

KUBIX:



Dobble

«Dobble» – це 55 карт, на кожній з яких по 8 зображень. Кожна пара карт обов'язково має одне (і тільки одне!) спільне зображення. Зможете знайти його раніше за всіх?

Перед грою...

Якщо ви ніколи не грали в цю гру або серед вас є ті, хто грає вперше, витягніть дві будь-які карти і покладіть їх горілиць на стіл перед усіма гравцями. Знайдіть зображення, яке є на обох картах (однакова форма, однаковий колір; відрізнитися може тільки розмір).

Перший, хто знайде збіг, голосно називає його і після цього тягне дві нові карти, які кладе горілиць. Продовжуйте доти, доки кожен із гравців не зрозуміє, що у кожної пари карт обов'язково є одне (і тільки одне!) спільне зображення. Наразі ви знаєте, як грати в «Dobble»!

Мета гри

У будь-якій мінігрі вам завжди потрібно бути найшвидшим, щоб раніше за інших знайти зображення, що збігається на обох картах, і вигукнути його назву.

Мінігри

«Dobble» – це серія мінігор на швидкість реакції, де всі учасники грають наввипередки. Ви можете проводити партії з різними правилами в довільному порядку або ж грати в ту саму мінігру раз за разом. Головне, щоб ви отримували задоволення!

Суперечливі моменти

Перемагає той, хто першим назвав збіг! Якщо гравці оголосили про збіг одночасно, пермагає той, хто першим взяв собі карту, віддав її іншому або скинув (залежно від правил гри).

Нічия

Учасники, що розділяють перше місце, грають один проти одного (або проводять один раунд «Гарячої картоплі», якщо гравців більше ніж двоє). Кожен бере карту і перевертає одночасно з суперником. Перший, хто знайде однакове зображення і голосно назве його, пермагає в дуелі.

МІНІГРА №1 Вежа

1) Підготовка: перемішайте колоду та покладіть по одній карті долілиць перед кожним гравцем, решту карт розмістіть у центрі столу горілиць.

2) Мета: набрати більше за всіх карт.

3) Правила: гравці одночасно відкривають свої карти і намагаються якнайшвидше знайти однакове зображення на верхній карті колоди та своїй карті. Хто першим помітить та назве збіг, той забирає верхню карту колоди та накриває нею свою відкриту карту. Таким чином у центрі та перед гравцями з'являються нові карти. Гра триває, доки не закінчиться центральна колода.

4) Кінець мінігри: пермагає той, хто збере найбільше карт.



Приклад роздачі карт на 3-х гравців:

МІНІГРА №2 Криниця

1) Підготовка: покладіть одну карту горілиць у центрі столу. Порівну роздайте решту карт гравцям. Це персональні колоди гравців, які вони кладуть перед собою долілиць.

2) Мета: якнайшвидше позбутися всіх своїх карт.

3) Правила: гравці одночасно перевертають свої колоди горілиць та намагаються якнайшвидше знайти однакові зображення на карті в центрі та верхній карті своєї колоди. Щоб позбутися карти, потрібно назвати збіг та покласти свою карту на центральну – тепер шукати збіг треба вже на новій карті. Карти в центрі столу весь час змінюватимуться, тож гравцям не завадить миттєва реакція.

4) Кінець мінігри: пермагає той, хто першим позбудеться всіх своїх карт.



Приклад роздачі карт на 3-х гравців:

МІНІГРА №3 Гаряча картопля

(грається декілька раундів)

1) Підготовка: на початку кожного раунду всі гравці отримують по 1 карті долілиць. Решту карт відкладіть убік (вони знадобляться у наступних раундах). Визначте кількість раундів, які ви плануєте зіграти (мінімум 5).

2) Мета: мати найменше карт після всіх зіграних раундів.

3) Правила: гравці одночасно відкривають свої карти так, щоб усі зображення було добре видно (найкраще тримати карту на долоні, як на малюнку). Щойно учасник знаходить збіг між своєю картою і картою іншого гравця, він голосно називає однакове зображення та кладе свою карту на карту зі збігом. Гравець, що отримав карту, шукає збіг між новою картою та картами інших гравців. Якщо він знайде однакові зображення, то віддає всі свої карти. Нижня карта з його руки стане верхньою в руці іншого гравця. Продовжуйте грати, доки не залишиться один гравець з усіма картами у руці.

4) Кінець мінігри: учасник, якому дісталися всі карти, програє раунд і кладе їх поруч із собою. Після цього розпочніть новий раунд. Наприкінці останнього раунду пермагає той, хто збере найменше карт.

Приклад роздачі карт на 4-х гравців:



МІНІГРА №4 Отруєний подарунок

1) Підготовка: перемішайте колоду, покладіть по одній карті долілиць перед кожним гравцем, решту карт розмістіть горілиць у центрі столу.

2) Мета: набрати якомога менше карт із колоди.

3) Правила: гравці одночасно відкривають свої карти. Потрібно знайти зображення, що є спільним для верхньої карти колоди та верхньої карти будь-якого іншого гравця. Той, хто знайде збіг, називає його та кладе карту з колоди на карту з таким самим зображенням. «Отруєний подарунок» знайшов свого господаря! Відповідно, верхні карти гравців і центральної колоди постійно змінюватимуться.

