



Dobble – co to takiego?

Gra **Dobble Księżniczki Disneya** to 57 różnych symboli ze świata księżniczek. Na 55 kartach znajduje się po 8 symboli. Na 2 dowolnych kartach zawsze znajduje się dokładnie 1 wspólny symbol. Twoim zadaniem jest go odnaleźć!

Zanim zaczniecie grę...

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 musicz być pierwszą osobą, która odnajdzie symbol łączyący 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.

Wątpliwości?

Wygrywa gracz, który jako pierwszy nazwie wspólny symbol. Jeśli 2 lub więcej graczy odczytają się równocześnie, wygrywa gracz, który jako pierwszy zabierze albo połozony 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!

MINIGRA 1

Spełnij najskrytsze marzenia

1) Przygotowanie do gry. Połóż po 4 odkryte karty przed każdym dzieckiem, a po 6 przed każdym dorosłym. Na środku stołu umieść 1 zakrytą kartę. Pozostałe karty odłóż do pudełka.

Możecie modyfikować liczbę kart położonych przed każdym z dzieci w zależności od jego wieku.

2) Cel gry. Być pierwszą osobą, która ma przed sobą same zakryte karty.

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. Gdy któryś z graczy odnajdzie taki symbol, musi głośno go nazwać i zakryć swoją kartę. Gra przebiega dalej w ten sposób aż do momentu, gdy jeden z graczy zakryje wszystkie swoje karty.

4) Jak wygrać? Zwycięża gracz, który jako pierwszy zakryje wszystkie swoje karty.

MINIGRA 2

Dobrana para

1) Przygotowanie do gry. Połóż po 4 zakryte karty przed każdym dzieckiem, a po 6 przed każdym dorosłym. Na środku stołu umieść 1 odkrytą kartę. Pozostałe karty odłóż do pudełka.

Możecie modyfikować liczbę kart położonych przed każdym z dzieci w zależności od jego wieku.

2) Cel gry. Jak najszybciej pozbyć się wszystkich swoich kart.

3) Jak grać? Na dany znak każdy z graczy szuka symbolu łączącego jedną z jego kart z kartą leżącą na środku stołu. Gracz, który jako pierwszy głośno nazwie taki symbol, umieszcza swoją kartę na karcie centralnej, w ten sposób ją zastępując. Uwaga! 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 swoich kart.

MINIGRA 3

Pałac królewski

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 gracze odkrywają swoje karty. Każdy z graczy 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 wyczerpania się stosu.

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

MINIGRA 4

Przygoda czeka

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. Każdy z graczy tasuje swoją talię i kładzie ją zakrytą przed sobą.

2) Cel gry. Jak najszybciej pozbyć się wszystkich swoich kart, a już na pewno nie być ostatnim graczem, który to zrobi!

3) Jak grać? Na dany znak gracze odkrywają swoje talie. 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 swoich kart.

MINIGRA 5

Zdecyduj o swoim przeznaczeniu

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 odnajdzie i głośno nazwie taki symbol, kładzie kartę centralną na karcie odpowiedniego przeciwnika. W ten sposób odsłania kolejną kartę ze stosu. Gra przebiega dalej w ten sam sposób aż do wyczerpania się stosu.

4) Jak wygrać? Zwycięża gracz z najmniejszą liczbą kart.



Początkowe rozłożenie kart: przykład gry dla 2 graczy.



Początkowe rozłożenie kart: przykład gry dla 2 graczy.



Początkowe rozłożenie kart: przykład gry dla 3 graczy.



Początkowe rozłożenie kart: przykład gry dla 3 graczy.



Początkowe rozłożenie kart:

Przykłady symboli

 Flaming	 Magiczna lampa	 Magiczny Dywan	 Babeczka	 Książki	 Zaczarowana róża
 Kryształowy pantofelek	 Dynia	 Karoca	 Księżyc	 Chmura	 Pałac Dżasminy
 Światek	 Bella	 Trybik	 Niebieski ptaszek	 Zamek Kopciuszka	 Księżę Naveen
 Ariel	 Florek	 Sebastian	 Płomyk	 Pani Imbryk	 Bryczek
 Kajtek	 Jacek	 Tiana	 Dżasmina	 Radża	 Kopciuszek
 Wiewiórka	 Różowy ptaszek	 Malina	 Królowna Aurora	 Chatka królowny Śnieżki	 Królik
 Wieża Roszpunka	 Paleta malarska	 Lampion	 Słonecznik	 Kompas	 Pióro
 Grzebień	 Sowa	 Pogódka	 Królowna Śnieżka	 Jabłko	 Wachlarz
 Roszpunka	 Pascal	 Mulan	 Pocahontas	 Flit	 Miko
			 Mądrala	 Mushu	 Cri-Kee

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.

Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o. ul. Budowlanych 64c • 80-298 Gdańsk • Polska • wydawnictwo@rebel.pl • www.wydawnictworebel.pl

© DISNEY • 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 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 rzedach. 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 odległości. 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 obiecyjący 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 finałny etap prac nad grą, a wcześniej jesienią 2009 roku powstało takie „DOBBLE”, jakie znacie dzisiaj.

