

Sierp



Oszczep, pilum



Obeliks



Chata



Kowadło



Tenautomatiks



Tarcza



Asparanoiks



Miecz



Sandaly



Moneta



Numernabis



Harfa



Flaga piratów



Juliusz Cezar



Łódź, okręt



Studnia



Rydwan



Ryba



Róg



Pani Długowieczniksowa



Buklak



Kogut



Katapulta



Dobromina



Panoramiks



Dymek



Beczka



Pióro



Pergamin



Młot



Skandaliks



Kleopatra



Rzymski hełm



Asteriks



Palisada



Kakofoniks



Namiot



Rudobrody



Kość



Wieniec laurowy



Kwiaty



Koń



Legionista, Rzymianin



Piramidy



Menhir, skala



Długowieczniks



Dzik



Pralina



Ahigieniks



Idefiks



Falbala



Kociołek



Serce



Amfora



Maczuga



Latraviata

ASTERIX® - OBELIX® - IDEFIX®

© 2023 LES ÉDITIONS AUBERT RENÉ /

GOSCIŃNY - UDERZO

Denis Blanchot, Jacques Cottereau, oraz Play Factory z pomocą, zespołu Play Factory, w którego skład wchodzi między innymi: Jean-François Andrieu, Toussaint Benedetti, Guillaume Gillet-Naves i Igor Polouchine.

Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o. ul. Budowlanych 64c • 80-298 Gdańsk
Spot-It, Dobble i postać Dobble to znaki towarowe Asmodee Group. • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

Kilka słów o tym, jak powstało „DOBBLÉ”. 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? „DOBBLÉ” 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 dominiową zagadkę matematyczną nazwaną „Kirmanowskim dylematem uczmienia” lub „Dylematem dziewcząt”, który brzmiał następująco: 15 uczmienia szkolny z internatem codziennie wychodzi na spacer w trzypięciobowych 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 pięciokątnej kostki, którą 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 narodziła się przodek gry „DOBBLÉ”. Wiosną 2008 Denis Blanchot odnalazł kilka kart z gry o owadach stworzonej lata wcześniej. Pozytywnie zaskoczony mechaniką prototypu postanowił podjąć pracę z Jacquesem Cottereau, aby zmienić obiecywany pomysł w grę z prawdziwego zdarzenia. Zaniem 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. Pomyśleć rozgrywkę 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 symboli, co pozwoliło osiągnąć odpowiednią długość rozgrywki i niepowtarzalność partii (liczba rozkładów jest siedmiocyfrowa). Więcej zostało do napisania instrukcja, co dla autorów oznaczało tylko jedno – pozostawało przed nimi cała masa roboty. Denis Blanchot był odpowiedzialny za stworzenie wielu prototypów oraz przeprowadzenie próbnych rozgrywek – głównie z dziećmi. Na własną rękę wziął ciężar





MINIGRA 1 Bitwa

- 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 ogłoszono nazwę taki symbol, zabiera kartę ze stosu i kładzie ją odkrytą na swojej karcie. W ten sposób odsłania kolejną kartę ze stosu.

Dwóch Rzymian, Juliusz Cezar i legionista, ukrywa się w wiosce. Można ją obronić tylko w jeden sposób – dając przeciwnikom po gąlisku z tiscia. Jeśli któryś z tych 2 symboli pojawi się na środkowej karcie, gracz może go głośno nazwać i klepnąć kartę na stosie dobierania, nawet jeśli na jego karcie nie ma tego symbolu. Gracz, który położył dłoń na stosie jako pierwszy, zabiera kartę i kładzie ją na wierzchu swojego stosu. Gra toczy się aż do wyczerpania się stosu.

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



Początkowe rozłożenie kart: przykład gry dla 3 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

MINIGRA 2 Studia

- 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 gracz odkrywa swoje talie kart. Każdy z graczy stara się znaleźć symbol łączący z wierzchnią kartę jego talii z kartą na środku stołu. Gracz, który jako pierwszy ogłoszono nazwę taki symbol, kładzie swoją kartę na karcie centralnej, w ten sposób 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 pozbedzie się wszystkich kart.



Początkowe rozłożenie kart: przykład gry dla 3 graczy.

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.

MINIGRA 3 Parzy

(rozgrywane przez kilka rund)

- 1) **Przygotowanie do gry.** 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).

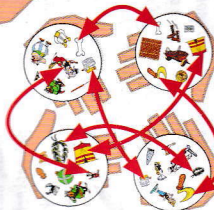
- 2) **Cel gry.** Po ukończeniu ustalonej liczby rund mieć najmniej kart. Aby to osiągnąć, należy podczas każdej rundy pozbywać się swoich kart.

- 3) **Jak grać?** Na dany znak gracz odkrywa swoje karty, kładąc je płasko na 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.



Początkowe rozłożenie kart: przykład gry dla 4 graczy.



MINIGRY

Dobble to seria szybkich minigr, w których wszyscy gracze grają równocześnie. Dla ułatwienia ułożyliśmy je w kolejności od najłatwiejszej do najtrudniejszej. Możecie je rozgrywać 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.

MINIGRA 4 Zatruty podarunek

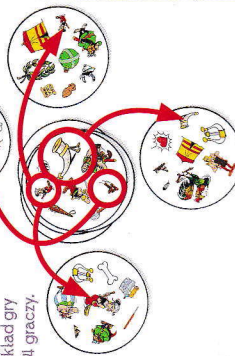
- 1) **Przygotowanie do gry.** Rozdaj po 1 zakrytej karcie każdemu z graczy. Z pozostałych kart utwórz odkryty stos na środku stołu.
- 2) **Cel gry.** Mieć najmniej kart.

- 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 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.



Wątpliwości?

Wygrywa gracz, który jako pierwszy nazwie wspólny symbol. Jeśli 2 lub więcej graczy odzwie się równocześnie, wygrywa gracz, który jako pierwszy zabierze albo połozę kartę.

Remis?

Jeśli 2 graczy zremisuje na koniec gry, muszą stoczyć pojedynkę. Równocześnie losują i odkrywają po 1 karcie. Gracz, który jako pierwszy odnajdzie i nazwie wspólny symbol, wygrywa pojedynkę. Jeśli zremisowało 3 lub więcej graczy, rozgrywa 1 rundę dowolnej minigry i w ten sposób wyłonić zwycięzcę.

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?** Zwycięża gracz, który zdobył najwięcej kart.



Początkowe rozłożenie kart:

