



W grze *Dobble* na 2 dowolnych kartach zawsze znajduje się dokładnie 1 wspólny symbol. Twoim zadaniem jest go odnaleźć!

Jeśli nigdy wcześniej nie graliście w *Dobble*, wylosujcie 2 karty i połóżcie je odkryte na ziemi 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 ziemi 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*!

„DOBBL'E GIANT” ZAWIERA 4 WYJĄTKOWE MINIGRY. DWIE Z NICH TO GRY DRUŻYNOWE!



JAK SIĘ USTAWIAĆ W GRZE „DOBBL'E GIANT”?

Postaw stopy po 2 stronach karty.
Upewnij się, że nie stoisz na karcie.
Następnie przejdź do kolejnej karty!



SZTAFETA 4–12 GRACZY

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Położ na ziemi odkryte karty, tworząc 2 rzędy po 10 kart. Gracze tworzą 2 drużyny. Każda drużyna wybiera swój rząd kart. Następnie każda drużyna dzieli się na 2 równe grupy, które stają po obu stronach wybranego rzędu.

CEL GRY

Jak najszybciej przejść wzdłuż rzędu kart swojej drużyny.

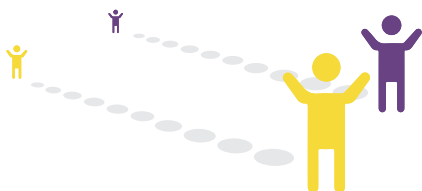
JAK GRAĆ?

Na dany znak pierwszy gracz z każdej drużyny stara się jak najszybciej przejść wzdłuż rzędu 10 kart. Aby tego dokonać, gracz musi nazwać symbol łączący kartę, przy której stoi, z kolejną kartą w rzędzie. Następnie może stanąć przy tej karcie. Aby znowu się poruszyć, gracz musi nazwać symbol łączący nową kartę, przy której stoi, z kolejną kartą w rzędzie itd.

Gdy gracz dotrze do końca rzędu, musi klepnąć w rękę stojącego tam gracza ze swojej drużyny. Ten gracz powtarza te same czynności co pierwszy gracz, ale w odwrotną stronę, i gdy dotrze do końca, musi klepnąć w rękę następnego gracza ze swojej drużyny.

JAK WYGRAĆ?

Wygrywa drużyna, której gracze jako pierwsi przejdą wzdłuż rzędu kart swojej drużyny.



WILKI I GĄSKI 3–8 GRACZY

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Położ na ziemi odkryte karty, tworząc 4 rzędy po 5 kart. Jeden z graczy jest wilkiem i staje przy 1 z rogów utworzonego prostokąta. Pozostali gracze są gąskami i stają przy wybranych przez siebie kartach.

CEL GRY

Uciec przed wilkiem.

JAK GRAĆ?

Na dany znak wszyscy gracze (w tym wilk) starają się przejść do sąsiedniej karty (w pionie albo w poziomie, ale nie po ukośnie!). Aby tego dokonać, gracz musi nazwać symbol łączący kartę, przy której stoi, z kartą, do której chce dotrzeć, wykrzykując nazwę symbolu (np. „Klucz!”, „Biedronka!”, „Żarówka!”). Gracze muszą uciekać przed wilkiem, który stara się ich złapać. Przy tej samej karcie nie może znajdować się 2 gracze. Gdy wilk dotrze do karty, przy której stoi inny gracz, ten gracz natychmiast opuszcza grę.

JAK WYGRAĆ?

Zwycięża ostatni gracz, który nie został złapany przez wilka. W następnej rundzie zwycięzca będzie wilkiem.



WARIANT 2-OSOBOWY

Gdy gracze dotrą na koniec swojego rzędu kart, muszą wrócić do pierwszej karty. Wygrywa gracz, który będzie najszybszy.



WYŚCIG PO KOLE 2-10 GRACZY



TAJEMNICZE NUMERY 5-11 GRACZY



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Położ na ziemi w formie okręgu 20 odkrytych kart. Upewnij się, że karty leżą w równych odstępach od siebie. Każdy gracz staje przy wybranej przez siebie karcie. W trakcie gry gracze poruszają się zawsze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

CEL GRY

Zostać jak najdłużej w wyścigu!

JAK GRAĆ?

Na dany znak każdy gracz stara się znaleźć symbol łączący kartę, przy której stoi, z kartą po lewej stronie. Gdy gracz odnajdzie symbol, musi wykrzyknąć jego nazwę (np. „Bałwan!”, „Dinozaur!”, „Kwiat!”) i stanąć przy karcie znajdującej się po lewej stronie. Aby znowu się poruszyć, gracz musi nazwać symbol łączący nową kartę, przy której stoi, z kolejną kartą po lewej stronie itd. Wszyscy gracze nazywają symbole i poruszają się po kole jednocześnie. Gdy gracz stanie obok karty, przy której znajduje się inny gracz, to ten inny gracz musi natychmiast opuścić grę. Wyścig się dla niego skończy!

JAK WYGRAĆ?

Gra się kończy, gdy przy kartach zostaje tylko 1 osoba – to ona zwycięża wyścig!



PRZYKŁADY SYMBOLI



INSTRUKCJA UŻYTKOWANIA. *Przeczytaj i zachowaj niniejszą instrukcję.*

- Upewnij się, że wszystkie elementy gry są w dobrym stanie i są używane zgodnie z ich przeznaczeniem.
- Używaj wyłącznie pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.
- Używaj wyłącznie na gładkich, płaskich i czystych powierzchniach.
- Nie używaj na śliskich, mokrych i brudnych powierzchniach takich jak żwir, łód itp.

- Wyczyść elementy po zakończeniu gry.
- Możesz delikatnie czyścić powierzchnię kart wodą z mydłem.
- Pamiętaj, że w zależności od częstotliwości użytkowania obrazki na kartach mogą wyblaknąć.



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. Ilustracje: Guillaume la Rüs, Axel Mahé. Producent: Zygmatic – Asmodee Group • www.asmodee.com • Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o. ul. Budowlanych 64c • 80-298 Gdańsk Spot it, Dobble i postać Dobbble to znaki towarowe Asmodee Group.

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 1 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 Jacques Cottereau postanowił uprościć słynną dowcipną zagadkę matematyczną zwaną „Kirkanowskim dylematem uczennic” lub „Dylematem dziewcząt”, który brzmi następująco: 15 uczennic szkoły z internatem codziennie wychodzi na spacer w trzyosobowych zgrupach. Co należy zrobić, aby każda z nich zetknęła się z tą samą największą tylko raz? Za pomocą technik wywodzących z teorii kodowania korygującego zbudował strukturę, która pozwoliła 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 odległości. 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 pięcioletniej siatki, której linie zostały zastąpione kartkami, 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 przeze mnie „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 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. Zespół Play Factory był zaangażowany w finałny etap prac nad grą, a wczesną jesienią 2009 roku powstało takie „DOBBLE”, jakie znacie dzisiaj.