

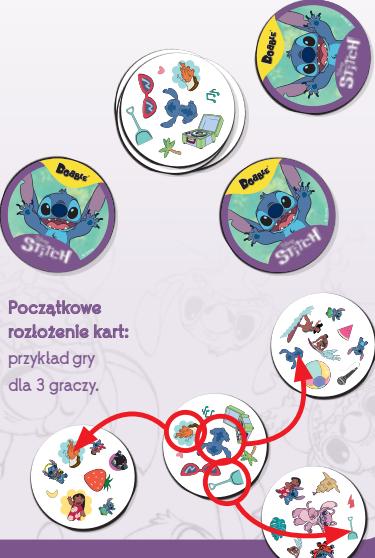


## MINIGRA 1 Najwyższy zamek

- 1) **Przygotowanie do gry.** Rozdaj po 1 zakrytej karcie każdemu z graczy. Z pozostałych kart utwórz odkryty stos na środku stolu.
- 2) **Cel gry.** Zdobyć najwięcej kart.
- 3) **Jak grać?** Na dany znak każdy z graczy odkrywa swoją kartę i szuka symbolu łączącego ją z kardią z wierzchnią kartą ze stosu na środku stolu. 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.

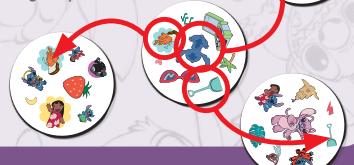
Gra przebiega dalej w ten sam sposób aż do momentu wyczerpania się stosu.

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



### Początkowe rozłożenie kart:

przykład gry dla 3 graczy.



### Początkowe rozłożenie kart:

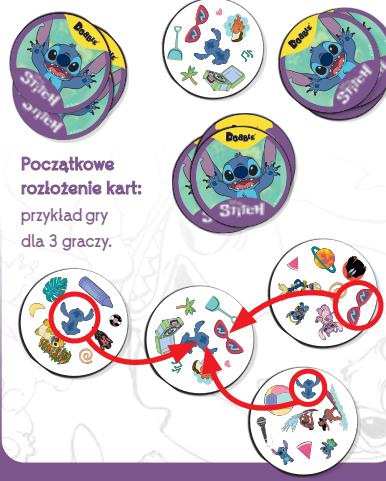
- 1) **Przygotowanie do gry.** Na środku stołu umieść 1 odkrytą kartę. Pozostałe karty rozdaj zakryte graczom, starając się, by wszyscy otrzymali podobną liczbę kart. To Wasze talie.

- 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 stolu. 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 stolu. Gra się kończy, gdy ktokolwiek z graczy skończy się karty.

- 4) **Jak wygrać?** Zwycięża gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich kart.



### Początkowe rozłożenie kart:

przykład gry dla 4 graczy.

- 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 wybieracie, zawsze musisz być pierwszą osobą, która odnajdzie symbol łączący obie karty i głośno go nazwie.

## MINIGRA 3 Parzy!

(rozgrywane przez kilka rund)

- 1) **Przygotowanie do gry.** Rozdaj po 1 zakrytej karcie każdemu z graczy. Pozostałe karty odlóż 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.



## Minigry

**Dobble** to seria szybkich minigier, w których wszyscy gracze grają równocześnie. Dla ułatwienia ułożymy je w kolejności od najłatwiejszej do najtrudniejszej.

Możecie je rozegrać w dowolnej kolejności albo grać tylko w te, które lubicie najbardziej. Liczcie się dobra zabawa! Zanim zacznięcie gre, 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.

## MINIGRA 4 Poziom zła wzrasta

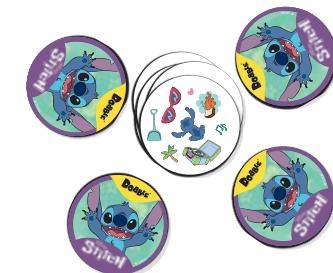
- 1) **Przygotowanie do gry.** Rozdaj po 1 zakrytej karcie każdemu z graczy. Z pozostałych kart utwórz odkryty stos na środku stolu. Dobierz 9 kart z wierzchu stosu i położyć je odkryte na stole według poniższego schematu.

- 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.



## Wątpliwości?

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

## Remis?

Jeśli 2 graczy zremisują na koniec gry, muszą stoczyć pojedynek. Równocześnie losują i odrzucają po 1 karcie. 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 wyłonicie zwycięzcę.

## MINIGRA 5 Trojaczki

- 1) **Przygotowanie do gry.** Ze wszystkich kart utwórz zakryty stos na środku stołu. Dobierz 9 kart z wierzchu stosu i położ 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 pozostało 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:

przykład gry dla 4 graczy.



# Symbole

	Lilo i Stitch		księżyc		truskawka		tańczący Stitch		Stitch z muzyką		Eksperyment 626
	głowa Andzi		Strupka		Plikli		Dr Jumba Jookiba		plecy Stitcha		głowa Stitcha
	Leroy		Reuben		Andzia		Nani		statek kosmiczny		gramofon
	wiaderko		ananas		arbuz		kwiat		odcisk łapy		liść
	palma		deska do surfowania		wir		fala		lody		lizak
	ukulele		serce		David		symbol ze skanfandra		błyskawica		słońce
	zabawkowy statek kosmiczny		Stitch		nuty		planeta		chmura		książka
	piłka plażowa		zamek z piasku		rozgwiazda		okulary		kredka		mikrofon
	sok, bubble tea		płyta gramofonowa		muszla		Bubbles		łopatka		aparat

## Opracowanie

Denis Blanchot, Jacques Cottreau oraz Play Factory z pomocą zespołu Play Factory, w którego skład wchodzą 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 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 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 Cottreau postanowił uproszczyć styczną 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 pozwolily mu uogólnić problem. Matematycy dobrze znają te struktury, zwane „niepełnymi, zbalansowanymi blokami”. Bazując na ich szczególnych właściwościach (zasadach przecięcia oraz optymalizacji), Jacques Cottreau z powodzeniem stworzył dwie gry w niekonwencjonalnej odsłonie. Pierwsza z nich, „Dziwny retriever”, została opublikowana w magazynie „Le Petit Archimède” („Młody Archimedes”) oraz „Pour la Science” („W imię nauki”). Następnie matematyk zaprojektował drugą grę bazującą na rzucie pieciocielementowej 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 Jacques'em Cottreau, aby zmniejszyć błąd w grze z prawdziwego zdarzenia. Zdaniem Denisa Blanchota trzeba było wymyślić nowe ilustracje, ponieważ ich skomplikowanie uniemożliwiało 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. Piękno 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 długosć rozgrywki i niepowtarzalność parti (liczba rozkładów jest siedmiocyfrowa). Wciąż została do napisania instrukcja, co dla autorów oznaczało tylko jedno – pozostała przed nimi cała masa robót. 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 wczesną jesienią 2009 roku powstało takie „DOBBLE”, jakie znacie dzisiaj.