



Šta je Dobble?

Dobble se sastoji od 55 karata od kojih svaka sadrži 8 simbola. Samo je jedan zajednički simbol na bilo koje 2 karte, spremi se da ga pronađeš!

Pre nego što započneš igru...

Ukoliko nikada ranije niste igrali ovu igru, upoznajte se s njom: izvucite dve karte iz špila i postavite ih na sto ispred svih igrača licem nagore. Potražite jedan simbol koji sadrže obe karte (isti oblik, ista boja; jedino veličina simbola može biti različita). Prvi igrač koji pronađe taj

simbol treba naglas da izgovori naziv simbola i povuče 2 nove karte koje stavi na sto licem nagore. Ponovite ove korake dokle god svaki igrač ne shvati da se na bilo koje dve karte uvek nalazi samo 1 identičan simbol. To je to. Spremní ste da zaigrate **Dobble**.

Cilj igre

Bez obzira na to koju od mini igara igrate, uvek moraš da budeš najbrži igrač koji će da uoči identičan simbol na dvema kartama i izgovoriš naglas koji je to simbol.

Mini igre

Dobble predstavlja skup brzih mini igara u kojima svi igrači igraju istovremeno. Možete ih igrati po bilo kom redosledu ili samo svoje omiljene. Jedino što je važno je da se dobro zabavite! Pre nego što počnete odigrajte probnu vežbu kako bi svi igrači dobro razumeli pravila. Igrač koji pobedi u najvećem broju mini igara je šampion

Ko je prvi?

Prvi igrač koji je izgovorio naziv simbola osvaja tu ruku. Ukoliko

su igrači izgovorili u isto vreme, ruku osvaja onaj igrač koji je prvi postavio ili sklonio kartu sa talona.

U slučaju nerešene partije

Na kraju mini igre, igrači koji imaju nerešeni rezultat idu u dvoboj. Oba igrača vuku 1 kartu i otkrivaju je u isto vreme. Prvi igrač koji pronađe isti simbol na obe karte i imenuje ga naglas – pobeđuje u dvoboju. Ukoliko 3 ili više igrača imaju nerešen rezultat, odigrajte 1 rundu mini igre »Vruć krompir«, kako biste odredili pobeđnika.

IGRA #1 Kula

1) Priprema igre: Svakom igraču se podeli po 1 karta i postavi se licem nadole. Preostale karte postavite u sredini stola licem nagore. Sa te gomilice se karte povlače.

2) Cilj igre: Sakupiti najviše karata.

3) Kako se igra: Igrači istovremeno okreću svoje karte licem nagore i pokušavaju da uoče isti simbol na svojoj i karti na centralnoj gomili. Čim je uoči, igrač naglas imenuje simbol. Zatim uzima kartu sa centra i postavlja je licem nagore na svoju kartu/gomilu. Sada igrač gleda u svoju novu kartu na vrhu i traži 1 isti simbol na novoj centralnoj karti. Igra traje dok se sve karte sa sredine stola ne potroše.

4) Ko pobeđuje: Igrač koji osvoji najviše karata pobeđuje.



Primer za 3 igrača

IGRA #2 Bunar

1) Priprema igre: Na sredini stola postavite 1 kartu licem nagore. Podelite ostale karte igračima licem nadole. Sa ovih gomilica igrači će povlačiti svoje karte.

2) Cilj igre: Biti prvi igrač koji će se osloboditi svih svojih karata.

3) Kako se igra: Igrači istovremeno okrenu svoje gomilice licem nagore. Prvi igrač koji uoči isti simbol na svojoj karti i karti na sredini stola, imenuje ga i postavlja svoju kartu na kartu u sredini stola. Sad se traži istovetan simbol na karti sa svoje gomilice i novopostavljenoj karti, i tako sve dok 1 igrač ne potroši sve svoje karte.

4) Ko pobeđuje: Prvi igrač koji se oslobodi svih svojih karata pobeđuje.



Primer za 3 igrača

IGRA #3 Vruć krompir

(igra se više krugova)

1) Priprema igre: Podelite svakom igraču po 1 kartu licem nadole. Ostale karte postavite sa strane za kasniju upotrebu. Odlučite koliko krugova želite da igrate (minimum 5).

2) Cilj igre: Imati najmanje karata nakon svih odigranih krugova. Ovo se postiže tako što se oslobodite karata u svakoj rundi.

3) Kako se igra: Igrači istovremeno otkrivaju svoje karte. Karte moraju da stoje na otvorenom dlanu. Čim jedan igrač uoči istovetan simbol na svojoj karti i karti nekog drugog igrača, imenuje ga i svoju kartu stavlja na kartu tog igrača. Ukoliko imaš 2 ili više karata u ruci, gledaj samo u kartu na vrhu. Kada spaziš simbol, daj sve svoje karte igraču kod koga si video simbol. Nastavite igru sve dok 1 od igrača ne dobije sve karte. Taj igrač gubi rundu i stavlja dobijene karte ispred sebe. Nova runda započinje.

4) Ko pobeđuje: Na kraju poslednje runde, igrač sa najmanjim brojem karata pobeđuje.



Primer za 4 igrača

IGRA #4 Otrovni poklon

1) Priprema igre: Ispred svakog igrača postavite po 1 kartu licem nadole. Preostale karte stavite licem nagore u sredinu stola.

2) Cilj igre: Imati najmanje karata.

