



Внимание!
Мелкий шрифт. Для чтения правил может понадобиться взрослый игрок.

Что такое Доббль?

Доббль — это 55 карточек, на каждой карточке по 8 символов, и только один из них совпадает с символом на любой другой карточке. Ваша задача — найти его!

Перед игрой...

Если вы никогда раньше не играли в Доббль, вытяните две любые карточки и положите их лицевой стороной вверх на стол перед всеми игроками. Найдите символ, который присутствует на обеих карточках (одинаковая форма, одинаковые цвета, только размер может различаться). Первый, кто найдёт совпадающий символ,

громко его называет и затем вытягивает две новые карточки, которые кладёт на стол лицевой стороной вверх. Продолжайте так до тех пор, пока каждый игрок не поймёт, что между двумя карточками существует только один совпадающий символ. Теперь вы знаете, как играть в Доббль!

Цель игры

В любой мини-игре вам всегда нужно быть самым внимательным, чтобы раньше других найти символ, совпадающий на двух карточках, и громко его назвать.

Мини-игры

Доббль — это серия мини-игр на быстроту реакции, в которых все участники играют одновременно. Вы можете играть в мини-игры в определённом порядке, произвольно или можете играть в одну и ту же мини-игру снова и снова. Важно лишь то, что вы получаете удовольствие! Перед началом прочтите правила выбранной мини-игры всем игрокам. Не забудьте провести пробный раунд, чтобы каждый игрок понял правила. Игрок, выигравший больше всего мини-игр, становится абсолютным чемпионом.

Спорный момент

Выигрывает тот, кто первым назвал общий символ! Если игроки назвали символ одновременно, выигрывает тот, кто первым взял карточку себе или сбросил её.

Ничья

В конце мини-игры игроки, набравшие одинаковое количество карточек, играют друг против друга (или играют один раунд «горячей картошки», если таких игроков больше двух). Каждый берёт карточку и переворачивает её одновременно с противником. Первый, кто обнаружит совпадающий символ и назовёт его, выигрывает дуэль.

МИНИ-ИГРА №1 Разбери башню

- 1) Подготовка: перемешайте карточки, положите по одной карточке лицом вниз перед каждым игроком, оставшиеся карточки положите в центр стола лицом вверх в виде стопки.
- 2) Цель игры: собрать больше всех карточек.
- 3) Правила: игроки одновременно переворачивают свои карточки лицом вверх и стараются быстрее всех найти символ на своей карточке, совпадающий с символом на верхней карточке в стопке. Первый, кто найдёт и назовёт его, берёт верхнюю карточку из стопки и кладёт её лицом вверх на свою карточку, пополняя тем самым свою стопку. Таким образом, в центральной стопке открывается новая карточка.
- 4) Конец мини-игры: игра продолжается до тех пор, пока в центре стола не закончатся карточки. Побеждает игрок, набравший больше всех карточек.



Пример: подготовка к игре втроем

МИНИ-ИГРА №2 Колодец

- 1) Подготовка: положите одну карточку лицом вверх в центр стола. Остальные карточки раздайте лицом вниз поровну всем игрокам так, чтобы у каждого игрока была своя стопка.
- 2) Цель игры: избавиться от всех своих карточек.
- 3) Правила: игроки одновременно переворачивают свои стопки лицом вверх и стараются быстрее других найти на верхней карточке своей стопки символ, совпадающий с символом на центральной карточке. Тот, кто его нашёл, называет его и сбрасывает свою верхнюю карточку в центральную стопку. Таким образом, карточки в центральной стопке будут постоянно меняться. Сбросив карточку, ищите совпадающий символ на открывшейся карточке своей стопки и новой карточке в центре стола.
- 4) Конец мини-игры: игра продолжается до тех пор, пока у одного из игроков не закончатся карточки. Этот игрок и объявляется победителем.



Пример: подготовка к игре втроем

МИНИ-ИГРА №3 Горячая картошка

- Играется в несколько раундов.
- 1) Подготовка: раздайте по одной карточке лицом вниз каждому игроку, оставшиеся карточки отложите в сторону — они потребуются для следующих раундов.
 - 2) Цель игры: набрать меньше всех карточек по итогам всех раундов, избавляясь от своих карточек быстрее других игроков.
 - 3) Правила: игроки одновременно переворачивают свои карточки так, чтобы было хорошо видно все символы (лучше всего держать карточку на ладони, как показано на рисунке). Как только игрок находит символ, совпадающий на его карточке и карточке другого игрока, он называет этот символ и кладёт свою карточку (или все карточки в ладони) на ладонь этого игрока (теперь в игре участвует только верхняя карточка этого игрока). И снова все игроки ищут совпадение между своей верхней карточкой и верхними карточками других игроков.
 - 4) Конец мини-игры: игрок, которому достанутся все карточки, проигрывает раунд и кладёт их рядом с собой. Игроки проводят столько раундов, сколько хотят (но не меньше 5), или же играют, пока не закончатся карточки в колоде. По результатам сыгранных раундов выигрывает тот, кто набрал меньше всех карточек.



