



HRA Č. 1

Záchrana metra

1) Příprava: Rozdejte každému hráči jednu kartu lícem dolů. Zbývající karty pak rozdělte do 4 zhruba stejně velkých hromádek. Tyto hromádky srovnajte a poté vyložte karty z první hromádky lícem nahoru doprostřed stolu.

2) Hraní hry: Všichni zároveň otočte svou kartu lícem nahoru a pokuste se najít symbol, který se objevuje na jedné z karet uprostřed stolu i na vaší kartě. Jakmile najdete shodný symbol, zakřičte jeho název. Poté si vezměte příslušnou kartu ze středu stolu a položte ji lícem nahoru na svou kartu. Nyní použijte tuto novou vrchní kartu na svém balíčku k nalezení shodného symbolu s další kartou uprostřed stolu. Pokračujte ve hře, dokud uprostřed stolu nezůstane žádná karta lícem nahoru. Otočte svůj balíček, zamíchejte ho a vyložte karty z druhé hromádky uprostřed stolu. Otočte vrchní kartu svého balíčku a pokračujte v hledání shodných symbolů.

3) Vítěz hry: Vyhrává hráč s nejvíce kartami poté, co byly rozebrány všechny karty ze středu stolu.

Záchrana metra

1) Příprava: Rozdajte každému hráčovi jednu kartu lícem dole. Zvyšné karty potom rozdajte na 4 približne rovnako veľké kôpy. Tieto kôpy narovnajte a potom vyložte karty z prvej kôpy lícom hore doprostred stola.

2) Hranie hry: Všetci zároveň otočte svoju kartu lícom hore a pokúste sa nájsť symbol, ktorý sa nachádza na jednej z kariet uprostred stola aj na vašej karte. Keď nájdete zhodný symbol, zakričte jeho názov. Potom si vezmite príslušnú kartu zo stredu stola a položte ju lícom hore na svoju kartu. Teraz použite túto novú vrchnú kartu na svojom balíčku na nájdenie zhodného symbolu s ďalšou kartou uprostred stola. Pokračujte v hre, kým uprostred stola nezostane žiadna karta lícom hore. Otočte svoj balíček, zamiešajte ho a vyložte karty z druhej kôpy uprostred stola. Otočte vrchnú kartu svojho balíčka a pokračujte v hľadání zhodných symbolov.

3) Víťaz hry: Vyhráva hráč s najviac kartami po tom, čo sú rozebrané všetky karty zo stredu stola.

Příprava:
příklad pro 3 hráče

Příprava:
příklad pre 3 hráčov



Co je Dobble?

Hra Dobble se skládá z 55 karet a na každé kartě je 8 symbolů. Na dvou libovolných kartách je vždy pouze jeden stejný symbol. Buďte připraveni, abyste ho našli jako první!

Než začnete hrát ...

Jestliže jste hru Dobble ještě nehráli, seznámte se s ní tak, že vytáhnete dvě libovolné karty a položíte je obrázky nahoru na stůl tak, aby je každý viděl. Na kartách najdete shodný symbol (stejný tvar, stejná barva, jen velikost se může lišit). První hráč, který najde shodný symbol, musí nahlas říct jeho název. Poté vytáhne dvě nové karty, které položí na stůl. Opakujte tyto kroky, dokud všichni hráči nepochopí, že na dvou libovolných kartách je vždy pouze jeden shodný symbol. To je celé. Nyní jste připraveni zahrát si hru Dobble!

Cíl hry

Nezáleží na tom, jakou minihru hráte, vždy se musíte snažit co nejrychleji najít shodný symbol na dvou kartách a říct ho nahlas.

Minihry

Dobble je série rychlých miniher, ve kterých všichni hráči hrají jednou. Můžete je hrát v libovolném pořadí nebo hrát jen ty oblíbené. Hlavním cílem je bavit se! Neváhejte si nejprve zahrát několik cvičných kol, aby všichni pravidla pochopili. Hráč, který vyhraje nejvíce miniher, se stává celkovým šampionem.

Jste na pochybách?

