



МІНІГРА 1 Вежа Саурана

1) Приготування до гри. Роздайте кожному гравцеві по 1 карті долілиць. Решту карт розмістіть колодою горілиць у центрі стола. Той, хто найбільше схожий на гобіта, бере карту Персня і тримає її перед собою.

2) Мета гри. Зібрати якнайбільше карт.

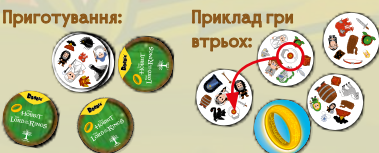
3) Перебіг гри. Гравці одночасно перевертають свої карти й намагаються знайти 1 символ, який є і на верхній карті в центрі стола, і на їхній карті. Щойно гравець знайде збіг, він повинен оголосити про це. Потім він бере карту з верху колоди й кладе її горілиць на перевернуту власну карту, щоб сформувати особистий стос. Після цього гравець використовує верхню карту з особистого стосу, щоб знайти збіг з новою картою колоди в центрі стола.

Якщо на верхній карті колоди в центрі стола є символ Персня, є 2 варіанти дій:

- Гравець може спробувати стати Персненосцем. У такому разі він ігнорує символи на власній карті. Замість цього він швидко накриває долонею колоду в центрі стола. Для більшого занурення в гру не забудьте вигукнути: «Мое золотце!» Перший гравець, який накрив долонею колоду в центрі стола, забирає карту Персня і стає новим Персненосцем. Якщо він уже мав карту Персня, то залишає її собі. Далі гра продовжується за звичайними правилами.

- Якщо гравець знайшов однакові зображення й оголосив про це до того, як хтось помітив, що на карті є символ Персня, ігноруйте ефект Персня для цієї карти.

4) Перемога в грі. Коли колода в центрі стола вичерпується, гравці отримують по 1 очку за кожну карту в особистому стосі плюс 3 очки за карту Персня. Перемагає гравець з найбільшою кількістю очок.



«Dobble» — це 55 карт, на кожній з яких по 8 зображень. Будь-які 2 карти обов'язково мають одне (і тільки одне!) спільне зображення. Зможете знайти його раніше за інших?

Перед грою...
Якщо ви ніколи не грали в цю гру або серед вас є ті, хто грають уперше, візьміть будь-які 2 карти й покладіть їх горілиць на стіл перед усіма гравцями. Знайдіть однакові зображення на цих 2 картах (та сама форма, той самий

МІНІГРА 2 Джерело

1) Приготування до гри. Розмістіть 1 карту горілиць у центрі стола. Решту карт порівну роздайте гравцям долілиць. Це особисті стоси гравців, які вони кладуть перед собою долілиць.

2) Мета гри. Якнайшвидше позбутися всіх своїх карт.

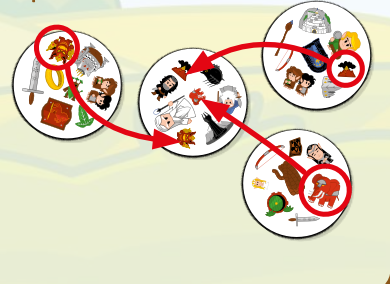
3) Перебіг гри. Гравці одночасно перевертають свої стоси горілиць і намагаються якнайшвидше знайти спільне зображення на карті в центрі стола й верхній карті свого стосу. Щоб позбутися карти, треба назвати спільне зображення і накрити своєю картою карту в центрі стола. Тепер гравці шукають збіг уже на новій карті. Верхня карта колоди в центрі стола постійно змінюватиметься, тож гравці повинні реагувати дуже швидко.

4) Перемога в грі. Перемагає той, хто першим позбудеться всіх своїх карт.

Приготування:



Приклад гри втриьох:



колір; відрізнитися може тільки розмір). Перший, хто знайде спільне зображення, голосно каже його назву, а потім бере 2 нові карти й кладе їх на стіл горілиць. Продовжуйте, поки кожен гравець не зрозуміє, що в будь-яких 2 карт обов'язково є одне (і тільки одне!) спільне зображення. Тепер ви знаєте, як грати в «Dobble»!

Мета гри
У будь-якій мінігрі ви повинні бути найшвидшим гравцем, який раніше за інших знайде спільне зображення на 2 картах і вигукне його назву.

