

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 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 łączy tylko 1 symbol. Dobra robota! Teraz już wiecie, jak grać w ***Dobble***!

Cel gry

Niezależnie od tego, który wariant gry wybierzecie, 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. 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 zaczniecie grę, 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. Gracz, który wygra najwięcej minigier, zostanie wielkim zwycięzcą!

Wątpliwości?

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

Remis?

Jeśli 2 graczy zremisuje na koniec gry, muszą stoczyć pojedynek. Równocześnie losują i odkrywają po 1 karcie. Gracz, który jako pierwszy odnajdzie i nazwie wspólny symbol, wygrywa pojedynek. Jeśli zremisowało 3 lub więcej graczy, rozegrajcie 1 rundę dowolnej minigry i w ten sposób wyłońcie 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 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 gracze muszą szukać wspólnego symbolu z nową kartą na środku stołu. Gra się kończy, gdy któremuś z graczy skończą się karty.

4) Jak wygrać? Zwycięża gracz, który jako pierwszy pozbędzie 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 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.



MINIGRA 4
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:
Przykład gry dla 4 graczy.



MINIGRA 5
Sonic kontra Dr. Eggman

WARIANT DRUŻYNOWY

1) Przygotowanie do gry. Na środku stołu umieść 4 odkryte karty. Gracze dzielą się na 2 równe drużyny. Jedna drużyna wybiera drużynę Sonica, a druga drużynę Doktora Eggmana. Drużyna Sonica bierze 20 kart. Drużyna Doktora Eggmana bierze pozostałe karty i umieszcza kartę **kolców** w środku swojej talii. Każda drużyna wybiera 1 gracza, który będzie trzymał zakrytą talię.

2) Cel gry. Drużyna Sonica musi zagrać wszystkie swoje karty, a drużyna Doktora Eggmana musi jej w tym przeszkodzić.

3) Jak grać? Na dany znak obie drużyny odkrywają wierzchnią kartę swojej talii. Drużyna Sonica stara się znaleźć symbol łączący ich kartę z 1 z 4 odkrytych kart na środku stołu. Gdy tylko im się to uda, głośno nazywają ten symbol, a następnie kładą swoją kartę odkrytą na pustym miejscu obok karty z tym samym symbolem. W tym samym czasie drużyna Doktora Eggmana również stara się znaleźć symbol łączący ich kartę z 1 z odkrytych kart na środku stołu. Gdy im się to uda, głośno nazywają ten symbol, a następnie kładą swoją kartę zakrytą na karcie z pasującym symbolem, zakrywając ją. Jeśli drużyna Doktora Eggmana zagra kartę **kolców**, woła: „KOLCE!", a drużyna Sonica musi zatrzymać się na 5 sekund, głośno przy tym odliczając: 5, 4, 3, 2, 1.

4) Jak wygrać? Drużyna Sonica wygrywa, gdy pozbędzie się wszystkich swoich kart. Drużyna Doktora Eggmana wygrywa, gdy zakryje wszystkie karty na stole.

Początkowe rozłożenie kart:



Symbole


Sonic


Blaze


Big


Tikal


Speed Star Lightning (samochód Sonica)


sprężyna


Tails


Rouge


Omega


Marine

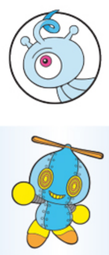

Dark Reaper (samochód Shadowa)


symbol Black Arms


Knuckles


Charmy


Gamma


Omochao


Land Smasher (samochód Knucklesa)


but Sonica


Shadow


Jet


Gemerl


Sonic Chao


monster truck


ogony Tailsa


Amy


Wave


Emerl


Tails Chao


Egg Drillster (samochód Eggmana)


Ring


Dr. Eggman


Storm


Chip


Knuckles Chao


Extreme Gear


Ring z Czerwoną Gwiazdką


Metal Sonic


Espio


Infinite


Shadow Chao

chili dog

pudło przedmiotów (+ 1 życie)

Silver

Chaos

Orbot

Amy Chao

Główny Szmaragd

fałszywa sprężyna Egga

Vector

Cream

Cubot

Cheese

młotek Piko Piko

pętla

Opracowanie

©SEGA

Gra autorstwa Denisa Blanchota, Jacques'a Cottereau i Play Factory, przy wsparciu zespołu Play Factory, w którego skład wchodzą między innymi: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves i Igor Polouchine.

Wydawca: Zygomatic - asmodee Group • www.asmodee.com

Dobble®, asmodee®, powiązane znaki towarowe i elementy identyfikacji wizualnej są własnością podmiotów asmodee. Wszelkie prawa zastrzeżone.

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 uogólnienie słynnej łamigłówki matematycznej znanej jako „Problem uczennic 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 „niepełnymi, zbalansowanymi blokami". Bazując na ich szczególnych właściwościach (zasadach przecięcia oraz optymalizacji), Jacques Cottereau z powodzeniem stworzył dwie gry w niekonwencjonalnej odsłonie. 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 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 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. Płynność rozgrywki jest tutaj koniecznością. Zauważono również, że kart jest za mało (31), a gra zawiera mało różnorodnych symboli (6), grę rozwinięto 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.