Vyhrává hráč, který jako první řekne nahlas název symbolu. Pokud je to nerozhodné, vyhrává hráč, který jako první vzal nebo položil kartu.

Remíza na konci hry?

Pokud se na konci hry o první místo dělí dva hráči, následuje rozstřel. Oba hráči si vytáhnou jednu kartu a najednou ji položí obrázky nahoru. Vyhrává hráč, který jako první na kartách najde shodný symbol a řekne ho nahlas. Pokud se o první místo dělí tři nebo více hráčů, zahrají si jedno kolo hry zvané „Bankovní loupež“ a hráč, který toto kolo vyhraje, se stává celkovým vítězem.

Co je to Dobble?

Hra Dobble sa skladá z 55 kariet a na každej karte je 8 symbolov. Na ľubovoľných dvoch kartách je vždy iba jeden rovnaký symbol. Buďte pripravení, aby ste ho neprehliadli!

Než začnete hrať ...

Ak ste hru Dobble ešte nehrali, zoznámte sa s ňou tak, že si vytiahnete dve ľubovoľné karty a položíte ich na stôl lícom (obrázkami) nahor tak, aby ich každý videl. Na kartách nájdite zhodný symbol (rovnaký tvar, rovnaká farba, len veľkosť sa môže líšiť). Prvý hráč, ktorý nájdje zhodný symbol, musí nahlas povedať jeho názov. Potom vytiahne dve nové karty, ktoré položí na stôl. Opakujte tieto kroky, kým všetci hráči nepochopia, že na dvoch ľubovoľných kartách je vždy iba jeden zhodný symbol. To je celé. Teraz ste pripravení zahráť si hru Dobble!

Cieľ hry

Nezáleží na tom, akú minihru hráte, vždy sa snažíte čo najrychlejšie nájsť zhodný symbol na dvoch kartách a povedať ho nahlas.

Minihry

Dobble je séria rýchlych miniher, v ktorých všetci hráči hrajú naraz. Môžete ich hrať v ľubovoľnom poradí alebo hrať len tie obľúbené. Hlavným cieľom je baviť sa! Nehanbite sa zahráť si najskôr niekoľko cvičných kol, aby všetci pochopili pravidlá. Hráč, ktorý vyhra najviac miniher, sa stáva celkovým šampionom.

Nerozhodná situácia?

Vyhráva hráč, ktorý ako prvý povie nahlas názov symbolu. Ak je to nerozhodné, vyhráva hráč, ktorý ako prvý vzal alebo položil kartu.

Remíza na konci hry?

Ak sa na konci hry o prvé miesto delia dvaja hráči, nasleduje rozstrel. Obaja hráči si vytiahnu jednu kartu a naraz ju položia lícom nahor. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý na kartách nájdje zhodný symbol a povie ho nahlas. Ak sa o prvé miesto delia traja hráči alebo viac hráčov, zahrajú si jedno kolo hry nazvané „Banková loupež“ a hráč, ktorý toto kolo vyhra, sa stáva celkovým víťazom.

HRA Č. 2

Bankovní loupež

1) Příprava hry: Doprostřed stolu položte jednu kartu obrázky nahoru. Zbývající karty rovnoměrně rozdejte hráčům obrázky dolů. Tak vytvoříte hrací balíčky jednotlivých hráčů.

2) Cíl hry: Být hráčem, který se jako první zbaví všech svých karet.

3) Hraní hry: Všichni hráči najednou obrátí celý svůj hrací balíček tak, aby byl obrázky nahoru. Pokud jako první najdete shodný symbol na vrchní kartě svého hracího balíčku a na kartě uprostřed stolu, řekněte ho nahlas a položte svou kartu navrch hracího balíčku uprostřed stolu. Tato karta se tak stane novou kartou uprostřed stolu. Pokud se tak stane novou kartou uprostřed stolu, se kterou pak porovnáváte kartu, jež se dostala navrch vašeho hracího balíčku. Hra pokračuje, dokud se některý z hráčů nezabaví všech svých karet.

4) Vítěz hry: Vyhrává hráč, který se jako první zbaví všech svých karet.

