

Dobble®



Zasady gry

Dobble: 100 lat Disneya – co to takiego?

Dobble: 100 lat Disneya to limitowana edycja gry **Dobble**. Gra składa się z 90 kart, na których znajduje się po 10 symboli (łącznie symboli jest aż 91).

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 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. 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. Gracz, który wygra najwięcej minigier, zostanie wielkim zwycięzcą!

Wątpliwości?

Wygrywa gracz, który jako pierwszy nazwie wspólny symbol. Jeśli 2 lub więcej graczy odczyta go 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, rozegrajcie 1 rundę „Pojedyńku gwiazd” i w ten sposób wyłóżcie zwycięzcę.

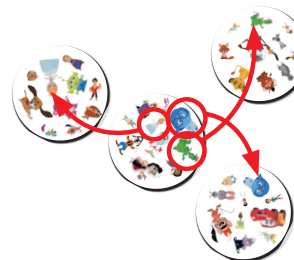
MINIGRA 1

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.



Początkowe rozłożenie kart: przykład dla 3 graczy.



MINIGRA 2

Studnia

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



Początkowe rozłożenie kart: przykład dla 3 graczy.

MINIGRA 3

Pojedynek gwiazd



- 1) Przygotowanie do gry.** Rozdaj zakryte karty 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 odwracają swoje talie kart. Pozostawcie swoje talie na stole. Gdy tylko gracz znajdzie wspólny symbol na wierzchniej karcie swojej talii i wierzchniej karcie talii przeciwnika i głośno go nazwie, kładzie swoją kartę odkrytą na wierzchu talii przeciwnika. Jeśli na Twojej karcie znajduje się Myszka Miki bądź Minnie na tle gwiazdy, ta karta jest chroniona! Gwiazdy za Myszkami Miki i Minnie są magiczne i sprawiają, że dla innych graczy inne symbole na takiej karcie nie łączą się z symbolami na ich kartach. Inni gracze mogą zakryć taką kartę tylko wtedy, gdy znajdą i głośno nazwą wspólny symbol na tle gwiazdy (czyli tylko łącząc gwiazdowego Mikięgo z Mikim i gwiazdną Minnie z Minnie!).

Jeśli to Twoja karta jest chroniona, możesz połączyć każdy symbol ze wspólnym symbolem na karcie przeciwnika. Jeśli jakiś gracz nazwie inny wspólny symbol na Twojej chronionej karcie, nazwij głośno swój gwiazdny symbol i oddaj mu jego kartę. Ale jeśli wspólny symbol nazwany przez gracza to Twój gwiazdny symbol, musisz wziąć jego kartę. Gra przebiega dalej w ten sposób aż do momentu, gdy 1 z graczy pozbędzie się wszystkich kart.

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

Początkowe rozłożenie kart: przykład dla 4 graczy.



MINIGRA 4

Nie moja!

- 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 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:

Symbole

 Baloo	 Myszka Miki	 Myszka Minnie	 Daisy	 Kaczor Donald	 Goofy		
 Pluto	 Chip i Dale	 Świerszcz Hipolit	 Pinokio	 Alicja	 Kot z Cheshire	 Szalony Kapelusznik	 Piotruś Pan
 Dzwoneczek	 Robin Hood	 Elliot	 Rafiki	 Timon	 Pumba	 Simba	 Tramp
 Lady	 Tod	 Miedziak	 Marie	 Tuptuś	 Bambi	 Lilo	 Stich
 Herkules	 Tymoteusz	 Dumbo	 Cruella De Mon	 Diabolina	 Aurora	 Królowa Śnieżka	 Zła Królowa
 Pocahontas	 Urszula	 Ariel	 Sebastian	 Bella	 Gaston	 Dżin	 Dżasmina
 Aladyn	 Mulan	 Kopciuszek	 Tiana	 Elsa	 Anna	 Olaf	 Vaiana
 Roszpunka	 Flynn Rajtar	 Pascal	 Baymax	 Ralph Demolka	 Mirabel	 Antonio	 Luisa
 Judy Hops	 Nick Bajer	 Raya	 Buzz Astral	 Chudy	 Obcy	 Jessie	 Pasterka Bou
 Sztuciek	 Miś Tuliś	 Luca	 Remy	 Mike Wazowski	 Sully	 Bu	 WALL-E
 Zygzak McQueen	 Złomek	 Radość	 Smutek	 Joe Gardner	 Nemo	 Dory	 Carl Fredricksen
 Jack-Jack	 Elastyna	 Miguel	 Mei, panda ruda	 Merida			

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.
Lokalizacja: Rebel, www.wydawnictworebel.pl

Wydane przez Zygomat - Asmodee Group • www.asmodee.co.uk

© DISNEY • © DISNEY/PIXAR

Spot it! i Dobble są zastrzeżonymi znakami towarowymi 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 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 Cottereau z powodzeniem stworzył dwie gry w niekonwencjonalnej odstępnie. Pierw-

sza 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 Jacques'em Cottereau, aby zmienić obiecujący pomysł w grę z prawdziwego zdarzenia. Zdaniem Denisa Blanchota trzeba było wymyślić nowe ilustracje, ponieważ ich skomplikowanie uniemożliwiło 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.

