



MINIGRA 1 Wieża Saurona

1) Przygotowanie do gry. Rozdaj po 1 zakrytej karcie każdemu z graczy. Z pozostałych kart utwórz odkryty stos na środku stołu. Gracz, który najbardziej przypomina hobbita, bierze kartę Pierścienia i kładzie ją przed sobą.

2) Cel gry. Zdobyć najwięcej kart.

3) Jak grać? Na dany znak każdy z graczy odkrywa swoją kartę i szuka symbolu łączącego ją 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.

Jeśli na wierzchniej karcie ze stosu znajduje się symbol Pierścienia, istnieją 2 możliwości:

- Każdy z graczy może spróbować zostać Powiernikiem Pierścienia – w takim przypadku zignoruj symbole na swojej karcie. Zamiast tego szybko klepnij dłonią stos. Krzyknij „Mój skarbie!” dla dodatkowego efektu. Pierwszy gracz, który zakryje dłonią stos, zabiera kartę Pierścienia i staje się nowym Powiernikiem Pierścienia. Jeśli posiadał już wcześniej Pierścień, zatrzymuje go.

Gra toczy się tak, jak wcześniej.

- Jeśli któryś z graczy weźmie kartę, zanim ktoś zauważy na niej symbol Pierścienia, zignoruj jej efekt.

4) Jak wygrać? Po wyczerpaniu stosu gracze otrzymują po 1 punkcie za każdą kartę w swojej talii i po 3 punkty za kartę Pierścienia. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

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.

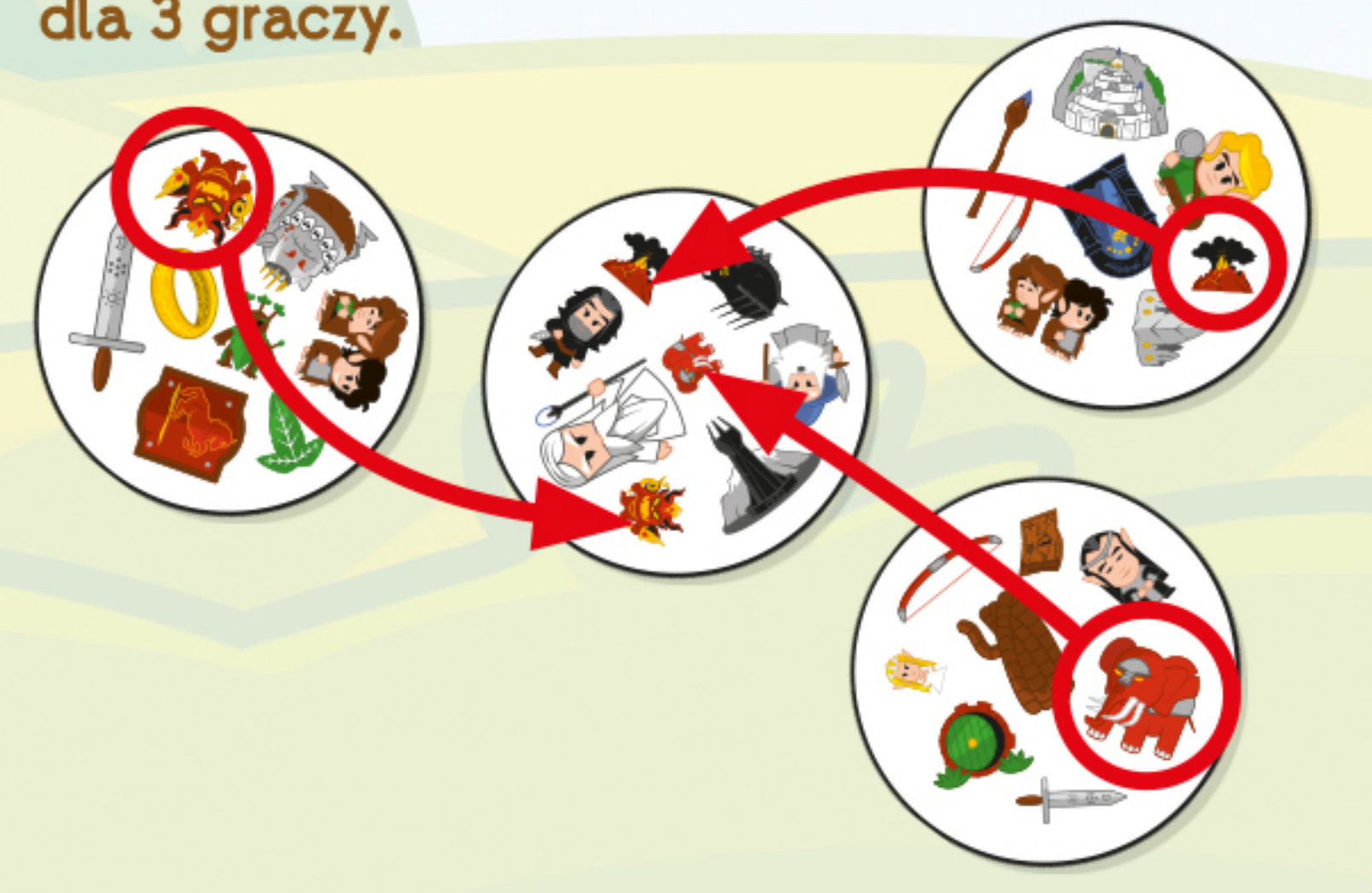
3) Jak grać? Na dany znak gracze odkrywają swoje talie kart. Każdy z graczy stara się znaleźć symbol łączący wierzchnią kartę jego talii z kartą na środku stołu. Gracz, który jako pierwszy głośno nazwie taki symbol, kładzie swoją kartę na karcie centralnej, w ten sposób ją zastępując – teraz gracze muszą 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.



