***Слайд 1***

Приветствие.

***Слайд 2***

Сначала я выбрал цель - создать оригинальные карточки игры “Доббль”. Потом поставил задачами проекта узнавание истории игры, изучение её устройства и изготовление прототипа игры “Доббль” с географическими объектами. ***Слайд 3***

Ход работы:

Сначала я пронумеровал все символы первоисточника. Потом выбрал тематику игры. Нашёл нужные символы, ими стали географические объекты. Затем составил карточки в электронном виде. Распечатал карточки. Вырезал карточки и наклеил на картон.

***Слайд 4, 5***

В игре используется колода из 55 карт, на каждой из которых напечатано восемь разных символов. Любые две карты всегда имеют один и только один совпадающий символ. Цель игры — стать первым игроком, нашедшим общий символ между двумя заданными картами. Количество игроков – от двух до восьми.

Создателем прототипа 1976 года Доббл’я является Жаку Коттеро. Игра состояла из тридцати одной карточки с шестью изображениями насекомых.

***Слайд 6***

Минимально возможный набор карточек для Доббля: 7 карточек и 7 символов, на каждой карточке по 3 символа, так как в каждой точке пересекаются 3 прямые.

***Слайд 7/8***

Вот мой {продукт, который можно использовать для развлечения/список литературы, который я использовал}.

***Слайд 9***

Вопросы.