



ダブルって何？

ダブルは8つのマークが描かれた55枚のカードで遊ぶゲームです。すべてのカードは、他のカードとたった1つだけ共通するマークが描かれており、それを探すのが目的です！

遊ぶ前に

ダブルを初めて遊ぶ場合は、ゲームの前にランダムに選んだ2枚のカードを表向きにして、プレイヤー全員が見える場所に置きましよう。そして、その2枚の間に共通するマークを探してみましよう。
(同じ形、同じ色の物です。大きさ

だけは違う場合があります。)
先に共通するマークを見つけたプレイヤーは、そのマークを宣言してください。その後、新たに2枚のカードを表向きに置きます。すべてのプレイヤーに2枚のカードの間で共通するシンボルは常に1つしかないという理解してもらえらるまでこれを続けてください。これで、ダブルを遊ぶ準備は万全です。

ゲームの目的

このゲームでは、先に2枚のカードの間に共通するマークを見つけて宣言し、現在遊んでいるミニゲームのルールで決められた通りに、そのカードを獲得したり捨てたり、別の場所に置いたりします。

ミニゲーム

ダブルは、すべてのプレイヤーが同時に進行する、素早さが重要なミニゲームを集めたゲームです。ミニゲームは好きな順番で遊んでもいいですし、同じものを何度も遊んでもかまいません。重要なのは楽しむことです！ゲーム開始前に、すべてのプレイヤーにこれから遊ぶミニゲームのルールを説明し、全員が理解できるように練習のラウンドを行ってほしいでしょう。ミニゲームに勝利した回数が最も多いプレイヤーが、全体の勝者となります。

同時に見つけた場合

先に共通するマークの名前を宣言した

プレイヤーの勝ちです。宣言が同時の場合、先にカードを取ったり置いたりしたプレイヤーの勝ちとします。

同点の場合は？

ミニゲームの終了時に勝者が同点で2人いた場合、そのプレイヤー間で同点決勝を行います。同点決勝をするプレイヤーはカードを1枚ずつ取り、一斉に表向きにします。表向きのカードのうち2枚の共通するマークを先に宣言したプレイヤーが、そのミニゲームの勝者となります。同点で3人以上いた場合は、「アツアツポテト」を1ラウンドプレイして勝者を決定してください。

ゲーム #1 ザ・タワー

- 1) 準備: カードを各プレイヤーに1枚ずつ裏向きに配ります。残りのカードはテーブル中央の表向きの山札として置きます。
- 2) ゲームの目的: できるだけ多くのカードを獲得することです。
- 3) 遊び方: すべてのプレイヤーは一斉に、配られたカードを表向きにします。各プレイヤーは自分の前に置いた一番上のカードと、テーブル中央の山札の一番上のカードの間で、共通するマークを探します。先に共通するマークを宣言したプレイヤーは、山札の一番上のカードを獲得して、自分の前のカードの上に重ねます。誰かがカードを獲得すると、テーブル中央の山札の上に新たなカードが現れます。この新たなカードを使って引き続きゲームを続行します。テーブル中央の山札がなくなるとゲームは終了です。
- 4) ゲームの勝利: 最も多くのカードを獲得したプレイヤーが勝者です。



ゲームの準備: 3人プレイの例

ゲーム #2 井戸掘り

- 1) 準備: カード1枚を表向きにテーブル中央に置きます。残りのカードをプレイヤー全員に、できるだけ同じ枚数になるように裏向きにして配ります。配られたカードが各自の山札になります。
- 2) ゲームの目的: 他のプレイヤーより先に自分の山札すべてをなくすことです。
- 3) 遊び方: すべてのプレイヤーは一斉に自分の山札全体を表向きにします。各プレイヤーは、他のプレイヤーよりも早く自分の山札の一番上のカードとテーブル中央のカードの共通するマークを見つけ、そのマークを宣言し、自分の山札の一番上のカードをテーブル中央のカードの上に重ねて置きます。プレイヤーがテーブル中央にカードを置くたびにカードは変わるので、それに合わせて自分の山札の一番上のカードと共通するマークを探します。これを、誰かが1人の山札がなくなるまで続けます。
- 4) ゲームの勝利: 最初に自分の山札をなくしたプレイヤーが勝者です。



ゲームの準備: 3人プレイの例

ゲーム #3 アツアツポテト

- (複数回のラウンドで遊ぶゲームです)
- 1) 準備: 各プレイヤーにカードを1枚ずつ裏向きにして配ります。残りのカードは脇によけて置いて、次のラウンド以降で使用します。何ラウンドプレイするか(最低5回以上)を決めます。
 - 2) ゲームの目的: 全ラウンド終了時に、所持しているカード枚数をできるだけ少なくすることです。これはラウンドごとに自分のカードを相手に渡すことで達成できます。
 - 3) 遊び方: プレイヤーは全員一斉に配られたカードを表向きにします。表向きにしたカードは他のプレイヤーからよく見えるように、手のひらに水平にして置きます。自分の手のひらのカードと他のプレイヤーのカードの間に共通するマークを見つけたプレイヤーは、そのマークを宣言して、自分の手のひらのカードを相手のカードの上に重ねて置きます。カードを重ねられたプレイヤーは、そのカードが自分の新たな手のひらのカードとして共通のマークを探すこととなります。自分の手のひらに複数のカードがあった場合は、そのすべてのカードを相手のカードの上に置きます。これを手のひらにカードがあるプレイヤーが1人になるまで続けます。最後の1人はこのラウンドの敗者となり、受け取ったカードすべてを自分の前に置きます。そして新たなラウンドを始めます。
 - 4) ゲームの勝利: 自分の前に置いたカードが最も少ないプレイヤーが勝者です。



ゲームの準備:
4人プレイの例

ゲーム #4 毒された贈り物

- 1) 準備: 各プレイヤーにカードを1枚ずつ裏向きにして配り、各自の前に置きます。残りのカードは表向きの山札にしてテーブル中央に置きます。
- 2) ゲームの目的: 自分の前に置かれたカードが最も少ないプレイヤーになることです。
- 3) 遊び方: プレイヤーは全員一斉に配られたカードを表向きにします。すべてのプレイヤーは、山札の一番上のカードと他のプレイヤーの前のカードの間に共通するマークを探します。先に共通するマークを見つけて宣言したプレイヤーは、山札の一番上のカードを、その見つけた山札のプレイヤーの前のカードの上に重ねて置きます。その後は、重ねて置かれたカードと新しく山札の上に現れたカードを使ってゲームを続けます。これをテーブル中央の山札がなくなるまで続けます。
- 4) ゲームの勝利: 自分の前に置かれたカードが最も少ないプレイヤーが勝者です。



ゲームの準備:
4人プレイの例

ゲーム #5 スリーカード

- 1) 準備: すべてのカードを1つの裏向きの山札にして置きます。上から9枚のカードを引いて、表向きに例のように並べて置きます。
- 2) ゲームの目的: できるだけ多くのカードを獲得することです。
- 3) 遊び方: 全員同時に、表向きに並べたいずれかの3枚に共通するマーク1種類を探します。3枚すべてに共通するマークでなければなりません。見つけたらそのマークを宣言し、その3枚を取って、共通するマークを全員に見せて、自分の前に重ねて置きます。その後、新たに3枚を山札から引いて表向きに並べます。並べているカードが8枚以下になった、または3枚に共通するマークがなくなったらゲーム終了です。
- 4) ゲームの勝利: 最も多くカードを獲得したプレイヤーが勝者です。



ゲームの準備:

マークの一例

	木		ほにゅうビン		ばくだん		ゆきだるま		人形		口/くちびる
	ろうそく		サボテン		錠(じょう)		ニンジン		ナイト/馬		ネコ
	イヌ		標的		はさみ		カギ		音楽/音記号		ピエロ
	テントウムシ		ハート		えんぴつ		イルカ		恐竜		ダブル君/手
	ドラゴン		イナズマ		おばけ		火		カエデの葉		ヒナギク/花
	雪		チーズ		氷		水/しずく		時計		イグルー/ 氷の家
	月		カメ		メガネ		ハンマー		目		鳥
	四葉の クローバー		進入禁止		びっくりマーク		はてなマーク		リンゴ		太陽
	絵具		ドクロ		クモの巣		車		陰陽		シマウマ

Credits

A game by Denis Blanchot, Jacques Cottureau, and Play Factory,
with help from the Play Factory team,

including: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves and Igor Polouchine.

Published by Zygomatic - Asmodee Group - www.asmodee.com

Spot it!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group - WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

日本語版発売元:株式会社ホビージャパン
〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8
<https://hobbyjapan.co.jp>
お問合せ: cardgame@hobbyjapan.co.jp



ようこそ、
プレイヤーだけの特別な世界へ

アカウントを作成して、
限定特典をお楽しみください

My asmodee
players only

ダブルが生まれるまで:ダブルには50種類以上のシンボルと55枚のカードがあり、どのカードにも8種類のシンボル、そしてどの2枚のカードにも1つだけ共通するシンボルが描かれています。これは、組合せ論に置ける射影条件の一つ、「異なる2直線はちょうど1点で交わる」に基づいています。1976年にJacques Cottureau氏は、「15人の女学生がいる。この女学生たちは、毎日3人ずつ5組の班に分かれて登校する。一週間のうちに、どの学生も他の14人とちょうど1回ずつ一緒に登校できるように、一週間の班の振り分けを考えよ。」という有名な数学パズル「カークマンの女学生問題」より着想を得ました。誤り訂正符号の定理から導き出された手法の助けを借りて、彼は問題を一般化したいくつかの構造に構築しました。この構造は、数学者の間では「ブロックデザイン」と呼ばれています。これらの構造(交差と最適化の公理)の特別な解に基づき、Jacques Cottureau氏はこの構造に肉付けをするという今までにない方法で2つのゲームを続けて作りしました。最初のゲーム、「Strange Retriever/おかしなレトリバー」は、「Le Petit Archimède」誌と「Pour la Science」誌で発表されました。次にJacques Cottureau氏は、ブロックをカードに置き換えた2つ目のゲーム、2枚のカードを比べて共通する昆虫を見つける「Game of Insects/昆虫ゲーム」を発表します。ダブルの原型はこうして誕生したのです!

2008年の春、Denis Blanchot氏は数十年前に作られた「Game of Insects/昆虫ゲーム」の中からいくつかのカードを発見しました。彼は交差のメカニズムの天才に心を打たれ、Jacques Cottureau氏と共に「実際」のゲーム化を始めました。Denis Blanchot氏は、模様の中から一点を探すのでは、あまりにも複雑すぎ、反射神経系のパーティーゲームには向いておらず、再考せざるをえませんでした。迅速な同一確認が可能で、見た目が楽しく、わかりやすいアイコンを必要としました。流動性も必要でした。同時に、カード31枚、図が6つでは少なすぎると考えました。実際のテストプレイを経て、最終的に7桁の数の組合せで設定された、カード57枚、図を8つに変更しました。この段階ではゲームのルールもまだ作っておらず、いわゆる未完成の状態でした。数々のプロトタイプが作成され、何度も、特に子供たちとのテストプレイを繰り返しました。さらにDenis Blanchot氏は、自ら出版社に接触して商品化へのステップを進めました。Play Factoryチームは、Denis Blanchot氏と共に、ゲームの最終形を作り上げました。こうして2009年の初秋、今日「ダブル」と知られるゲームが発売になったのです!