



Mi a Dobble?

A **Dobble** egy 55 lapos kártyapakli, amelynek minden lapján 8 szimbólum látható. Bármelyik két lapon pontosan egy szimbólum azonos. Készen álltok egy **Dobble**-partira?

Mielőtt játszani kezdenének... Ha most találkoztok először a **Dobble** játékkal, ajánlatos megismerkednetek a lapokkal. Húzzatok 2 lapot a pakliból, és tegyétek ki az asztalra képpel felfelé. Keressétek meg azt a szimbólumot, ami mindkét lapon megtalálható! Az azonos szimbólumok formája és színe mindig ugyanaz, legfeljebb a méretük különbözhet. Aki először megtalálja azt a

szimbólumot, amely mindkét lapon szerepel, hangosan kimondja a szimbólum nevét, a két lapot elveszi, majd húz helyettük újabb kettőt. Addig folytassátok így a bevezető játékot, amíg mindenki tökéletesen meg nem értette az alapszabályt: bármely két kártyán mindig pontosan egy azonos szimbólum található. Ha ez megvan, készen álltok a játékkal!

A játék célja

Minden minijátékban az a lényeg, hogy minél gyorsabban találjunk kártyapárokat azonos szimbólumokkal. Akinek ez sikerül, hangosan ki kell mondania a mindkét kártyán megtalálható szimbólum nevét.

A minijátékok

A játékosok az 5 gyors és szórakoztató minijáték mindegyikét szimulán, azaz egyszerre, egy időben játsszák. Lejátszhatjátok mind az ötöt sorban vagy tetszőleges sorrendben, illetve választhattok akár egyetlen kedvencet. A lényeg, hogy jól szórakozzatok jól! Egy új minijáték kipróbálása előtt érdemes néhány bemelegítő kört lejátszani, hogy mindenki belejőjön a párok megtalálásába, és megismerkedjen a szabályokkal.

Ki nyeri a kört?

Minden kör nyertese az, aki először kimondja a két lapon megtalálható közös szimbólum nevét.

Ha többen egyszerre mondják ki a szimbólum nevét, közülük az nyer, aki először veszi el, teszi ki vagy dobja el a két lapot (az aktuális minijátéktól függően).

Döntetlen esetén

Ha két játékos egyenlő pontszámmal áll az első helyen a játék végén, párbajt kell vívniuk a végső győzelemért. Mindkét játékos húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Aki kettőjük közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szimbólum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több, mint két játékos végez az első helyen, egy „Forró krumplil” kör lejátszásával kell eldönteniük a végső győztes személyt.

1. MINIJÁTÉK A torony

1) Előkészületek: Keverés után osszunk minden játékosnak képpel felfelé egy lapot. A maradék lapokat képpel felfelé tegyük az asztal közepére – ez lesz a húzópakli.

2) A játék célja: A játékosok megpróbálják a lehető legtöbb lapot összegyűjteni.

3) A játék menete: Mindenki egyszerre felfordítja a lapját, és megpróbálja megkeresni azt a szimbólumot, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és a játékos saját kártyáján. Az első játékos, aki kimondja a közös szimbólum nevét, elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé a saját lapjára teszi. Máris kezdődhet a következő kör – a játékosoknak mindig a saját paklijuk legfelső lapját kell összehasonlítaniuk a húzópakli felső lapjával. A játékosok ezt folytassák egészen addig, amíg a húzópakli el nem fogy.

4) A játék győztese: A játékot az nyeri, aki a legtöbb lapot gyűjtötte a paklijába.



Kezdőállás 3
játékos esetén

2. MINIJÁTÉK A kút

1) Előkészületek: Tegyük egy lapot képpel felfelé az asztal közepére. Keverjük meg a maradék paklit, és osszuk szét annak összes lapját egyenlően a játékosok között. A kiosztott lapjaikat a játékosok képpel felfelé tartják maguk előtt – ez a játékosok saját paklija.

2) A játék célja: A játékosok megpróbálnak a lehető leggyorsabban megszabadulni a lapjaiktól.

3) A játék menete: A játékosok egyszerre képpel felfelé fordítják a saját paklijukat, és elkezdik keresni azt a szimbólumot, ami egyszerre szerepel a közepén lévő lapon és a saját kártyájukon. Az első játékos, aki kimondja a közös szimbólum nevét, a saját paklija legfelső lapját a közepén lévő lapra teszi. Mostantól ez lesz az a lap, amellyel a játékosoknak össze kell hasonlítaniuk saját felső lapjukat. A játék így folytatódik egészen addig, amíg valaki meg nem szabadul az összes lapjától.

4) A játék győztese: A játékot az nyeri, akinek először fogy el a saját paklija.



Kezdőállás 3
játékos esetén

3. MINIJÁTÉK Forró krumplil

1) Előkészületek: Keverés után osszunk minden játékosnak képpel felfelé egy lapot. A többi lapot egyelőre tegyük félre. Döntsük el, hány kört fogunk játszani (legalább 5 kört kell játszani).

2) A játék célja: A játékosok célja, hogy minél kevesebb kártyát gyűjtsenek össze a megállapodott számú kör lejátszása után. Ehhez minden körben meg kell próbálniuk megszabadulni a kezükben tartott lapjuktól.

3) A játék menete: A játékosok egyszerre képpel felfelé fordítják a lapjukat, és jól láthatóan a tenyerükben tartják azt. Aki megtalálja az azonos szimbólumot a saját és egy játékostársa lapján, hangosan kimondja azt, és a lapját képpel felfelé ennek a játékostársának a tenyerébe teszi. Minden játékos a kezében tartott lapok közül a legfelsővel játszik, de ha párt talál, akkor az összes lapját átadja a játékostársának, és ebben a körben már nem vesz részt. A játék addig folytatódik, amíg az összes lap egyetlen játékos kezébe kerül. Ez a játékos a kör vesztese, és félreveszi az összes lapot – ezeket a lapokat a játék végén kell összeszámolni. Ezután osszunk mindenkinek egy lapot, és kezdődhet a következő kör.

4) A játék győztese: A játék győztese az lesz, aki az utolsó kör végére a legkevesebb lapot gyűjtötte össze.



Kezdőállás 4
játékos esetén

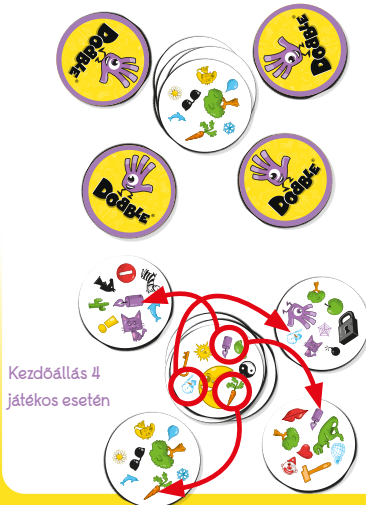
4. MINIJÁTÉK A mérgezett alma

1) Előkészületek: Keverés után osszunk minden játékosnak képpel felfelé egy lapot. A maradék lapokat képpel felfelé tegyük az asztal közepére – ez lesz a húzópakli.

2) A játék célja: A játékosok megpróbálják a lehető legkevesebb lapot összegyűjteni.

3) A játék menete: Mindenki egyszerre felfordítja a lapját, és megpróbál olyan szimbólumot keresni, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és egy játékostársa kártyáján. Az első játékos, aki kimondja egy ilyen közös szimbólum nevét, elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé ezen játékostársa lapjára teszi. Ez a „mérgezett alma”, az ajándék, aminek senki sem örül igazán. Máris kezdődhet a következő kör – a játékosoknak mindig az ellenfelek paklijának legfelső lapját kell összehasonlítaniuk a húzópakli felső lapjával. A fentiek ismételiük egészen addig, amíg a húzópakli el nem fogy.

4) A játék győztese: A játékot az nyeri, aki az utolsó kör végére a legkevesebb lapot gyűjtötte össze.



Kezdőállás 4
játékos esetén

5. MINIJÁTÉK Trió

1) Előkészületek: Keverés után tegyük a paklit képpel felfelé az asztal közepére, majd húzzunk a pakliból 9 lapot, és tegyük képpel felfelé az asztalra.

2) A játék célja: A játékosok célja a legtöbb kártya összegyűjtése.

3) A játék menete: A játékosok megpróbálnak olyan szimbólumot találni, amely 3 kártyán is szerepel. Aki talált ilyen szimbólumot, hangosan bemondja, és elveszi az asztalról azt a 3 kártyát, amelyeken a szimbólum megtalálható. A 3 elvett lap helyére húzzatok 3 új lapot a pakliból. A játék akkor ér véget, amikor már kevesebb, mint 9 felfordított lap maradt az asztalon, és senki sem talál olyan szimbólumot, amely 3 kártyán is megtalálható.

4) A játék győztese: A játék győztese az lesz, aki a legtöbb lapot gyűjtötte össze.



