



Dobble – co to takiego?

Gra **Dobble** składa się z 55 kart, na których znajduje się po 8 symboli. Na 2 dowolnych kartach zawsze znajduje się dokładnie 1 wspólny symbol. Twoim zadaniem jest go odnaleźć!

Zanim zaczniecie grę...

Jeśli nigdy wcześniej nie graliście w **Dobble**, wylosujcie 2 karty i połączcie je odkryte na stole tak, żeby wszyscy gracze je widzieli. Poszukajcie powtarzającego się na nich symbolu (ten sam kształt i kolor – tylko wielkość symbolu może się różnić). Pierwszy gracz, który znajdzie odpowiedni

symbol i głośno go nazwie, losuje i kładzie na stole kolejne 2 karty. Możecie grać w ten sposób tak długo, jak macie ochotę! Uwaga! Dwie karty zawsze łączą tylko 1 symbol. Dobra robota! Teraz już wiecie, jak grać w **Dobble**!

Cel gry

Niezależnie od tego, który wariant gry wybierze, zawsze musisz być pierwszą osobą, która odnajdzie symbol łączący obie karty i głośno go nazwie.

Minigry

Dobble to seria szybkich minigier, w których wszyscy gracze grają równocześnie. Dla

ułatwienia ułożyliśmy je w kolejności od najłatwiejszej do najtrudniejszej.

Możecie je rozegrać w dowolnej kolejności albo grać tylko w te, które lubicie najbardziej. Liczy się dobra zabawa! Zanim zaczniecie grę, głośno przeczytajcie zasady. Możecie rozegrać rundę treningową, żeby upewnić się, że wszyscy rozumieją, jak należy grać.

Koniec gry

W zasadach każdej minigry znajdziecie warunki zwycięstwa. Gracz, który wygra najwięcej minigier, zostanie wielkim zwycięzcą!

Watpliwości?

Wygrywa gracz, który jako pierwszy nazwie wspólny symbol. Jeśli 2 lub więcej graczy odezwie się równocześnie, wygrywa gracz, który jako pierwszy zabierze albo położy kartę.

Remis?

Jeśli 2 gracze zremisują na koniec gry, muszą stoczyć pojedynek. Równocześnie losują i odkrywają po 1 kartę. Gracz, który jako pierwszy odnajdzie i nazwie wspólny symbol, wygrywa pojedynek. Jeśli zremisowało 3 lub więcej graczy, rozegracie 1 rundę dowolnej minigry i w ten sposób wyłonić zwycięzcę.

MINIGRA 1 Ratunek w metrze

1) Przygotowanie do gry. Rozdaj po 1 zakrytej karcie każdemu z graczy. Z pozostałych kart utwórz 4 w miarę równe stosy. Ułóż je w jednej linii, a następnie rozłóż karty z pierwszego stosu odkryte obok siebie tak, aby wszystkie były widoczne.

2) Cel gry. Zdobyć najwięcej kart.

3) Jak grać? Na dany znak gracze odkrywają swoje karty. Każdy z graczy stara się znaleźć symbol łączący jego kartę z jedną z odkrytych kart na środku stołu. Gracz, który jako pierwszy głośno nazwie taki symbol, zabiera kartę i kładzie ją odkrytą na swojej karcie. Gra przebiega dalej w ten sam sposób aż do momentu wyczerpania się odkrytych kart.

Gdy to nastąpi, gracze odwracają swoje talie i tasują je, a następnie rozkładają na stole kolejny z przygotowanych wcześniej stosów kart. Gra kończy się, gdy wszystkie 4 stosy się wyczerpią.

4) Jak wygrać? Zwycięża gracz, który zdobył najwięcej kart.



Początkowe rozłożenie kart:
Przykład gry dla 4 graczy.

MINIGRA 2 Napad na bank

1) Przygotowanie do gry. Rozdaj po 1 zakrytej karcie każdemu z graczy. Z pozostałych kart utwórz odkryty stos na środku stołu.

2) Cel gry. Zdobyć najwięcej kart.

3) Jak grać? Na dany znak każdy z graczy odkrywa swoją kartę i szuka symbolu łączącego jego kartę z wierzchnią kartą ze stosu na środku stołu. Gracz, który jako pierwszy głośno nazwie taki symbol, zabiera kartę ze stosu i kładzie ją odkrytą na swojej karcie. W ten sposób odsłania kolejną kartę ze stosu. Gra przebiega dalej w ten sam sposób aż do momentu wyczerpania się stosu.

4) Jak wygrać? Zwycięża gracz, który zdobył najwięcej kart.



Początkowe rozłożenie kart:
Przykład gry dla 3 graczy.

MINIGRA 3 Świiszyszcz

1) Przygotowanie do gry. Na środku stołu umieść 1 odkrytą kartę. Pozostałe karty rozdaj zakryte graczom, starając się, by wszyscy otrzymali podobną liczbę kart. To Wasze talie.

2) Cel gry. Jak najszybciej pozbyć się wszystkich swoich kart.

3) Jak grać? Na dany znak gracze odkrywają swoje talie kart. Każdy z graczy stara się znaleźć symbol łączący wierzchnią kartę jego talii z kartą na środku stołu. Gracz, który jako pierwszy głośno nazwie taki symbol, kładzie swoją kartę na karcie centralnej, w ten sposób ją zastępując – teraz gracze muszą szukać wspólnego symbolu z nową kartą na środku stołu. Gra się kończy, gdy któremuś z graczy skończą się karty.

4) Jak wygrać? Zwycięża gracz, który jako pierwszy pozbył się wszystkich kart.



Początkowe rozłożenie kart:
Przykład gry dla 3 graczy.

MINIGRA 4 Dyniowa bomba

(rozgrywane przez kilka rund)

1) Przygotowanie do gry. Rozdaj po 1 zakrytej karcie każdemu z graczy. Pozostałe karty odłóż na bok, będą potrzebne później. Zdecydujcie, ile rund chcecie rozegrać (nie mniej niż 5).

2) Cel gry. Po ukończeniu ustalonej liczby rund mieć najmniej kart. Aby to osiągnąć, należy podczas każdej rundy pozbywać się swoich kart.

3) Jak grać? Na dany znak gracze odkrywają swoje karty, kładąc je płasko na dłoniach. Gdy tylko gracz znajdzie wspólny symbol na karcie swojej i przeciwnika i głośno go nazwie, oddaje mu ją, kładąc ją na wierzchu trzymanej przez niego karty. Jeśli masz 2 lub więcej kart, szukasz wspólnego symbolu dla swojej karty, która jest aktualnie na wierzchu. Jeśli uda Ci się znaleźć wspólny symbol z kartą przeciwnika i głośno go nazwać, oddaj mu wszystkie swoje karty. Gra toczy się do momentu, aż jeden z graczy otrzyma karty wszystkich swoich przeciwników. Przegrywa rundę i kładzie karty przed sobą. Rozpoczyna się kolejna runda.

4) Jak wygrać? Zwycięża gracz, który na koniec ostatniej rundy ma najmniej kart.

Początkowe rozłożenie kart:
Przykład gry dla 4 graczy.



MINIGRA 5 Symbiont

1) Przygotowanie do gry. Rozdaj po 1 zakrytej karcie każdemu z graczy. Z pozostałych kart utwórz odkryty stos na środku stołu.

2) Cel gry. Mieć najmniej kart.

3) Jak grać? Na dany znak gracze odkrywają swoje karty. Każdy z graczy stara się znaleźć symbol łączący kartę centralną z kartą jednego z graczy. Osoba, która znajdzie i głośno nazwie taki symbol, kładzie kartę centralną na karcie odpowiedniego przeciwnika. Nowo odsłonięta karta staje się nową kartą centralną. Gra toczy się aż do wyczerpania się stosu.

4) Jak wygrać? Zwycięża gracz z najmniejszą liczbą kart.



Początkowe rozłożenie kart:
Przykład gry dla 4 graczy.

Symbole

 dźwig	 park	 dom cioci May	 Spider-Man z Future Foundation	 Mister Negative	 Spider-Ham
 Daily Bugle	 bank	 dyniowa bomba	 Spider-Man Noir	 Kraven Łowca	 Jaszczur
 Spider-mobil	 taksówka	 pajęcza sieć	 Spot	 Hobgoblin	 Sandman
 Wieża Oscorp	 probówki	 Thwip	 Venom	 gazeta	 Electro
 stoisko z hot dogami	 rękawica Spider-Mana	 Pajęczy zmysł	 Miles Morales	 Mary Jane	 Skorpion
 Spider-bot	 hydrant	 Symbol Spider-Mana	 J. Jonah Jameson	 Spider-wilk	 Mysterio
 radioaktywny pajak	 miotacz sieci	 Spider-Man	 Kingpin	 Peter Parker	 Doktor Octopus
 metro	 wieża ciśień	 Rhino	 Spider-Woman	 Ghost-Spider	 Sęp
 radiowóz	 aparat	 Gwen Stacy	 Czarny kot	 ciocia May	 SP//dr i Peni Parker

