji se riješi svih svojih karata pobjeđuje

### Vodnjak želja

1) **Priprava na igro:** Položite 1 karto odprto na sredino mize. Ostale karte razdijelite med igralce čim bolj enakomerno. Igralci premešajo vsak svoj osebni kupček ter ga zaprtega položijo predse.

2) **Cilj igre:** Čim prej se znebiti vseh svojih kart.

3) **Potek igre:** Na začetku igre vsi igralci hkrati obrnejo svoj kupček, tako da so vidni simboli na kartah. Igralec, ki prvi najde isti simbol med zgornjo karto na svojem kupčku in karto na sredini mize, glasno poimenuje simbol in položi svojo karto na vrh karte na sredini mize. Sedaj išče skupen simbol med novo karto na sredini mize in na novo razkrita karto na svojem kupčku. Igra se nadaljuje, dokler nemu izmed igralcev ne zmanjka kart.

4) **Zmagovalac:** Zmagovalac je prvi igralec, ki ostane brez kart.



## MINI-IGRA #3/IGRICA ŠTEVILKA 3:

### Vrući krumpir

(igra se više krugova)

1) **Priprema igre:** Podijelite svakom igraču 1 kartu licem dolje. Preostale karte stavite sa strane za kasniju upotrebu. Odlučite koliko krugova želite odigrati (najmanje 5).

2) **Cilj igre:** Imati najmanje karata nakon što su odigrani svi krugovi. To postizete tako što ćete se riješiti svojih karata nakon svakog kruga.

3) **Kako igrati?:** Istovremeno, svi igrači preokrenu svoju kartu. Karta se mora držati ravno na dlanu mirne ruke. Ako primjetite par na svojoj karti i karti jednog od protivnika, objavite to i postavite svoju kartu licem gore povrh karte tog protivnika. Ukoliko imate 2 ili više karata u ruci, za pronađeni parova gledate samo u gornju kartu. Kad opazite par dajte sve svoje karte igraču kod kojeg ste našli odgovarajući simbol. Nastavite s igrom dok 1 igrač ne bude imao sve karte. Taj igrač gubi krug i stavlja karte ispred sebe. Počinje novi krug.

4) **Pobjeda u igri:** Na kraju zadnjeg kruga, pobjeđuje igrač s najmanje karata ispred sebe.

### Vroći krumpirček

(igra se u već krugih)

1) **Priprava na igro:** Zmješajte vse karte in pred vsakega igralca zaprto položite po 1 karto. Ostale karte položite na stran. Potrebnovalj jih boste kasneje. Izberite koliko krogov boste igrali (najmanj 5).

2) **Cilj igre:** Imeti čim manj kart po preteku izbranega števila krogov.

3) **Potek igre:** Na začetku igre vsi igralci hkrati obrnejo svoj kupček, tako da so vidni simboli na kartah. Karte morajo biti jasno vidne na dlaneh igralcev. Igralec, ki prvi najde isti simbol na dveh kartah, glasno poimenuje simbol in položi svojo karto na soigralčevu karto. Če ima igralec v roki 2 ali več kart, se upošteva samo zgornja karta. Ko tak igralec poimenuje simbol, da naprej vse zbrane karte. Nadaljujte z igro dokler nima 1 igralec vseh kart. Igralec položi karte predse na mizo in začne se nov krog igre.

4) **Zmagovalac:** Po končanem zadnjem krog, zмага igralec, ki ima pred seboj najmanj kart.



## MINI-IGRA #4/IGRICA ŠTEVILKA 4:

### Otrovi dar

1) **Priprema igre:** Podijelite svakom igraču 1 kartu licem dolje. Preostale karte stavite licem gore na sredinu stola na kup za povlačenje karata.

2) **Cilj igre:** Imati najmanje karata.

3) **Kako igrati?:** Istovremeno, svi igrači preokreću svoju kartu licem gore. Igrači traže par između središnje karte i karte bilo koje igrača. Ako primjetite podudarni simbol, glasno ga imenujte. Nakon toga središnju kartu stavite na vrh karata igrača kod kojeg je pronađen par. To je "otrovni dar" jer dajete neželjenu kartu protivniku. Otkrivena karta na kupu za povlačenje postaje nova karta koju igrači koriste kako bi pronašli par. Nastavite igrati dok ne ponesate karata u kupu za povlačenje.