Kezdőállás

Szimbólumok

	Fa		Cumisüveg		Bomba		Hóember		Emberke		Száj
	Gyertya		Kaktusz		Lakat		Répa		Csikó		Macska
	Kutya		Célkereszt		Olló		Kulcs		Violinkulcs		Bohóc
	Katica		Szív		Ceruza		Delfin		Tyrannosaurus rex		Dobbly
	Sárkány		Villám		Szellem		Tűz		Juharlevél		Kamilla
	Hópehely		Sajt		Jégkocka		Vízcsepp		Óra		Iglu
	Hold		Teknős		Napszemüveg		Kalapács		Szem		Madár
	Négylevelű lóhere		Behajtani tilos tábla		Felkiáltójel		Kérdőjel		Alma		Nap
	Festékpaca		Koponya		Pókháló		Autó		Jin-jang		Zebra

Készítők

Denis Blanchot, Jacques Cottureau és a Play Factory játéka, amelynek elkészültében nagy segítséget nyújtott a Play Factory csapata, köztük Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves és Igor Polouchine.

Kiadó: Zygomatic – Asmodee Group – www.asmodee.com

A Dobble, a Dobble szimbólumok és a Spot itt az Asmodee Group tulajdonai • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM



Üdvözlünk a játékosok fantasztikus világában!

Iratkozz fel, és szerezz exkluzív jutalmakat!

My asmodee
players only

Egy kis Dobble-történelem: a DOBBLE több, mint 50 ábra, 55 kártya, kártyánként 8 ábra, és mindig egy és csak egy közös ábra bármely két kártya között. De hogyan is működik? A DOBBLE azon a matematikai elven alapul, miszerint két egyenes ha nem párhuzamos, akkor pontosan egy pontban metszi egymást. 1976-ban Jacques Cottureau általánosította a híres „vidám matematikai fejtörőt”, Kirkman iskoláslány problémáját. A probléma lényege, hogy „ha 15 iskoláslány egy héten keresztül minden nap hármas sorokban sétálni indul, hogyan tudjuk megoldani, hogy két kislány ne kerüljön egymás mellett ugyanabba a sorba?” A hibajavító kódelméletből kölcsönzött teóriák segítségével felépített néhány rendszert, melyek segítettek általánosítani a problémát. Ezeket a rendszereket a matematikusok négyzetes blokkrendszereknek nevezik. Ezen rendszerek különleges tulajdonságai alapján (az egyenesek metszéséről szóló axióma felhasználásával) Jacques Cottureau két játékot is alkotott. Ezek közül az első, a „strange retriever” a „Le Petit Archimede” (A kis Arkhimédész) és a „Four la Science” (A tudományért) magazinokban jelent meg. Később Cottureau kifejlesztett egy újabb játékot, melyben a vonalakat kártyákra, a pontokat pedig különböző rovarokra cserélte, és ezt elnevezte „rovaros játéknak”, amelyben az volt a cél, hogy a játékosok megtalálják két kártya közt az egy azonos rovarot. Ezzel megszületett a DOBBLE őse! 2008 tavaszán Denis Blanchot ráakadt az évtizedekkel korábban született „bogaras játék” néhány kártyájára. Lenyűgözte a játék zseniális mechanizmusa, így elkezdett Jacques Cottureau-val azon dolgozni, hogy „valódi” játékot alkossanak belőle. Denis Blanchot úgy gondolta, hogy a mintafelismerős mechanizmust újra kell gondolni, mivel az túl bonyolult egy reflex-alapú partijátékhoz. Az ikonoknak könnyen és gyorsan felismerhetőnek kell lenniük, és játékosabb külsővel kell rendelkezniük, hogy a játék folyamatosabb lehessen. Mindemellett túl kevés kártya és azokon túl kevés ábra volt a játékban; a lapok számát 57-re növelte, és minden kártyára 8 ábra került, így már közelebb került a játék a végleges állapotához, a kombinációk száma pedig hétszámjegyre emelkedett. A játék szabályait azonban még mindig meg kellett írnia... vagyis röviden egy teljes réteg hiányzott még ahhoz, hogy a játék kész legyen. Rengeteg prototípus és még több, főleg gyerekekkel tartott tesztjáték után Denis Blanchot kiadókkal is felvette a kapcsolatot. Végül a Play Factory csapata dolgozott Denis Blanchot-val azon, hogy a játék végső változatát kiadják. 2009 kora őszén ma is ismert formájában megjelent a DOBBLE!