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 kilka rund treningowych, 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 wyłóżcie zwycięzcę.

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 karcie odpowiedniego przeciwnika. Taka dołożona 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.

Początkowe
rozłożenie kart:



Przykład gry
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.

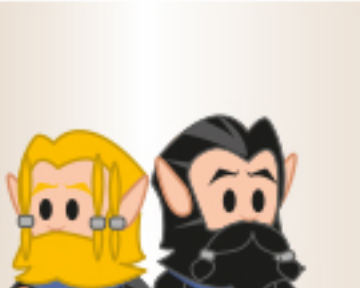
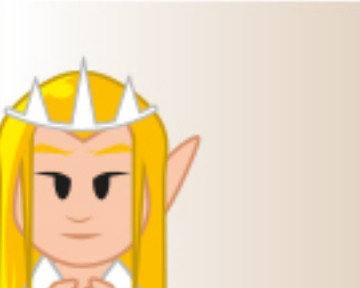
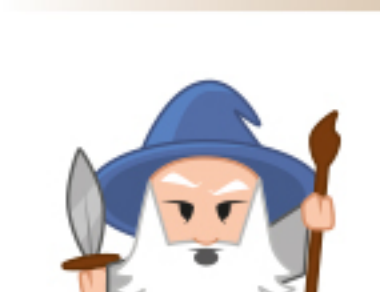
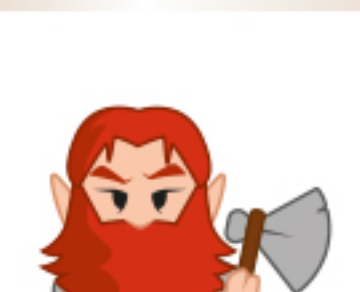
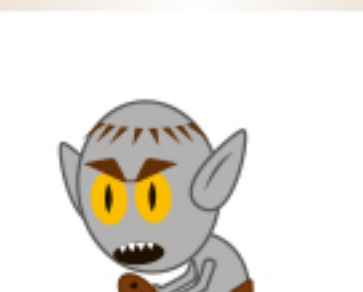
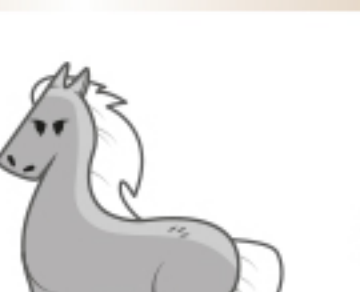
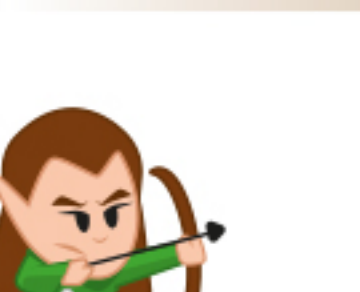
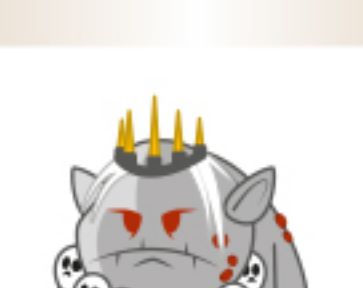
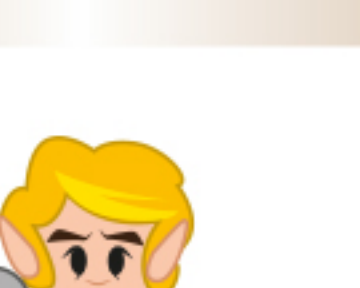
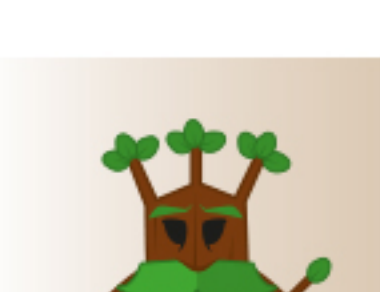
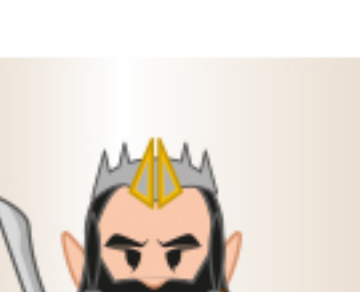
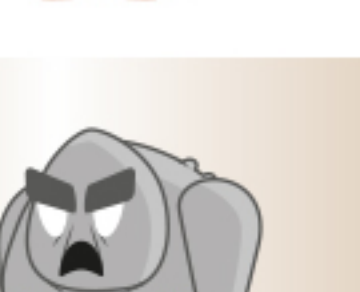
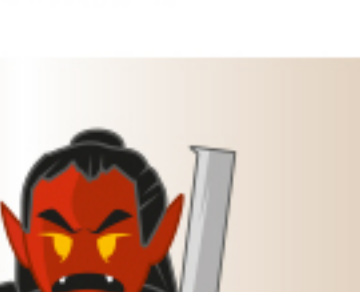
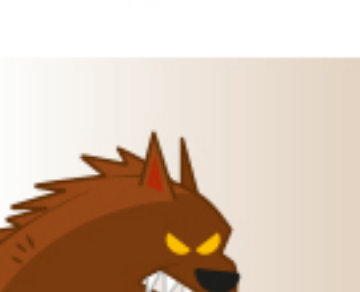
3) Jak grać? Na dany znak gracze szukają wspólnego symbolu między dowolną trójką kart. Symbol musi się znajdować na wszystkich 3 kartach. Gdy tylko gracz znajdzie odpowiednią trójkę i wskaże ją przeciwnikom, zabiera je i kładzie na ich miejsce nowe 3 karty. Gra toczy się do momentu, aż na stole pozostanie 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

