



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 zaczniesz grę...

Jeśli nigdy wcześniej nie grałeś w Dobble, wylosujcie 2 karty i połóżcie je odkryte na stole tak, żeby wszyscy gracze je widzieli. Postukajcie 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! Dwie karty zawsze łączą tylko 1 symbol. Dobra robota! Teraz już wiesz, 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 minigry, w których wszyscy gracze grają równocześnie. Dla ułatwienia ułożyliśmy je w kolejności od najłatwiejszej do najtrudniejszej. Możliwe je rozegrać w dowolnej kolejności albo grać tylko w te, które lubicie najbardziej. Liczy się dobra zabawa! Zanim zaczniesz grę, głośno przeczytajcie zasady. Możliwe rozegrać rundę treningową, żeby upewnić się, że wszyscy rozumieją, jak należy grać.

Wątpliwości?

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

Remis?

Jeśli 2 gracze zremisuje 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, rozegrają 1 rundę dowolnej minigry i w ten sposób wyłonienie zwycięzcę.

Hvad er Dobble?

Dobble består af 55 kort, der hver viser otte symboler. Mellem to vilkårlige kort er der altid ét – og kun ét – matchende symbol. Er du parat til at finde dem?

Før I begynder ...

Hvis I aldrig har spillet Dobble før, skal I lære spillet at kende ved at trække to tilfældige kort og placere dem med billedsiden opad på bordet, hvor alle kan se dem. Find det matchende symbol mellem disse to kort (samme form, samme farve, kun størrelsen kan variere). Den første spiller, der spotter de to matchende symboler skal sige det højt og trække to nye kort, der placeres på bordet. Gentag disse trin, indtil alle spillere forstår, at der altid er ét og kun ét matchende symbol mellem to vilkårlige kort. Det var det. Nu er I klar til at spille Dobble.

Spillet's mål

Uanset hvilket minispil I spiller, er målet altid at være den hurtigste spiller til at finde det matchende par symboler mellem to kort og sige det højt.

Minispillene

Dobble er en række hurtige, udfordrende minispil, hvor alle spillere handler samtidigt. I kan spille dem i valgfri rækkefølge eller kun spille jeres favoritter. Hovedformålet er at have det sjovt! Det kan være en god idé at spille ét par prøver under først for at sikre, at alle forstår reglerne. Spilleren, der vinder flest minispil, bliver kåret som den samlede mester.

Hvis der opstår tvivl

Den første spiller, der siger navnet på symbolet, vinder. Hvis to eller flere spillere står lige, vinder spilleren, der tager eller placerer kort først.

Uafgjort?

Hvis der står uafgjort mellem to spillere i slutningen af spillet, skal de to spillere uds i en face-off. Hver spiller trækker et kort og vender det med billedsiden opad samtidig. Den første spiller, der finder det matchende symbol på de to kort og siger det højt, vinder. Hvis der står uafgjort mellem tre eller flere spillere, skal I spille en omgang "Den varme kartoffel" for at finde vinderen.

MINIGRA/SPIL #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.

MINIGRA/SPIL #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 skończy się karty.

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

MINIGRA/SPIL #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 forac się (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 dloniach. 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.

MINIGRA/SPIL #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 karcie odpowiedniego przeciwnika. Taka dolożona przeciwnikowi karta to właśnie „zatruty podarunek”. 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.

MINIGRA/SPIL #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 wskaze 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 pasujących trójki.

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

Tårnet

1) **Forberedelser til spillet:** Giv et kort med billedsiden nedad til hver spiller. Placer de resterende kort med billedsiden opad i en trækbunke midt på bordet.

2) **Spillet's mål:** At samle flest kort.

3) **Sådan spiller I:** Spillerne vender samtidig deres kort så billedsiden er opad og forsøger at finde det symbol, der optræder på både deres eget kort og det midterste kort. Så snart du finder de matchende symboler, skal du sige det. Tag så det centrale kort, og placer det med billedsiden opad på dit eksisterende kort, så det danner en personlig stak. Brug så det nye topkort på din personlige stak til at finde en match til det nye midterkort. Fortsæt med at spille, til trækbunken løber tør for kort.

4) **Spillet's vinder:** Spilleren med flest kort vinder.

Brønden

1) **Forberedelser til spillet:** Placer ét kort med billedsiden opad midt på bordet. Giv de resterende kort med billedsiden nedad til spillerne, så de får så tæt på lige mange kort hver. Disse kort er spillerens personlige trækbunker.

2) **Spillet's mål:** At være den første spiller, der kommer af med alle sine kort.