Banková loupež

1) Příprava hry: Doprostred stola položte jednu kartu lícom nahor. Zvyšné karty rovnomerne rozdajte hráčom lícom nadol. Takto vytvoríte hracie balíčky jednotlivých hráčov.

2) Cieľ hry: Byť hráčom, ktorý sa ako prvý zbaví všetkých svojich kariet.

3) Hranie hry: Všetci hráči naraz otočia celý hrací balíček tak, aby bol lícom nahor. Ak ako prvý nájdete zhodný symbol na vrchnej karte svojho hracieho balíčka a na karte uprostred stola, povedzte ho nahlas a položte svoju kartu navrch kôpy uprostred stola. Táto karta sa tak stane novou kartou uprostred stola, s ktorou potom porovnávate kartu, ktorá sa dostala navrch vášho hracieho balíčka. Hra pokračuje, dokiaľ jeden z hráčov neodhodí všetky svoje karty.

4) Víťaz hry: Vyhráva hráč, ktorý sa ako prvý zbaví všetkých svojich kariet.



Příprava:
příklad pro 3 hráče

Příprava:
příklad pre 3 hráčov

HRA Č. 3

Thwip

(hraje se na několik kol)

1) Příprava hry: Každému hráči rozdejte jednu kartu obrázky dolů. Zbývající karty dejte stranou na později. Určete, kolik kol chcete hrát (nejméně pět).

2) Cíl hry: Mít po všech kolech co nejmenší počet karet. Toho dosáhnete tak, že se v každém kole zbavíte karet.

3) Hraní hry: Všichni hráči najednou obrátí své karty obrázky nahoru. Karty musíte držet položené v dlaních. Jakmile uvidíte shodný symbol na své kartě a na kartě jiného hráče, řekněte ho nahlas a položte svou kartu na kartu tohoto hráče. Hráči, kteří nemají žádnou kartu v ruce, toto kolo již nehrají. Pokud máte v ruce dvě nebo více karet, porovnávejte ostatní karty pouze se svojí vrchní kartou. Když najdete shodný symbol, dejte všechny své karty hráči, u kterého jste shodný symbol našli. Hra pokračuje, dokud některý z hráčů nebude mít všechny karty. Tento hráč prohraje dané kolo a položí karty před sebe. Začíná nové kolo.

4) Vítěz hry: Vyhrává hráč, který má na konci posledního kola před sebou nejmenší počet karet.

Thwip

(hrá se na niekoľko kôl)

1) Příprava hry: Každému hráčovi rozdajte jednu kartu lícom nadol. Zvyšné karty dajte bokom na neskor. Určite, koľko kôl chcete hrať (najmenej päť).

2) Cieľ hry: Mať po všetkých kolách čo najmenej kariet. Dosiahnete to tak, že sa v každom kole zbavíte kariet.

3) Hranie hry: Všetci hráči naraz otočia svoje karty lícom nahor. Karty musíte držať položené v dlaní. Len čo uvidíte zhodný symbol na svojej karte a na karte iného hráča, povedzte ho nahlas a položte svoju kartu na kartu tohto hráča. Hráči, ktorí nemajú žiadne karty v ruke, toto kolo už nehrajú. Ak máte v ruke dve alebo viac kariet, porovnávajte ostatné karty iba so svojou vrchnou kartou. Keď nájdete zhodný symbol, dajte všetky svoje karty hráčovi, u ktorého ste zhodný symbol našli. Hra pokračuje, dokiaľ jeden hráč nebude mať všetky karty. Tento hráč prehráva dané kolo a položí karty pred seba. Začína nové kolo.

4) Víťaz hry: Vyhráva hráč, ktorý má na konci posledného kola pred sebou najmenej kariet.

Příprava:
příklad pro 4 hráče

Příprava:
příklad pre 4 hráčov



HRA Č. 4

Goblinova bomba

1) Příprava hry: Každému hráči rozdejte jednu kartu obrázky dolů. Ze zbývajících karet udělejte hrací balíček, který položíte doprostřed stolu obrázky nahoru.

2) Cíl hry: Mít co nejmenší počet karet.

