



**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 zaczniemy grę...**  
Jeśli nigdy wcześniej nie grałeś w **Dobble**, wylosuj 2 karty i połącz je odkryte na stole tak, żeby wszystkie 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. Możliwe grać w ten sposób tak długo, jak macie ochotę! Uwaga! Wagi karty zawsze łączą tylko 1 symbol. Dobra robota! Teraz już wiecie, jak grać w **Dobble**!

### Uel gry

Niezależnie od tego, który wariant gry wybieracie, zawsze musicz być pierwszą osobą, która odnajdzie symbol łączący obie karty i głośno go nazwie.

### Minigry

**Dobble** to seria szybkich minigry, w których wszyscy gracze grają równocześnie. Dla ułatwienia ułożyliśmy je w kolejności od najłatwiejszej do najtrudniejszej. Możecie je rozegrać w dowolnej kolejności albo grać tylko w te, które lubicie najbardziej. Liczy się dobra zabawa! Zanim zaczniemy grę, głośno przeczytajcie zasady. Możecie rozegrać rundę treningową, żeby upewnić się, że wszyscy rozumiemy, jak należy grać.

### Koniec gry

W zasadach każdej minigry znajdziecie warunki zwycięstwa. Gracz, który wygra najwięcej minigry, zostanie wielkim zwycięzcą!

### Współpolski?

Wygrawa gracz, który jako pierwszy nazwie wspólny symbol. Jeśli 2 lub więcej graczy odczyta się równocześnie, wygrawa gracz, który jako pierwszy zabierze albo położy kartę.

### Remis?

Jeśli 2 gracze zwyciężą na koniec gry, muszą stoczyć pojedynek. Równocześnie losują i odkrywają po 1 kartę. Gracz, który jako pierwszy odnajdzie i nazwie wspólny symbol, wygrawa pojedynek. Jeśli zremisowało 3 lub więcej graczy, rozegrajcie 1 rundę dowolnej minigry! W ten sposób wylosujecie 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 znaczy 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 odkryta 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?** Zwycięzca gracz, który zdobył najwięcej kart.



Początkowe rozłożenie kart:  
Przykład gry 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 gracz musi szukać odpowiedniego symbolu z nową kartą na środku stołu. Gra się kończy, gdy któremś z graczy skończy się karty.
- 4) Jak wygrać?** Zwycięzca gracz, który jako pierwszy pozbył się wszystkich kart.



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 dłoń. 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?** Zwycięzca 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 dłoń, a pozostałe przeciwników na to właśnie „zatruty podarunek”. Nowo odsłonięta karta staje się nową kartą centralną. Gra toczy się aż do wyczerpania się stosu.
- 4) Jak wygrać?** Zwycięzca gracz z najmniejszą liczbą kart.



Początkowe rozłożenie kart:  
Przykład gry dla 4 graczy.

## MINIGRA 5 Trojczki

- 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 wskazuje 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?** Zwycięzca gracz, który zdobył najwięcej kart.



Początkowe rozłożenie kart:



# Symbole



List gończy



Flaga



Złoty ślimakofon



Czaszka



Thousand Sunny



Yamato



Luffy gear fifth



Trafalgar Law



Kid



Kaidou



Zoro



Usopp



Sanji



Robin



Nami



Luffy



Jinbe



Franky



Chopper



Brook



Brachio Tank



Shark Submerge 3



Mini-Merry



Ster



Biały Drewnogier



Czarka sake



Gitara



Cola



Książka



Pojemnik na lunch



Rohatyniec



Log pose



Słomkowy kapelusz



Oż-ożywoc



Op-operacjowoc



Ludź-ludziowoc



Gum-gumowoc



Kwiat-kwiatowoc



Płom-płomieniowoc



Zeus



Pudding



Prometeusz



Katakuri



Big Mom



Carrot



Bepo



Sabo



Doflamingo



Bartolomeo



Momonosuke



Kin'emon



Shirahoshi



Hody Jones



Pedro

©EIICHIRO ODA/SHUEISHA, TOEI ANIMATION



## 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: Studio Slingshot Suty.

Opublikowane przez Asmodee Group • [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

Spot #L4C6b6a | <https://doble.pl> | [www.facebook.com/AsmodeeGroup](https://www.facebook.com/AsmodeeGroup) • [WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM](http://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 w zasadzie działa? Mechanika gry opiera się na zasadzie, zgodnie z którą dwie linie zawsze mają 1 punkt przecięcia. W 1976 roku Jacques Cottereau wymyślił ogłoszenie słynnej łamiągówki matematycznej znanej jako „Problem uczennicy Kirkmana” albo „Problem panienek”. Oto treść tej zagadki: „15 uczennic szkoły z internatem każdego dnia wychodzi w trójkach na spacer. 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 „niepłynnymi zbalsanowanymi blokami”. Bazując na ich szczególnych właściwościach (zasadach przecięcia oraz optymalizacji), Jacques Cottereau z powodzeniem stworzył dwie gry w niekonwencjonalnej odsłonie. Pierwszą 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 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 uniemożliwiałoby rozgrywkę operującą 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 finalny etap prac nad grą, a wczesną jesienią 2009 roku powstało takie „DOBBLE”, jakie znacie dzisiaj.