



## **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 połóżcie 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 łączy tylko 1 symbol. Dobra robota! Teraz już wiecie, jak grać w **Dobble**!

## **Cel gry**

Niezależnie od tego, który wariant gry wybierze, zawsze musicz 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. 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.

## **Ważliwości?**

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 w „Parzy!” i w ten sposób wylosujecie zwycięzcę.

*Mamuty nie miały okazji spotkać dinozaurów! Aby rozgrywka była ciekawsza, włączyliśmy do gry symbole zwierząt z różnych epok, więc nie traktujcie jej jako pomocy dydaktycznej.*

### MINIGRA 1 Wieża

**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.

### MINIGRA 2 Wykopaliska

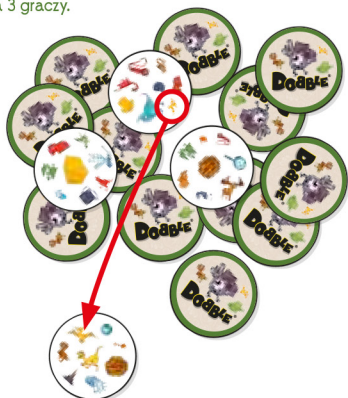
To wariant kooperacyjny. Grajcie razem i spróbujcie pobić swój wynik!

**1) Przygotowanie do gry.** Na środku stołu umieść 1 odkrytą kartę – to laboratorium. Pozostałe karty rozłóż zakryte w pobliżu, tworząc obszar wykopalisk.

**2) Cel gry.** Umieścić jak najwięcej kart na karcie laboratorium w ciągu minuty.

**3) Jak grać?** Ustaw minutnik na 1 minutę. Następnie wszyscy gracze odkrywają jednocześnie dowolną kartę z obszaru wykopalisk. Każdy z graczy stara się znaleźć symbol łączący kartę laboratorium z odkrytą przez siebie kartą. Gdy tylko gracz znajdzie wspólny symbol i głośno go nazwie, umieszcza swoją kartę na karcie laboratorium, a następnie odwraca nową kartę itd. Po upływie minuty gra się kończy. Gracze zdobywają tyle punktów, ile kart znajduje się na karcie laboratorium.

Początkowe rozłożenie kart: przykład gry dla 3 graczy.



### MINIGRA 3 Parzy!

(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 dloniach. 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 4 Zatruty podarunek

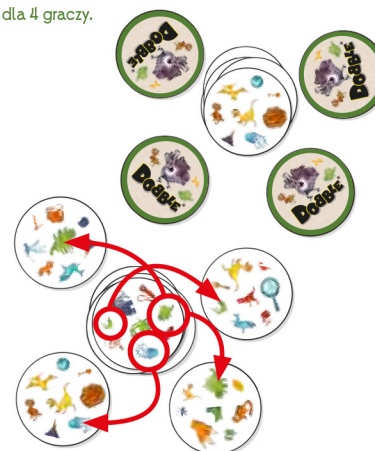
**1) Przygotowanie do gry.** Rozdaj po 1 zakrytej karcie każdemu z graczy. Z pozostałych kart utwórz odkryty stos na środku stołu.

**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. Taka dołożona przeciwnikowi karta to właśnie „zatruty podarunek”. 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.



### MINIGRA 5 Trojaczki

**1) Przygotowanie do gry.** Ze wszystkich kart utwórz zakryty stos na środku stołu. Dobierz 9 kart z wierzchu stosu i połóż je odkryte na stole według poniższego schematu.

**2) Cel gry.** Zdobyć najwięcej kart.

**3) Jak grać?** Na dany znak gracze szukają wspólnego symbolu między dowolną trójką kart. Symbol musi się znajdować na wszystkich 3 kartach. Gdy tylko gracz znajdzie odpowiednią trójkę i wskaże ją przeciwnikom, zabiera je i kładzie na ich miejsce nowe 3 karty. Gra toczy się do momentu, aż na stole pozostanie mniej niż 9 kart i nie da się z nich ułożyć pasującej trójki.


























































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

Początkowe rozłożenie kart:



Początkowe rozłożenie kart: przykład gry dla 3 graczy.

# Przykłady symboli

 meduza	 mozazaur	 superkontynent	 chustka	 parazaurolof	 ważka	 szkło powiększające, lupa
 kapelusz	 mamut	 megalodon	 komar	 kecalkoatl	 fororak	 amonit
 wulkan	 bursztyń	 ankylozaur	 skrzynia	 koszula	 torba	 czaszka
 pazur	 dilofozaur	 pteranodon	 odcisk, ślad	 megaloceros	 mikroskop	
 łopata	 plecak	 spinozaur	 szkielet	 tyranozaur	 pędzel	
 diplodok	 łapa	 meteoryt	 jajko	 aparat fotograficzny	 kilof	
 tygrys szablozębny	 triceratops	 karnotaur	 jeep, samochód terenowy	 latarka	 magnolia, kwiat	
 pęknięte jajko	 plezjozaur	 pióro	 welociraptor	 archeopteryks	 brachiozaur	
 las	 paproć	 ichtiozaur	 owad	 but	 stegozaur	

## Opracowanie

Denis Blanchot, Jacques Cottereau 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.

Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o. • ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk  
Spot it, Dobble i postać Dobbie 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 działa? „DOBBLE” opiera się na zasadzie interakcji, zgodnie z którą każde dwie linie przecinają się ze sobą w dokładnie jednym punkcie. W 1976 roku Jacques Cottereau 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 trzysobowych 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 Cottereau 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 mechanik prototypu postanowił podjąć pracę z Jacques'em Cottereau, aby zmienić obiecujący pomysł w grę z prawdziwego zdarzenia. Zdaniem Denisa Blanchota trzeba było wymyślić nowe ilustracje, ponieważ ich skomplikowanie uniemożliwiało rozgrywkę opierającą się na refleksji 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 finalny etap prac nad grą, a wcześniej jesienią 2009 roku powstało takie „DOBBLE”, jakie znacie dzisiaj.