3) **Sådan spiller I:** Samtidig vender alle spillerne deres kortstak om, så kortene ligger med billedsiden opad. Hvis du er den første spiller, der finder det matchende symbol på dit øverste kort og det midterste kort, skal du sige det højt og placere dit kort på toppen af midterbunken. Det bliver det nye midterkort. Brug det nye topkort på din personlige stak til at finde en match til midterkortet. Fortsæt med at spille, til en af spillerne løber tør for kort.

4) **Spillet's vinder:** Den første spiller, der løber tør for kort, vinder.

Den varme kartoffel

(spilles over flere runder)

1) **Forberedelser til spillet:** Giv et kort med billedsiden nedad til hver spiller. Læg de resterende kort til side til senere brug. Vælg, hvor mange runder I vil spille (minimum 5).

2) **Spillet's mål:** At have færrest kort, når alle runderne er blevet spillet. Dette opnås ved at slippe af med dine kort i hver runde.

3) **Sådan spiller I:** Spillerne vender samtidig deres kort med billedsiden opad. Kortene skal ligge fladt i en rolig hånd. Hvis du finder et matchende symbol på dit kort og en anden spillers kort, skal du sige det højt og placere dit kort med billedsiden opad på den anden spillers kort. Hvis du har to eller flere kort i din hånd, skal du kun bruge dit øverste kort til at finde et match. Når du finder det, skal du give alle dine kort til den anden spiller. Fortsæt med at spille, til en af spillerne sidder med alle kortene. Den spiller taber runden og placerer sine kort foran sig. En ny runde begynder.

4) **Spillet's vinder:** I slutningen af den sidste runde vinder spilleren, der har færrest kort foran sig.

Den forgiftede gave

1) **Forberedelser til spillet:** Giv et kort med billedsiden nedad til hver spiller. Placer de resterende kort med billedsiden opad i en trækbunke midt på bordet.

2) **Spillet's mål:** At have færrest kort.

3) **Sådan spiller I:** Spillerne vender samtidig deres kort med billedsiden opad. Spillerne kigger efter et match mellem midterkortet og de andre spillers kort. Hvis du finder et matchende symbol, skal du sige det. Tag så midterkortet, og placer det oven på kortet med det matchende symbol hos den anden spiller. Det er den "forgiftede gave", fordi du giver et uønsket kort til en modstander. Det afslørede kort på trækbunken bliver det nye kort, som spillerne bruger til at finde et match med. Fortsæt med at spille, til trækbunken løber tør for kort.

4) **Spillet's vinder:** Spilleren med færrest kort vinder.

Trillinger

1) **Forberedelser til spillet:** Placer alle kortene i en bunke med billedsiden nedad. Tag de første ni kort, og placer dem på bordet med billedsiden opad (som vist).

2) **Spillet's mål:** At samle flest kort.

3) **Sådan spiller I:** Samtidig prøver spillerne at finde et matchende symbol på tre vilkårlige kort. Det samme symbol skal være til stede på alle tre kort for at udgøre et matchende sæt. Så snart du finder et sæt matchende symboler, skal du sige det. Tag de tre kort med det matchende symbol, og erstat dem med tre nye kort. Spillet slutter, når der er færre end ni kort tilbage, og der ikke er flere matchende sæt bestående af tre kort.

4) **Spillet's vinder:** Spilleren med flest kort vinder.



Początkowe rozłożenie kart: przykład gry dla 3 graczy.

Opsætning: Eksempel for tre spillere



Początkowe rozłożenie kart: przykład gry dla 3 graczy.

Opsætning: Eksempel for tre spillere



Początkowe rozłożenie kart: przykład gry dla 4 graczy.

Opsætning: Eksempel for fire spillere





Początkowe rozłożenie kart: przykład gry dla 4 graczy.

Opsætning: Eksempel for fire spillere



Początkowe rozłożenie kart: Forberedelser:

Symbole Symboler

 pistolet na wodę Vandpistol	 kapelusz Solhat	 fala Bølge	 lody na patyku Ispind	 koktajl Cocktail	 jeżowiec Søpindsvin
 kolo ratunkowe Badering	 koralowiec Koral	 frisbee Frisbee	 kamyczki, skały Sten	 latarnia morska Fyrtårn	 wędką Fiskestang
 palma Palmetræ	 pelikan Pelikan	 łódka Båd	 leżak Solstol	 klapki Klip-klapper	 syrena Havfrue
 ostryga Østers	 lodówka plażowa Køleboks	 rękawki do pływania Badevinge	 bąbelki Bobler	 kalmar Blæksprutte	 deska surfingowa Surfbræt
 hamak Hængekøje	 łopátka Spade	 kotwica Anker	 konik morski Søhest	 ster Ror	 rozdyмка Kuglefisk
 woda, plama, Dobble Plask/Dobble	 okulary przeciwsłoneczne Solbriller	 Aloha Aloha	 krem przeciwsłoneczny Solcreme	 zamek z piasku Sandslot	 aparat Kamera
 parasol plażowy Parasol	 krab Krabbe	 wiaderko Spand	 ręcznik plażowy Badehåndklæde	 pochodnia Bambusfakkel	 piłka plażowa Bold
 rekin Haj	 słońce Sol	 pletwa Svømmefødder	 kąpielówki Badedragt	 arbuż Vandmelon	 stopa, odcisk stopy Fod/Fodaftryk
 latawiec Drage	 wianek Lei/Guirlande	 kokos Kokosnød	 rakietka Ketsjer	 maska do pływania Dykkermaske	 orka Spækhugger
			 muszla Konkylie	 książka Bog	 meduza Vandmand

Arbejd

Denis Blanchot, Jacques Cottereau og Play Factory med hjælp fra Play Factory-holdet inkl. Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves og Igor Polouchine.
Distribucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o. ul. Budowlanych 64c • 80-298 Gdańsk.

Spot til, Dobble a postavička Dobble jsou ochranné známky společnosti Asmodee Group / Spot til, Dobble og Dobble-karakterer er varemærker ejet af Asmodee Group.

Holdet bag

Et spil af Denis Blanchot, Jacques Cottereau og Play Factory med hjælp fra Play Factory-holdet inkl. Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves og Igor Polouchine.
Udgivet af Zygomatic - Asmodee Group www.asmodee.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 trzysobowych 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 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 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 Denis Blanchota trzeba było wymyślić nowe ilustracje, ponieważ ich skomplikowanie uniemożliwilo 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 finały etap prac nad grą, a wieszana jesienią 2009 roku powstało takie „DOBBLE”, jakie znacie dzisiaj.

En lille smule historie om tilblivelsen af Dobble: DOBBLE er mere end 50 symboler, 55 kort, 8 symboler pr. kort, og der er altid et og kun et matchende symbol mellem to vilkårlige kort. Men hvordan fungerer det? DOBBLE er baseret på et princip om interaktion, hvor to linjer altid har ét enkelt punkt til fælles. I 1976 fik Jacques Cottereau en idé om at skabe en generalisering af en berømt ”sjov matematikgåde” ved navn Kirkmans skolepigeproblem, der lyder som følger: ”15 piger fra en kostskole går hver dag en tur på række med tre piger. Hvordan kan vi arrangere det, så hver pige kun går ved siden af hver af de andre piger én gang i løbet af en uge?”. Med hjælp fra teknikker fra fejrløsningskoder lavede han nogle få strukturer, der generaliserede problemet. Disse strukturer er velkendte blandt matematikere som ”ufuldstændige balancerede blok designs”. Baseret på disse strukturers særlige egenskaber (principperne om intersektion og optimering) skabte Jacques Cottereau to spil ved at ”forklæde dem” på utraditionelle måder. Det første af disse spil, ”Strange Retriever” blev udgivet i tidsskrifterne ”Le Petit Archimède” og ”Pour la Science” (fransk for ”Den unge Archimedes” og ”For videnskaben”). Jacques Cottereau skabte derefter et spil mere baseret på et projektivt plan med base-5, hvor linjerne blev erstattet med kort og punkterne med billeder af insekter. Han kaldte spillet ”Game of Insects”, hvor målet er at finde billedet af et insekt, der går igen på to kort. Forfaderen til DOBBLE var færdig i foråret 2008 opdagede Denis Blanchot nogle få kort fra ”Game of Insects”, der var blevet skabt nogle årtier forinden. Han blev forbavsset over genialiteten bag intersektionsmekanikken, og han begyndte at arbejde med Jacques Cottereau på at forvandle det til et ”rigtigt” spil. For Denis Blanchot skulle de ”gode punkter”-mønstre gentænkes, da de var for komplekse og forhindrede et afslappet selskabs spil. Ikonerne skulle være let at genkende, og de skulle være sjove og let forståelige. Flow var nødvendigt. Samtidig var der for få kort (31) med for få symboler (6). Det blev øget til 57 kort med otte symboler hver for et projekteret antal kombinationer på syv cifre. Spillets regler skulle skrives om ... Der var med andre ord et helt nyt lag i skabelsesprocessen, der stadig ventede på at blive gjort. Denis Blanchot lavede mange prototyper og playtests (navnlige med børn) og kontaktede også udgivelsesforlag på egen hånd. Play Factory endte med at arbejde sammen med Denis Blanchot og udgav spillet i dets endelige version. I starten af efteråret 2009 blev DOBBLE, som det kom til at hedde, udgivet!

