



Zasady gry

## MINIGRA 1 Ratunek w metrze

**1) Przygotowanie do gry.** Rozdaj po 1 zakrytej karcie każdemu z graczy. Z pozostałych kart utwórz 4 w miarę równe stosy. Ułóż je w jednej linii, a następnie rozłóż karty z pierwszego stosu odkryte obok siebie tak, aby wszystkie były widoczne.

**2) Cel gry.** Zdobyć najwięcej kart.

**3) Jak grać?** Na dany znak gracze odkrywają swoje karty. Każdy z graczy stara się znaleźć symbol łączący jego kartę z jedną z odkrytych kart na środku stołu. Gracz, który jako pierwszy głośno nazwie taki symbol, zabiera kartę i kładzie ją odkrytą na swojej karcie. Gra przebiega dalej w ten sam sposób aż do momentu wyczerpania się odkrytych kart.

Gdy to nastąpi, gracze odwracają swoje talie i tasują je, a następnie rozkładają na stole kolejny z przygotowanych wcześniej stosów kart. Gra kończy się, gdy wszystkie 4 stosy się wyczerpią.

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

**Początkowe rozłożenie kart:**  
Przykład gry dla 4 graczy.



## **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 łączą tylko 1 symbol. Dobra robota! Teraz już wiecie, 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 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 odczytają się równocześnie, wygrywa gracz, który jako pierwszy zabierze albo poloży 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, rozegracie 1 rundę dowolnej minigry i w ten sposób wylosicie zwycięzcę.

## MINIGRA 2 Napad na bank

**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?** Zwycięza gracz, który zdobył najwięcej kart.



**Początkowe rozłożenie kart:**  
Przykład gry dla 3 graczy.

## MINIGRA 3 Świiiiiszcz

**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?** Zwycięza gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich kart.



**Początkowe rozłożenie kart:**  
Przykład gry dla 3 graczy.

## MINIGRA 4 Dyniowa bomba

(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 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?** Zwycięza gracz, który na koniec ostatniej rundy ma najmniej kart.

**Początkowe rozłożenie kart:**  
Przykład gry dla 4 graczy.



## MINIGRA 5 Symbiont

**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. Nowo odsłonięta karta staje się nową kartą centralną. Gra toczy się aż do wyczerpania się stosu.

**4) Jak wygrać?** Zwycięza gracz z najmniejszą liczbą kart.



**Początkowe rozłożenie kart:**  
Przykład gry dla 4 graczy.

# Symbole

 dźwig	 park	 dom cioci May	 Spider-Man z Future Foundation	 Mister Negative	 Spider-Ham
 Daily Bugle	 bank	 dyniowa bomba	 Spider-Man Noir	 Kraven Łowca	 Jaszczur
 Spider-mobil	 taksówka	 pajęcza sieć	 Spider-Man 2099	 Spider-Rex	 Sandman
 Wieża Oscorp	 próbówki	 Thwip	 Spot	 Hobgoblin	 Zielony Goblin
 stoisko z hot dogami	 rękawica Spider-Mana	 Pajęczy zmysł	 Venom	 gazeta	 Electro
 Spider-bot	 hydrant	 Symbol Spider-Mana	 Miles Morales	 Mary Jane	 Skorpion
 radioaktywny pajak	 miotacz sieci	 Spider-Man	 J. Jonah Jameson	 Spider-wilk	 Mysterio
 metro	 wieża ciśnień	 Rhino	 Kingpin	 Peter Parker	 Doktor Octopus
 radiowóz	 aparat	 Gwen Stacy	 Spider-Woman	 Ghost-Spider	 Sęp
		 Czarny kot	 ciocia May	 SP//dr i Peni Parker	

## 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.

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

Spot iti, Dobble i postać Dobble to znaki towarowe Asmodee Group. • [WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM](http://WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM)

MARVEL

© MARVEL



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 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 trzyosobowych 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 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 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. Na własne barki wziął ciężar kontaktu z potencjalnymi wydawcami. Zespół Play Factory był zaangażowany w finałny etap prac nad grą, a wczesną jesienią 2009 roku powstało takie „DOBBLE”, jakie znacie dzisiaj.