Пример: подготовка к игре вчетвером

МИНИ-ИГРА №4 Подарочек

- 1) Подготовка: положите по одной карточке лицом вниз перед каждым игроком, оставшиеся карточки положите в центр стола лицом вверх в виде стопки.
- 2) Цель игры: набрать меньше всех карточек.
- 3) Правила: игроки одновременно переворачивают свои карточки лицевой стороной вверх и стараются быстрее других найти символ, общий для карточки в центре стола и карточки любого другого игрока. Тот, кто его нашёл, называет его и кладёт верхнюю карточку из центральной стопки на карточку того игрока, с чьей карточкой он нашёл совпадение. Таким образом, карточки в центральной стопке будут постоянно меняться. Сбросив карточку, ищите совпадающий символ на открывшейся карточке в центре стола и карточках других игроков.
- 4) Конец мини-игры: игра продолжается до тех пор, пока в центре стола не закончатся карточки. Побеждает игрок, набравший меньше всех карточек.



Пример: подготовка к игре вчетвером

МИНИ-ИГРА №5 Тройняшки

- 1) Подготовка: положите карточки в центр стола лицом вниз в виде стопки. Возьмите 9 верхних карточек и разложите их на столе лицом вверх (как показано на рисунке).
- 2) Цель игры: собрать больше всех карточек.
- 3) Правила: игроки одновременно стараются найти символ, общий для любых трёх карточек на столе. Тот, кто первым обнаружит и назовёт совпадение, берёт эти три карточки себе и открывает на их месте новые карточки из стопки.
- 4) Конец мини-игры: игра продолжается до тех пор, пока в стопке не закончатся карточки, а на столе не останется ни одного набора из трёх карточек с общим символом. Побеждает игрок, собравший больше всех карточек.



Пример: подготовка к игре

Примеры символов

	Палитра		Карандаш		Кепка		Мяч		Совок		Скакалка
	Кусочек пазла		Тетрадь		Мишка		Машинка		Кукольный домик		Кукла
	Воздушный змей		Кроссовки		Рюкзак		Кошка		Шарик		Божья коровка
	Велосипед		Мороженое		Леденец		Ролики		Йо-йо		Ведёрко
	Бумажный кораблик		Ксилофон		Джойстик		Кровать		Зайка		Игрушечный паровоз
	Хлопья		Горка		Солнечные очки		Стеклянный шарик		Печенье		Яблочный сок
	Ножницы		Клей		Конфета		Ящик с игрушками		Палатка		Чемодан
	Лошадка		Торт		Водяной пистолет		Лампа		Карусель		Шлем
	Школьная доска		Классики		Хомяк		Батут		Месяц		Мыльные пузыри
					Попкорн		Супергерой		Утёнок		



Создатели игры:

Дени Бланшо, Жак Коттро при участии команды Play Factory (Жан-Франсуа Адреани, Туссен Бенедетти, Гийом Жиль-Нав, Игорь Полушин).

Издатель: Zygomatic – Asmodee Group • www.asmodee.com • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru



Вы знаете историю создания игры «Доббля»? Почему на любой паре карточек всегда найдётся ровно один совпадающий символ? Как это возможно?

В основе «Доббля» лежит «принцип пересечения», где любые две прямые пересекаются только в одной точке. В 1976 году Жаку Коттро пришла в голову идея переделать известную весёлую математическую головоломку из журнала «Записная книжка леди и джентльменов». Головоломка звучала так: «15 школьников

прогуливаются по три в ряд семь дней: необходимо каждый день распределить их так, чтобы любая школьница каждый день гуляла в компании новых одноклассниц».

Жак Коттро смог составить решение этой головоломки в общем виде, а потом на основе этого решения разработал игру «Game of Insects» («Игра насекомых»): все прямые он заменил карточками, а точки пересечения — рисунками насекомых, поместив на каждую карточку по 5 изображений. Игрокам надо было найти пару картинок,

которые совпадали бы на любых двух карточках. Так появился на свет предшественник «Доббля»!

Весной 2008 года Дени Бланшо обнаружил несколько карточек из созданной несколько десятилетий назад «Игры насекомых». Он был так поражён гениальной задумкой, что связался с Жаком Коттро для разработки полноценной игры, основанной на том же принципе. Перед разработчиками стояла весьма амбициозная задача создать игру на реакцию, подходящую для большой

компании, с легко узнаваемыми, простыми и весёлыми изображениями.

Дени Бланшо собственноручно готовил прототипы и лично их тестировал, в основном, с детьми, а также сам обращался к различным издательствам. В итоге Дени Бланшо начал сотрудничество с командой Play Factory и подготовил к изданию финальную версию игры. В начале осени 2009 года «Доббля», таким, каким мы его знаем сегодня, поступил в продажу!