4) **Pobjeda u igri:** Pobjeđuje igrač s najmanje karata.

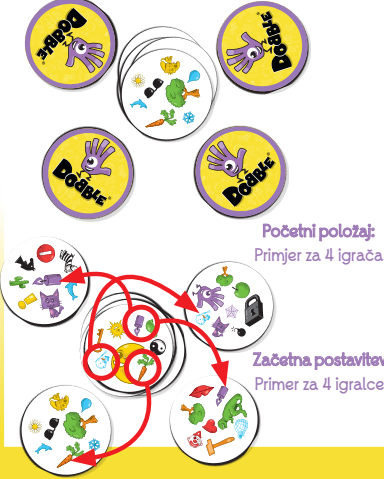
### Strupeno darilce

1) **Priprava na igro:** Zmješajte karte in razdijelite po 1 zaprto karto svakemu igraču. Ostale karte položite odprte v kupčku na sredino mize.

2) **Cilj igre:** Pridobiti najmanj kart.

3) **Potek igre:** Vsi igralci hkrati razkrijejo karto pred seboj. Igralci iščejo enak simbol na karti soigralcev ter na karti sredi mize. Prvi igralec, ki najde tak simbol, ga poimenuje. Nato vzame karto iz kupčka sredi mize in jo položi na karto tistega igrača, ki ima karto s poimenovanim simbolom. Ta karta je "strupeno darilce", saj igralcu "poda" nezadovoljstvo dodatno karto. S tem je tudi razkrita nova karta sredi mize in igrica se lahko nadaljuje. Igrice je konec, ko zmanjka karta na kupčku sredi mize.

4) **Zmagovalac:** Zmagovalac je igralec, ki je zbral najmanj kart.



## MINI-IGRA #5/GAME #

### Trostruki set

1) **Priprema igre:** Stavite sve karte licem dolje u kup. Uzimate prvih 9 karata i stavite ih licem gore na stol (kako je prikazano).

2) **Cilj igre:** Sakupiti najviše karata.

3) **Kako igrati?:** Istovremeno svi igrači pokušavaju naći podudarni simbol na bilo koje 3 karte. Isti simbol mora biti prisutan na sve 3 karte kako bi sakupili set. Čim pronađete podudarni set, objavite ga. Uzimate 3 karte na kojima ste našli podudarne simbole i zamijenite ih s 3 nove karte. Igra završava kadaje na stolu ostalo manje od 9 karata ili kada više nema identičnih setova od 3 karte.

4) **Pobjeda u igri:** Pobjeđuje igrač s najviše karata.

### Čarobna trojka

1) **Priprava na igro:** Zmješajte vse karte in jih položite v kupček. Prvih 9 kart odprto položite na mizo (kot prikazano na sliki).

2) **Cilj igre:** Zbrati najveć kart.

3) **Potek igre:** Igralci iščejo enak simbol na 3 odprtih kartah. Simbol je lahko imenovan, če se nahaja na 3 kartah. Ko igralec najde set 3 simbolov, ga glasno poimenuje. Vzame vse 3 karte in jih nadomesti z novimi iz kupčka. Igra se konča, ko je na voljo manj kot 9 kart in ni več simbolov, ki bi bili prikazani na 3 kartah.

4) **Zmagovalac:** Zmagovalac je igralec, ki ima najveć kart.



## Simboli/ Simboli

|                                                                                    |                                       |                                                                                     |                                    |                                                                                     |                                |                                                                                       |                         |                                                                                       |                                            |                                                                                       |                       |
|------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
|   | Stablo<br>Drevo                       |    | Dječja bočica<br>Staklenička       |    | Bomba<br>Bomba                 |    | Snjegović<br>Snežak     |    | Čovječuljak<br>Oranžen mož                 |    | Usta/Usne<br>Usta     |
|   | Svijeća<br>Sveća                      |    | Kaktus<br>Kaktus                   |    | Lokot<br>Ključavnica           |    | Mrkva<br>Korenje        |    | Skakač / Konj<br>Konj                      |    | Mačka<br>Mačka        |
|    | Pas<br>Pes                            |    | Meta<br>Tarča                      |    | Škare<br>Škarje                |    | Ključ<br>Ključ          |    | Glazba, Violinski ključ<br>Violinski ključ |    | Klaun<br>Klovni       |
|   | Bubamara<br>Pikapolonica              |    | Srce<br>Srce                       |    | Olovka<br>Svinčnik             |    | Dupin<br>Delfin         |    | Dinosaur/T-Rex<br>Dinozaver                |    | Dobble/Ruka<br>Dobble |
|    | Zmaj<br>Zmaj                          |    | Munja/Grom<br>Strela               |    | Duh<br>Duh                     |    | Vatra<br>Ogenj          |    | Javorov list<br>List                       |    | Ivančica<br>Marjetica |
|    | Pahuljica<br>Snežinka                 |    | Sir<br>Sir                         |    | Kockica leda<br>Ledena kocka   |    | Voda/Kapljica<br>Kaplja |    | Sat<br>Ura                                 |    | Iglu<br>Iglo          |
|   | Mjesec<br>Luna                        |    | Kornjača<br>Želva                  |    | Naočale<br>Očala               |    | Čekić<br>Kladivo        |    | Oklo<br>Oklo                               |    | Ptica<br>Ptič         |
|  | Djetelina s četiri lista<br>Deteljica |   | Prometni znak<br>Stop              |   | Uskličnik<br>Klicaj            |   | Upitnik<br>Vprašaj      |   | Jabuka<br>Jabolko                          |   | Sunce<br>Sonce        |
|  | Boja<br>Barva                         |  | Gusarska lubanja<br>Mrtvaška glava |  | Paukova mreža<br>Pajkova mreža |  | Automobil<br>Avto       |  | Jin Jang<br>Yin in Yang                    |  | Zebra<br>Zebra        |

## Zasluge

Igru osmislili Denis Blanchot, Jacques Cottereau i Play Factory uz pomoć Play Factory tima, uključujući Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves i Igor Polouchine. Izdavač: Zygomat - Asmodee Group • [www.asmodee.uk](http://www.asmodee.uk)  
Distributer za Hrvatsku: Metagame d.o.o., Graberje 22, 10000 Zagreb, Hrvatska  
[www.metagame.hr](http://www.metagame.hr), [info@metagame.hr](mailto:info@metagame.hr)

Spot it!, Dobble i Dobble likovi zaštitni su znakovi Asmodee Group / Spot it!, Dobble, in Dobble znak so trademark v lasti Asmodee Group. • [WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM](http://WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM)

## O igri

Avtorji igre so Denis Blanchot, Jacques Cottereau i Play Factory, ob pomoći ekipe Play Factory, uključno z: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves i Igor Polouchine.  
Prevod: Stratosfera; Distribucija: Ponva d.o.o., Usnjarska cesta 25, 1241 Kamnik  
Slovenska izdaja: Črna Luknja, Poljanska 19, 1000 Ljubljana, [www.crnaluknja.com](http://www.crnaluknja.com)  
Založnik: Asmodee Group, [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)



Mali povijesni detalji iz stvaranja igre Dobble: DOBBLE se sastoji od preko 50 simbola, 55 karata, 8 simbola po karti i uvijek postoji jedan, i samo jedan, podudarajući simbol između bilo koje dvije karte. No kako to funkcionira? Dobble se temelji na principu interakcije prema kojem dvija pravca uvijek imaju zajedničku točku. 1976. godine, gospodin Jacques Cottereau dosjetio se generalizaciji poznate zabavne matematičke slagalice zvane "Kirkmanov djevojački problem" ili "djevojački problem" koji glasi: "15 mladih dama iz internata izlaze svaki dan u šetnju u redovima od 3. Kako možemo izvesti da svaka od njih završi u društvu druge dvije samo jednom?" Koristeći tehnike razvijene iz teorije ispravljanja pogrešaka kodova, on je izgradio nekoliko struktura koje su generalizirale problem. Te strukture su dobro poznate matematičarima pod nazivom «nepotpuni uravnoteženi blokovi». Temeljem posebnih svojstava tih struktura (načela presjeka i optimizacije), gospodin Jacques Cottereau je uzastopno stvorio dvije igre «ukrašavajući ih» na nekonvencionalan način. Prva od tih igara, «čudan povratnik», objavljena je u časopisima «Le Petit Archimède» i «Pour la Science» (Mali Arhimed i Za znanost). Gospodin Jacques Cottereau je zatim stvorio drugu igru temeljenu na projiciranom planu s bazom 5 u kojoj su pravci zamijenjeni kartama, točke su zamijenjene slikama insekata, i nazvao ju je «igra insekata», a cilj je bio pronaći zajedničku sliku insekata između dvije karte. Tako je rođen predak igre DOBBLE! U proljeće 2008. godine, Denis Blanchot je pronašao nekoliko karata iz «igre insekata», stvorene desetljećima ranije. Oduševljen je genijalnošću mehanike presjeka i surađuje s Jacques Cottereauom kako bi je pretvorio u «pravu» igru. Za Denis Blanchota, uzorci «dobrih točaka» moraju biti preispitani jer su prekomplirani i sprječavaju brzu igru refleksa. Slike moraju omogućiti brzo prepoznavanje i moraju biti veseli i lakše razumljivi. Potrebna je fluidnost. Istovremeno, kartica je premalo (31) i sadrže premalo likova (6); igra se proširuje na 57 karata s 8 simbola što je dalo pravi osjećaj igre, a moguće kombinacije su se popele na sedam znamenaka. Pravila igre tek su trebala biti napisana... ukratko postoji čitav dodatni sloj kreativnosti koji se tek trebao odraditi. Denis Blanchot napravio je mnogo prototipova i testova, pogotovo s djecom te je istovremeno stupio u kontakt s raznim izdavačima. Tim Play Factory je u konačnici započeo rad s Denis Blanchotom te je izdana igra u svom konačnom obliku. Početkom jeseni 2009. pojavio se Dobble kakav danas poznajemo!

Kratka zgodovina nastanka igre Dobble: DOBBLE predstavlja 50 simbola, 55 kart, 8 simbola na karti i dejstvo, da je na poljubnih dvjeh kartah natisnjen natanko enak simbol. Kako zadeva deluje? DOBBLE temelji na principu, da imata dve premici skupno natanko eno točko. Leta 1976 je imel g. Jacques Cottereau idejo, kako posplošiti matematično «zagonetko» znano kot Kirkmanov problem o učenci: 15 učenek dekliške šole gre vsak dan na sprehod v vrstah po tri dekleta. Kako poskrbimo, da bo vsaka od njih samo enkrat v enaki družbi drugih dvjeh deklet v vrsti? S pomočjo orodij kombinatorike je sestavil strukture, ki posplošijo problem. Strukture so med matematiki poznane kot BIBD. G. Jacques Cottereau je, na podlagi posebnih lastnosti teh struktur, naredil dve igri. Prva igra, Nenavadni prinašalec, je bila objavljena v revijah Le Petit Archimede in Pour la Science. G. Jacques Cottereau je nato naredil še drugo igro, bazirano na številki 5, kjer so črte zamenjale karte, pike pa slike insektov. Igra je imenoval igra insektov. Cilj igre je bilo najti sliko insekta, ki se nahaja na dvjeh kartah. To je bila predhodnica igre DOBBLE! Pomladi leta 2008 je Denis Blanchot našel nekaj kart igre insektov, starih več deset let. Bil je navdušen nad mehaniko igre in je v sodelovanju z Jacques Cottereaujem oblikoval «pravu» igro. Denis Blanchot je videl potencial za hitro potezno zabavno igro. Takšna igra mora imeti siličice, ki omogočajo hitro prepoznavo, hkrati pa morajo biti zabavne in enostavne za razumevanje. S tem namenom je predlagal zamenjavo slik. Hkrati je ugotovil, da je karta premalo (31), na njih pa je premalo podob (6). Nova podoba igre je imela 57 kart z 8 podobami. Število kombinacij se je tako dvignilo v sedem številčno številko. Potrebno bilo napisati tudi nova pravila, torej je bilo treba dodati cel nov sloj kreativnosti. Po mnogih prototipih in testiranjih (še posebno z otroki) je Denis Blanchot na lastno pest stopil v kontakt s založniki. Na koncu je Denis Blanchot izdal igro skupaj z Play Factory. Na začetku jeseni 2009 se je rodil DOBBLE, kot ga poznamo danes!