



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:** перемагає той, хто збере найбільше карт.



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 кожній парі 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 проводять партії з різними правилами в довільному порядку або ж грати в ту саму мінігру раз за разом. Головне, щоб ви отримували задоволення! Перед початком партії зачитайте правила всім гравцям. Також проведіть тренувальний раунд, щоб усі учасники зрозуміли правила. Перемагає той, хто здобув першість у більшості партій.

Суперечливі моменти

Перемагає той, хто першим назвав збіг! Якщо гравці оголосили про збіг одночасно, перемагає 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 перевіряє одночасно з суперником. Перший, хто знайде однакове зображення і голосно назве його, перемагає в дуелі.

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:** перемагає той, хто першим позбудеться всіх своїх карт.



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

Приклад роздачі карт на 4-х гравців:



МІНІГРА №4 Отруєний подаруночок

- 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 подаруночок» 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. Перемагає той, хто збере найменше карт.



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. Перемагає той, хто збере найбільше карт.



	Луна		Драко		Дамблдор		Гаррі		Рон		Герміона
	Люпин		Снейп		Гедвіґа		Гегрід		Мінерва		Добі
	Луціус		Бакбик		Тестрал		Наджіні, змія		Іклань, пес		Криволапик, кіт
	Мандрагора		Піксі		Левконія, сова		Гоґвортс		Гафелпаф		Грифіндор
	Рейвенклов		Слизерин		Окуляри		Шрам		Золотий снич		Мітла
	Паличка		Крилатий ключ		Краватка		Монета Грінґотського банку		Меч		Філософський камінь
	Войовнича верба		Сортувальний капелюх		Дзеркало Яцрес		Казан		Чорна мітка		Гоґвортський замок
	Чорнильниця		Тричаклунський кубок		Шоколадна жабка		Карта мародера		Ревун		Норберт, дракон
	Араґог'		Скреберс, щур		Жахлива книга жахить		Фоукс		Перевертень		Гоґвортський експрес

Авторський колектив

Автори гри: Denis Blanchot, Jacques Cottureau, та Play Factory, за підтримки команди Play Factory, зокрема: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves і Igor Polouchine.

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

SPOT IT!, DOBBLE, ПЕРСОНАЖІ DOBBLE Є ТОРГОВИМИ МАРКАМИ ASMODEE GROUP - WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM



WIZARDING WORLD персонажі, імена та усе, пов'язане з ними, є © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL Publishing Rights © JKR. (s23)

Трохи історії створення «Dobble»: «Dobble» - це 50 зображень, які розподілені поміж 55 картками (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 Кіркман». 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 теорії 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 картками, а точки - зображеннями комах, і назвав її «Грою в комах». Мета цієї гри полягала в тому, щоб знайти зображення комах, 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!