4) Кінець мінігри: гра завершується тоді, коли в центральній колоді не залишиться карт. Пермагає той, хто збере найменше карт.



Приклад роздачі карт на 4-х гравців:

МІНІГРА №5 Трійнята

1) Підготовка: перемішайте колоду та покладіть її на стіл долілиць. Візьміть перші 9 карт і розкладіть їх горілиць на столі (як показано на малюнку).

2) Мета: зібрати найбільше карт.

3) Правила: гравці одночасно намагаються знайти 3 будь-які карти, що мають однакове зображення. Щойно ви знайшли збіг, назвіть його. Заберіть ці 3 карти з однаковим зображенням і замініть їх новими картами з колоди.

4) Кінець мінігри: гра завершується тоді, коли лишається менше 9 карт або більше немає комбінацій із 3 карт, які мають спільне зображення. Пермагає той, хто збере найбільше карт.



Підготовка

Зображення

	Долма (фарширований перець)		Борщ		Калина		Коралі		Мак		Боксерські рукавиці
	Півник васьківської майоліки		Вугілля		Кожух		Вовк		Сопілка		Лелека
	Ластівка		Перший український штучний супутник Землі «Січ-1»		Шахтарська каска		Гарбуз		Глечик		Мед
	Паляниця		Бандура		Золоті ворота		Козацька чайка		Софія Київська		Кавун
	Верба		Каштановий лист		Консервація з огірками		Вінок		Карпати (г. Говерла)		Мавка
	Лялька-мотанка		Часник		Виноград		«Кобзар»		Барвінок		Шавлія
	Хустка		Буква «І»		Волошка		Булава		Писанка		Фарбований лис
	Сіль		Літак «Мрія»		Петриківський розпис		Чорниця		Соняшник		Колосок
	Тризуб		Вареник		Щедрик		Хата		Солом'яний бичок		Золота пектораль

Авторський колектив

Видавець Zygomatix - Asmodee Group - www.asmodee.co.uk

©2026 asmodee Group. Автори гри: Denis Blanchot, Jacques Cottreau, та Play Factory, за підтримки команди Play Factory, зокрема: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves і Igor Polouchine. Ілюстратор: Axel Mahé.



Ласкаво просимо до неймовірного світу гравців

Зареєструйтеся й насолоджуйтеся ексклюзивними перевагами

My asmodee players only

Трохи історії створення «Dobble»: «Dobble» – це 50 зображень, які розподілені поміж 55 картами (по 8 на кожній) так, щоб на будь-яких двох картах завжди було одне і тільки одне спільне зображення. Але як це працює? В основі «Dobble» лежить принцип взаємодії, згідно з яким дві лінії завжди мають одну спільну точку. У 1976 році у пана Жака Коттеро виникла ідея створити узагальнення відомої «веселої математичної» головоломки, яка отримала назву «Проблема школярки Кіркмана». Вона полягає ось у чому: 15 дівчат зі школи-інтернату щодня виходять на прогулянку рядами по три. Як зробити так, щоб кожна з них опинилася в товаристві кожної з інших лише один раз? За допомогою методів, запозичених із теорій кодів, що виправляють помилки, він побудував декілька структур, які узагальнювали проблему. Ці структури добре відомі математикам під назвою «неповні збалансовані блоки». На основі особливих властивостей цих структур (принципів перетину й оптимізації) пан Жак Коттеро послідовно створив дві гри, «одягнувши» їх у нетрадиційний спосіб. Перша з цих ігор, «Strange retriever», була опублікована в журналах «Le Petit Archimède» та «Pour la Science» («Юний Архімед» та «За науку» відповідно). Потім пан Жак Коттеро створив другу гру з п'ятіркою в основі, в якій лінії були замінені картами, а точки – зображеннями комах, і назвав її «Грою в комах». Мета цієї гри полягала в тому, щоб знайти зображення комахи, спільне для двох карт. Так народився предок «Dobble»! Навесні 2008 року Деніс Бланшо помітив декілька карт із «Гри в комах», які були створені десятиліття тому. Він був вражений геніальністю механіки перехрестів і почав працювати з Жаком Коттеро, щоб перетворити її на справжню гру. Необхідно було переосмислити візуальний стиль, щоб гра стала більш веселою та простою. Іконки мали легко та швидко розпізнаватись, а також бути більш грайливими та зрозумілими. Для розкриття потенціалу гри, яка містила всього 6 зображень на 31 карті на той момент, до неї додають ще 26 карт (загалом стає 57), по 8 зображень на карті. Відтепер комбінувати можна семизначні числа. Правил гри все ще нема... Коротко кажучи, попереду ще цілий простір для творчості. Деніс Бланшо виготовляє багато прототипів і проводить безліч ігрових тестів, особливо з дітьми, а також намагається зв'язатися з видавцями. Команда «Play Factory» разом з Денісом Бланшо публікують остаточний варіант гри. На початку осені 2009 року «Dobble» – такий, яким ми знаємо його сьогодні – виходить у світ!