



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 wybieracie, zawsze musicie 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 ułożymy je w kolejności od najłatwiejszej do najtrudniejszej. Możecie je rozegrać w dowolnej kolejności albo grać tylko w te, które lubicie najbardziej. Uczy się dobra zabawy! 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.

Wątpliwości?

Wygrywa gracz, który jako pierwszy nazwie wspólny symbol. Jeśli 2 lub więcej graczy odczyta go równocześnie, wygrywa gracz, który jako pierwszy zabierze albo poloży kartę.

Remis?

Jeśli 2 gracze zremisują na koniec gry, muszą stoczyć pojedynek. Równocześnie losują i odkrywają po 1 kartę. Gracz, który jako pierwszy odnajdzie i nazwie wspólny symbol, wygrywa pojedynek. Jeśli zremisowali 3 lub więcej graczy, rozgrywają 1 rundę dowolnej minigry i w ten sposób wyłonić 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?** Zwycięsta gracz, który zdobył najwięcej kart.

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 najżybciej pozbyć się wszystkich swoich kart.

3) **Jak grać?** Na dany znak gracz odkrywa 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 wspólnego symbolu z nową kartą na środku stołu. Gra się kończy, gdy któremuś z graczy skończą się karty.

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

MINIGRA 3 Parzył

(rozgrywana 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 gracz odkrywa 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. Przegrany runde i kładzie karty przed sobą. Rozpoczyna się kolejna runda.

4) **Jak wygrać?** Zwycięsta gracz, który na koniec ostatniej rundy ma najmniej kart.

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 gracz odkrywa 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 odłożona karta staje się nową kartą centralną. Gra toczy się aż do wyczerpania się stosu.

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

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 gracz szuka 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?** Zwycięsta gracz, który zdobył najwięcej kart.



Pracownice rozdanie kart po jednej dla każdego gracza.



Pracownice rozdanie kart: jedna dla graczy.



Pracownice rozdanie kart: przykład gry dla 4 graczy.



Pracownice rozdanie kart: przykład gry dla 4 graczy.



Pracownice rozdanie kart.

Symbole

	Paleta malarska		Kredka		Czapka z daszkiem		Piłka		Łopatką		Skakanka
	Puzzle		Zeszyt		Miś		Samochodzik		Domek		Lalka
	Latawiec		Adidasy		Plecak		Kotek		Balon		Biedronka
	Rower		Lody		Lizak		Rolki		Jo-jo		Wiaderko
	Łódka z papieru		Dzwonki, cymbalki		Kontroler		Łóżko		Królik		Drewniany podłóg
	Płatki z mlekiem		Zjeżdżalnia		Okulary przeciwsłoneczne		Szkłana kulka		Ciasteczko		Soczek
	Nożyczki		Klej		Cukierek		Skrzynia na zabawki		Tipi, namiot		Walizka
	Piniata		Tort		Pistolet na wodę		Lampka		Karuzela		Kask
	Tablica		Gra w klasy		Chomik		Dmuchany zamek		Księżyc		Barki mydlane
							Popcorn		Superbohater		Kaczuska do kąpieli

Opracowanie

Denis Blanchot, Jacques Celleriau oraz Play Factory z pomocą zespołu Play Factory, w którego skład wchodzi między innymi Jean-François Andrieu, Toussaint Bernadetti, Guillaume Gille-Naves i Igor Polouchine. Ilustracje: Studio Singinot Swy.

Dystrybucja w Polsce: Rabat Sp. z o.o. ul. Budowlanych 64c • 80-298 Gdańsk
Dział 8. Informacji produktowej dostępna jest na naszej stronie internetowej: www.rabat.pl

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 intersekcji, zgodnie z którą każde dwie linie przecinają się ze sobą w dokładnie jednym punkcie. W 1976 roku Jacques Celleriau postanowił ugrać słynną dwucipną zagadkę matematyczną nazwaną „Kiermanowskim dyktandem uczennic” lub „Dylematem dziewcząt”, który króci następująco: 15 uczennic szkoły z interaktem codziennie wychodzi na spacer w trójcyklowych rzędach. Co należy zrobić, aby każda z nich zetknęła się z tą samą towarzyszką tylko raz? Za pomocą techniki wprowadzonej z teorii kodowania korekcyjnego zbudował strukturę, które pozwoliły mu ugrać problem. Matematycy dobrze znają te struktury, zwane „niepełnymi, zbliżonymi blokami”. Bazyje na ich szczególnych właściwościach (zawadach przecięcia oraz optymalizacji). Jacques Celleriau z powodzeniem stworzył dwie gry w niekomercyjnym wydaniu. 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 rozbieżnościach matematycznej siatki, której linie zostały zastąpione kartami, a punkty przecięcia ilustracjami zwierząt. Nazwał ją „Gra w intersekcję”. Polegała na odnalezieniu zwad, który pojawił się jednocześnie na dwóch kartach. Tak oto narodził się prototyp gry „DOBBLE”. Wiosną 2008 Denis Blanchot odwiedził kilka kart z gry o owadach stworzonej lata wcześniej. Pozytywnie zaskoczony mechaniką prototypu przekazał podjętą pracę z Jacquesem Celleriau, aby zmienić skomplikowany prototyp w grę z prawdziwego zdarzenia. Znam Denis Blanchota trzeba było wymyślić nowe ilustracje, ponieważ ich skomplikowanie uniemożliwiało rozgrywkę opierającą się na refleksie i sprężystości. 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 (51), 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 rozgrywek jest siedemdziesiąt). Wciąż została dopracowana instrukcja, co dla autorów oznaczało tylko jedno – pozostało 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 powstała taka „DOBBLE”, jakia znacie dzisiaj.