3) Hraní hry: Všichni hráči najednou obrátí své karty obrázky nahoru. Hledají shodný symbol na kartě uprostřed stolu a kartách ostatních hráčů. Když najdete shodný symbol, řekněte ho nahlas. Pak vezměte kartu zprostřed stolu a položte ji na kartu hráče, na které jste shodný symbol našli. To je „otrávený dareček“, protože tak dáváte nechtěnou kartu protivníkovi. Karta v hracím balíčku se stane novou kartou, na které budou hráči hledat shodný symbol. Hra pokračuje až do okamžiku, kdy v hracím balíčku nezůstane žádná karta.

4) Vítěz hry: Vyhrává hráč, který má nejmenší počet karet.

Goblinova bomba

1) Příprava hry: Každému hráčovi rozdajte jednu kartu lícom nadol. Zo zostávajúcich kariet vytvoríte hrací balíček, ktorý položíte doprostred stola lícom nahor.

2) Cieľ hry: Mať čo najmenej kariet.

3) Hranie hry: Všetci hráči naraz otočia svoje karty lícom nahor. Hľadajú zhodný symbol na karte uprostred stola a kartách ostatných hráčov. Keď nájdete zhodný symbol, povedzte ho nahlas. Potom vezmite kartu sprostred stola a položte ju na kartu hráča, na ktorej ste našli zhodný symbol. To je „otrávený dareček“, pretože takto dávate nechcenú kartu protivníkovi. Karta na hracom balíčku sa stane novou kartou, na ktorej budú hráči hľadať zhodný symbol. Hra pokračuje až do okamihu, keď na hracom balíčku nezostane žiadna karta.

4) Víťaz hry: Vyhráva hráč, ktorý má najmenej kariet.

Příprava:
příklad pro 4 hráče

Příprava:
příklad pre 4 hráčov



HRA Č. 5

Symbiot

1) Příprava hry: Z karet obrácených obrázky dolů vytvoříte hromádku. Vezměte prvních devět karet a položte je na stůl lícem nahoru.

2) Cíl hry: Nasbírat co nejvíce karet.

3) Hraní hry: Všichni hráči najednou se snaží najít shodný symbol na třech kartách. Shodný symbol musí být na všech třech kartách. Jakmile najdete shodný symbol na všech třech kartách, řekněte ho nahlas. Vezměte si tyto tři karty se shodným symbolem a nahraďte je třemi novými kartami. Hra končí, jakmile zbyde méně než devět karet a na žádných třech kartách se nedá najít shodný symbol.

4) Vítěz hry: Vyhrává hráč, který má nejvíce karet.

Symbiot

1) Příprava hry: Z kariet otočených lícom nadol vytvoríte kôpu. Vezmite prvých deväť kariet a položte ich na stôl lícom nahor.

2) Cieľ hry: Nazbierať čo najviac kariet.

3) Hranie hry: Všetci hráči sa naraz snažia nájsť zhodný symbol na troch kartách. Zhodný symbol musí byť na všetkých troch kartách. Len čo nájdete zhodný symbol na všetkých troch kartách, povedzte ho nahlas. Vezmite si tieto tri karty so zhodným symbolom a nahraďte ich tromi novými kartami. Hra končí, keď zostane menej ako deväť kariet a na žiadnych troch kartách sa nedá nájsť zhodný symbol.

4) Víťaz hry: Vyhráva hráč, ktorý má najviac kariet.

Příprava:
Příprava:



Symbody Symboly



Jeřáb
Žeriav



Park



Dům tety May
Dom tety May



Redakce novin
Redakcia novin



Banka



Dýňová bomba
Tekvicová bomba



Spider mobil



Taxík



Pavučina



Future Foundation
Spider-Man



Mr Negative



Spider-Ham



Spider-Man Noire



Lovec Kraven



Lizard



Spider-Man 2099



Spider-Rex



Sandman



Flek



Hobgoblin



Green Goblin



Budova Oscorp



Zkumavky



Thwip



Venom



Noviny



Electro



Stánek s hot-dogy



Rukavice



Pavoučí smysl



Miles Morales



Mary Jane



Škorpion



Spider-Bot



Požární hydrant



Logo Spider-Man



J. Jonah Jameson



Spider-Wolf



Mysterio



Radioaktivní pavouk



Vystřelovač pavučiny



Spider-Man



Kingpin



Peter Parker



Dr. Octopus



Metro



Vodárenská věž



Rhino



Spider-Woman



Ghost-Spider



Vulture



Policejní auto



Foťák



Gwen Stacy



Black cat



Teta May



Peni Parker

MARVEL

© MARVEL

Zásluhy

Autoři hry: Denis Blanchot, Jacques Cottereau a Play Factory,
s pomocí týmu Play Factory: Jean-François Andreani, Toussaint
Benedetti, Guillaume Gille-Naves a Igor Polouchine.
Vydavatel: Zygmatic - Asmodee Group.

Zásluhy

Autoři hry: Denis Blanchot, Jacques Cottereau a Play Factory,
s pomocí týmu Play Factory: Jean-François Andreani,
Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves a Igor Polouchine.
Vydavatel: Zygmatic - Asmodee Group.

Illustrace: Tarek Moutran - Marcel Pixel. Spot it!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group.

Trochu z historie vzniku hry Dobble: Dobble, to je 57 různých symbolů, 55 karet, 8 symbolů na jedné kartě a každé dvě karty spolu mají společný pouze jeden! Ale jak to vlastně funguje? Dobble je založen na principu interakce, podle které dva řádky mají vždy společný pouze jeden bod. V roce 1976 pana Jacqua Cotterea napadlo vytvořit zobecněný slavného „zábalného matematického“ puzzle, pojmenovaného Kirkmanův problém 15 školáček nebo též „dámský“ problém, což znamená následující: „15 slečen z internátní školy chodí každý den na procházku v řadách po třech. Jak musíme postupovat, abychom sestavili 15 školáček do pěti řad po třech tak, aby se nesetkaly žádné dvě dívky v určité trojici více než jednou?“ S pomocí technik vyvinutých z teorie samo-opravných kódů sestavil několik struktur, jež daný problém zobecnily. Tyto struktury jsou dobře známy matematikům pod názvem „vyvážené neúplné bloky“. Na základě zvláštních vlastností těchto struktur (princip průsečíků a optimalizace) pan Jacques Cottereau postupně vytvořil dvě hry, jež „vyšperkoval“ nekonvenčním způsobem. První z her, „Podivný retrievr“, byla publikována v časopisech „Le Petit Archimède“ (Mladý Archimedes) a „Pour la Science“ (Pro vědu). Pan Jacques Cottereau následně vytvořil druhou hru, založenou na projektovém plánu se základnou z 5, ve kterém jsou čáry nahrazeny kartami, body nahrazeny obrázky hmyzu, a nazval ji „Hmyzí hra“. Jejím cílem bylo nalézt jeden stejný obrázek hmyzu na dvou různých kartách. Tak se zrodil předchůdce Dobble. Na jaře roku 2008 Denis Blanchot znovu objevil několik karet z „Hmyzí hry“, jež byla vytvořena o několik desítek let dříve. Je nadšen geniální myšlenkou dané herní mechaniky, takže se spojil s Jacquesem Cottereauem, aby ji společně uvedli do života a vytvořili „skutečnou“ hru. Denisovi Blanchotovi je jasné, že systém „dobrých bodů“ musí být přehodnocen, protože je příliš složitý a brání tomu, aby to byla dobrá party hra zaměřená na procvičování reflexů. Použití ikony či obrázku musí umožnit jejich rychlou identifikaci, musí být hravé a snadno pochopitelné. Navíc je nezbytná dostatečná plynulost hry. Zároveň s tím konstatuje, že hra obsahuje málo karet (31) i málo symbolů (6). Dříve tedy k navýšení na 57 karet, jež obsahují 8 symbolů. Tím se zlepšil celkový pocit ze hry a předpokládaný počet kombinací se vyhoupe na sedmimístné číslo. Ještě je však potřeba napsat pravidla hry. Tedy stručně řečeno, je tu ještě celá řada úkolů, které je potřeba udělat a dokončit. Denis Blanchot vytvořil mnoho prototypů, zrealizuje spoustu herních testů, zejména s dětmi, a dělá další důležitý krok, když kontaktuje případné vydavatele. Nakonec je to tým Play Factory, který se rozhodne spolupracovat s Denisem Blanchotem a vydat konečnou podobu hry. Na začátku podzimu roku 2009 je uveden na trh Dobble ve formě, jakou známe dnes.

Něco z historie vzniku hry Dobble: Dobble, to je 57 různých symbolů, 55 karet, 8 symbolů na jedné kartě a každé dvě karty mají vždy jen jeden jediný společný symbol! Ale ako to vlastne funguje? Dobble je hra založená na princípe interakcie, podľa ktorej majú dva riadky vždy spoločný iba jeden bod. V roku 1976 napadlo pána Jacqua Cotterea vytvoriť zovšeobecnenie slávneho „zábalného matematického“ puzzle, pomenovaného Kirkmanov problém školáčok alebo aj „dámsky“ problém, čo znamená nasledovné: „15 slečien z internátnej školy chodí každý deň na prechádzku v radoch po troch. Ako musíme postupovať, aby sme usporiadali 15 školáčok do piatich radov po troch tak, aby sa nestretli žiadne dve dievčatá v určitej trojici viac ako raz?“ Pomocou technik vyvinutých z teórie samo-opravných kódov zostavil niekoľko štruktúr, ktoré daný problém zobecnili. Tieto štruktúry sú dobre známe z matematiky pod názvom „vyvážené neúplné bloky“. Na základe zvláštnych vlastností týchto štruktúr (princíp priesečníkov a optimalizácie) pán Jacques Cottereau postupne vytvoril dve hry, ktoré „vyšperkoval“ nekonvenčným spôsobom. Prvá z hier, „Podivný retrievr“, bola publikovaná v časopisoch „Le Petit Archimède“ (Mladý Archimedes) a „Pour la Science“ (Pre vedu). Pan Jacques Cottereau potom vytvoril druhú hru, založenú na projektovom pláne so základňou 5, v ktorom sú čiary nahradené kartami, body nahradené obrázkami hmyzu, a nazval ju „Hra hmyzu“. Jej cieľom bolo nájsť rovnaký obrázok hmyzu na dvoch rôznych kartách. Takto sa zrodil predchodca hry Dobble. Na jar roka 2008 Denis Blanchot znovu objavil niekoľko kariet z „Hmyzej hry“, ktorá bola vytvorená o niekoľko desiatok rokov skôr. Je nadšený geniálnou myšlienkou danej hernej mechaniky, takže sa spojil s Jacquesom Cottereauom, aby ju spolu uviedli do života a vytvorili „skutočnú“ hru. Denisovi Blanchotovi je jasné, že systém „dobrých bodov“ sa musí prehodnotiť, pretože je príliš složitý a bráni tomu, aby to bola dobrá party hra zameraná na precvičovanie reflexov. Použité ikony či obrázky musia umožniť ich rýchlu identifikáciu, musia byť hravé a ľahko pochopiteľné. Okrem toho je nevyhnutná dostatočná plynulosť hry. Zároveň s tým konštatuje, že hra obsahuje málo kariet (31) aj málo symbolov (6). Dôjde teda k navýšeniu na 57 kariet, ktoré obsahujú 8 symbolov. Tým sa zlepšil celkový pocit z hry a predpokladaný počet kombinácií sa vyhoupe na sedemmiestne číslo. Ešte je však potrebné napísať pravidlá hry. Teda stručne povedané, je tu ešte celý rad úloh, ktoré je potrebné urobiť a dokončiť. Denis Blanchot vytvoril veľa prototypov, zrealizuje množstvo herných testov, najmä s deťmi, a robí ďalší dôležitý krok, keď kontaktuje prípadných vydavateľov. Nakoniec je to tím Play Factory, ktorý sa rozhodne spolupracovať s Denisom Blanchotom a vydať konečnú podobu hry. Na začiatku jesene roka 2009 je uvedený na trh Dobble v tej podobe, ktorú poznáme dnes.