3) Kako se igra: Igrači istovremeno otkriju svoje karte. Igrač mora da uoči istovetan simbol na karti u sredini stola i karti nekog drugog igrača. Prvi igrač koji pronađe isti simbol imenuje ga. Zatim izima središnju kartu i stavlja je na kartu igrača kod koga je uočio simbol. To je "otrovni poklon" jer igrač daje neželjenu kartu protivniku. Ovako je otkrivena sledeća središnja karta na kojoj se traži simbol. Igra se nastavlja dok se sve karte sa središnje gomile ne potroše.

4) Ko pobeđuje: Pobeđnik je onaj igrač koji ima najmanji broj karata.



Primer za 4 igrača

IGRA #5 Trojka

1) Priprema igre: Postavite sve karte na gomilu, licem nadole. Uzmite prvih 9 karata i postavite ih na sto licem nagore (kao na slici).

2) Cilj igre: Sakupiti što više karata.

3) Kako se igra: Igrači istovremeno pokušavaju da pronađu isti simbol na bilo koje 3 karte. Isti simbol mora biti prisutan na sve 3 karte kako bi set bio validan. Igrač koji prvi uoči set, imenuje simbol naglas. Zatim uzima te 3 karte i postavlja nove 3. Igra se završava kada je ostalo manje od 9 karata i kad se ne mogu pronaći 3 karte sa istim simbolom.

4) Ko pobeđuje: Pobeđuje igrač sa najvećim brojem sakupljenih karata.



Primer

Simboli

	Drvo		Flašica		Bomba		Sneško		Keksić		Usta/Usne
	Sveća		Kaktus		Katanac		Šargarepa		Konj/Skakač		Mačka
	Pas		Meta		Makaze		Ključ		Muzika/ Violinski ključ		Klovn
	Bubamara		Srce		Olovka		Delfin		Dinosaurius		Dobble/ Ruka
	Zmaj		Munja		Duh		Vatra		List		Bela rada
	Pahulja		Sir		Kocka leda		Voda/Kap		Sat		Iglo
	Mesec		Kornjača		Naočare		Čekić		Oko		Ptica
	Detelina		Stop znak		Uzvičnik		Upitnik		Jabuka		Sunce
	Farba		Lobanja		Paukova mreža		Auto		Jin-jang		Zebra

Zasluge

Igru osmislili: Denis Blanchot, Jacques Cottureau, 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
 Uvoznik i distributer: CoolPlay doo - Dr Nika Miljanić 18, Beograd - T: 0652600705 - www.coolplay.rs
 Spot it!, Dobble i Dobble likovi su zaštitni znak Asmodee Group.



Welcome to the extraordinary
World of Players

Sign up & enjoy
exclusive benefits

My
asmodee
players only

Mali delić istorijata nastanka igre Dobble: DOBBLE ima preko 50 simbola, 55 karata, 8 simbola na svakoj karti, ali uvek postoji jedan i samo jedan zajednički simbol na bilo koje dve karte. Ali, kako ovo funkcioniše? DOBBLE se zasniva na principu interakcije prema kome dve linije uvek imaju jednu zajedničku dodirnu tačku. Godine 1976, Žak Kotero je dobio ideju da kreira generalizaciju čuvene zagonetke iz «zabavne matematike», po imenu Kirkmanov školski problem ili Damski problem: «15 mladih dama iz internata svakog dana izlaze u šetnju u redovima od po 3. Kako ovo može da se izvede tako da svaka od njih bude u društvu svake druge devojke samo jedanput?» Uz pomoć tehnike razvijene iz teorije kodova za ispravljanje grešaka, on je izgradio nekoliko struktura koje generalizuju problem. Matematičari dobro poznaju ove strukture kao «nepotpuni izbalansirani blokovi». Na osnovu posebnih osobina ovih struktura (principi ukrštanja i optimizacije), Žak Kotero je uspešno stvorio dve igre «upakovane» na nekonvencionalni način. Prva od ovih igara, «Neobični istraživač» je objavljena u časopisima «Le Petit Archimede» (Mali Arhimed) i «Pour la Science» (Za nauku). Žak Kotero je zatim kreirao drugu igru zasnovanu na projektovanom planu sa bazom od 5, u kojoj su linije zamenjene kartama sa slikama insekata. Nazvao ju je «Igru insekata», a cilj je bio da se pronađu slike istih insekata na 2 karte. Predak igre DOBBLE je rođen! U proleće 2008. godine Deni Blanšo je pronašao nekoliko karata iz «Igre insekata», stvorene decenijama ranije. Bio je fasciniran genijalnošću mehanizma ukrštanja i uz pomoć Žaka Koteroa započeo je rad na «pravoj» igri. Za Denija Blanšoa, sistem «dobrih poena» trebalo je da bude preispitan jer je bio suviše kompleksan i sprečavao je refleksnu igru. Sličice su morale da budu lako prepoznatljive, razumljive i zabavnije. Fluidnost je bila neophodna. Istovremeno, bilo je premalo karata (31) sa premalo pojmova (6); igra je napredovala do 57 karata i 8 simbola i napokon je ostvaren pravi osećaj za igru, povećavajući projektovani broj kombinacija na 7 cifara. Trebalo je još napisati pravila igre... Ukratko, postojao je još ceo jedan nivo koji je trebalo osmisliti. Deni Blanšo je kreirao još mnogo prototipa i uradio mnoga testiranja, naročito sa decom. Takođe je na svoju ruku napravio dodatni korak i stupio u kontakt sa izdavačima. Tim kompanije Play Factory je bio taj koji je sa Blanšoom napravio finalnu verziju igre. U ranu jesen 2009. godine, DOBBLE kakvim ga danas znamo, započeo je svoj život!