	Jedyny Pierścień		Szeloba		Aragorn		Białe Drzewo Gondoru		łuk		Arwena
	Balrog		laska Gandalfa		Bilbo		Pod Rozbrykanym Kucykiem		Boromir		plaszcz
	mapa		hełm Saurona		klucz do Ereboru		hobbicka norka		Wielki Róg		lina elfów
	korona króla Aragorna		Nazgûl		Żądło		Flakonik Galadrieli		Elrond		Éowina
	naszyjnik Arweny, Gwiazda Wieczorna		Fili i Krli		strzała		Rivendell, Imladris		Frodo		Galadriela
	Gandalf		Gimli		Gollum		Cienistogrzywy		Isengard, Orthank		Legolas
	Liść z Lórien		Merry i Pippin		Minas Tirith, Białe Miasto		Góra Przeznaczenia		brama Morii, Drzwi Durina		Oko Saurona
	olifant, mûmakil		Palantír, kryształ widzenia		Wielki Goblin		Sam		Saruman		Smaug
	Drzewiec, ent		Thorin		beczka		troll		uruk-hai		warg

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.

© 2025 Middle-earth Enterprises, LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Opublikowane przez Asmodee Group • www.asmodee.com Spot it!, Dobble i postać Dobble to znaki towarowe 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 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 pańienek”. 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 Archimède” („Młody Archimedes”) oraz „Four 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 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.