Opracowanie

© MARVEL

Denis Blanchot, Jacques Cottureau oraz Play Factory z pomocą zespołu Play Factory, w którego skład wchodzi między innymi Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves i Igor Polouchine.

ilustracje : Tarek Moutran - Marcel Pixel. Opublikowane przez Asmodee Group • www.asmodee.com
Spot It!, Dobble i postać Dobble to znaki towarowe Asmodee Group. • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

Kilka słów o tym, jak powstało „DOBBLE”. Gra składa się z ponad 50 symboli na 55 kartach. Na każdej z nich znajduje się 8 symboli, w tym wyłącznie jeden odpowiadający dowolnej innej karcie. Jak to w zasadzie działa? Mechanika gry opiera się na zasadzie, zgodnie z którą dwie linie zawsze mają 1 punkt przecięcia. W 1976 roku Jacques Cottureau postanowił uprościć słynną dowcipną zagadkę matematyczną nazwaną „Kirkmanowskim dylematem uczennic” lub „Dylematem dziewcząt”, który brzmi następująco: 15 uczennic szkoły z internatem codziennie wychodzi na spacer w trzyosobowych rzędach. Co należy zrobić, aby każda z nich zetknęła się z tą samą towarzyszką tylko raz? Za pomocą technik wyprowadzonych z teorii kodowania korygującego zbudował struktury, które pozwoliły mu uogólnić problem. Matematycy dobrze znają te struktury, zwane „niepełnymi, zbalansowanymi blokami”. Bazując na ich szczególnych właściwościach (zasadach przecięcia oraz optymalizacji), Jacques Cottureau z powodzeniem stworzył dwie gry w niekonwencjonalnej odsłonie. Pierwsza z nich, „Dziwny retriever”, została opublikowana w magazynie „Le Petit Archimede” („Młody Archimedes”) oraz „Pour la Science” („W imię nauki”). Następnie matematyk zaprojektował drugą grę bazującą na rzucie pięcioelementowej siatki, której linie zostały zastąpione kartami, a punkty przecięcia ilustracjami insektów. Nazwał ją „Gra w insekty”. Polegała na odnalezieniu owada, który pojawił się jednocześnie na dwóch kartach. Tak oto narodził się przodek gry „DOBBLE”. Wiosną 2008 Denis Blanchot odnalazł kilka kart z gry o owadach stworzonej lata wcześniej. Pozytywnie zaskoczony mechaniką prototypu postanowił podjąć pracę z Jacquesem Cottureau, aby zmienić obiecujący pomysł w grę z prawdziwego zdarzenia. Zdaniem Denisa Blanchota trzeba było wymyślić nowe ilustracje, ponieważ ich skomplikowanie uniemożliwiałoby rozgrywkę opierającą się na refleksie i spostrzegawczości. Powinny zostać użyte symbole, które pozwolą na ich szybkie rozpoznanie, dzięki czemu będą zabawniejsze i łatwiejsze do zrozumienia. Płynność rozgrywki jest tutaj koniecznością. Zauważono również, że kart jest za mało (31), a gra zawiera mało różnorodnych symboli (6), grę rozwinęto więc do 57 kart zawierających po 8 znaków, co pozwoliło osiągnąć odpowiednią długość rozgrywki i niepowtarzalność partii (liczba rozkładów jest siedmiocyfrowa). Wciąż została do napisania instrukcja, co dla autorów oznaczało tylko jedno – pozostała przed nimi cała masa roboty. Denis Blanchot był odpowiedzialny za stworzenie wielu prototypów oraz przeprowadzenie próbnych rozgrywek – głównie z dziećmi. Na własne barki wziął ciężar kontaktu z potencjalnymi wydawcami. Zespół Play Factory był zaangażowany w finałny etap prac nad grą, a wczesną jesienią 2009 roku powstało takie „DOBBLE”, jakie znacie dzisiaj.