МІНІГРА 3 Гаряча картопля

(триває кілька раундів)
1) Приготування до гри. На початку кожного раунду роздайте кожному гравцеві по 1 карті долілиць. Решту карт відкладіть убік (вони знадобляться у наступних раундах). Визначте кількість раундів, які ви плануєте зіграти (мінімум 5).

2) Мета гри. Мати найменше карт після всіх зіграних раундів.

3) Перебіг гри. Гравці одночасно перевертають свої карти так, щоб усі бачили, що на них зображено (потрібно тримати карти на долоні, як на малюнку). Щойно будь-який гравець знаходить спільне зображення на своїй карті й карті іншого гравця, він голосно називає його й кладе свою карту горілиць на цю карту. Гравець, що отримав карту, шукає збіг між новою верхньою картою і картами інших гравців. Якщо він знайде спільне зображення з картою іншого гравця, то віддає всі свої карти цьому гравцю. Продовжуйте грати, доки всі карти не опиняться в одного гравця.

4) Перемога в грі. Гравець, якому дісталися всі карти, програє раунд і кладе карти біля себе. Після цього розпочніть новий раунд. Наприкінці останнього раунду перемагає той, хто зібрав найменше карт.



Карту Персня використовують тільки в МІНІГРІ 1. Відкладіть її убік в інших мінііграх.

Мініігри
«Dobble» — це серія мініігор на швидкість реакції, у якій гравці діють одночасно. Ви можете грати в них у довільному порядку або ж вибрати найулюбленіші і грати лише в них. Головне, щоб ви отримували задоволення. Перед початком мініігри прочитайте її правила всім гравцям. Також зіграйте тренувальний раунд, щоб усі гравці зрозуміли правила. Перемагає той, хто виграв найбільше мініігор.

МІНІГРА 4 Отруєний подарунок

1) Приготування до гри. Роздайте кожному гравцеві по 1 карті долілиць. Решту карт розмістіть колодою горілиць у центрі стола.

2) Мета гри. Набрати якомога менше карт із колоди.

3) Перебіг гри. Гравці одночасно перевертають свої карти. Треба знайти спільне зображення на верхній карті колоди та верхній карті будь-якого іншого гравця. Той, хто знайде збіг, називає це зображення і кладе карту з колоди на карту цього гравця. «Отруєний подарунок» знайшов свого господаря! Верхні карти гравців і в колоді в центрі стола постійно змінюватимуться.

4) Перемога в грі. Гра закінчується, коли вичерпується колода в центрі стола. Перемагає той, хто зібрав найменше карт.



Суперечливі моменти
Перемагає той, хто першим назвав збіг. Якщо гравці оголосили про збіг одночасно, перемагає той, хто першим узяв собі карту, віддав її іншому або скинув (залежно від правил гри).

Нічия
Якщо кілька гравців ділять перше місце, вони грають додатковий раунд. Усі претенденти беруть по 1 карті й одночасно їх перевертають. Перший, хто знайде спільне зображення й оголосить його назву, перемагає.

МІНІГРА 5 Трійнята

1) Приготування до гри. Перетасуйте колоду й покладіть її на стіл долілиць. Візьміть верхні 9 карт і покладіть їх горілиць (як показано на малюнку).

2) Мета гри. Зібрати найбільше карт.

3) Перебіг гри. Гравці одночасно намагаються знайти спільне зображення на будь-яких 3 картах. Гравець, який першим знайде таке зображення, називає його, а потім забирає ці 3 карти. Замість цих карт він викладає 3 нові карти з колоди.

4) Перемога в грі. Гра закінчується, коли залишається менше ніж 9 карт або більше немає комбінацій із 3 карт, які мають спільне зображення. Перемагає той, хто зібрав найбільше карт.

Приготування:



Приклад гри:



СИМВОЛИ

	Єдиний Перстень		Павучиха		Араґорн		Біле Дерево		Лук		Арвен
	Бальроґ		Посох Гандальфа		Більбо		«Брикливий поні»		Боромир		Плащ
	Мапа		Шолом Саурона		Ключ від Еребору		Нора гобіта		Ріг Гондору		Ельфійська мотузка
	Корона Араґорна		Назґул		Жало		Фіал Галадріель		Ельронд		Еовин
	Кулон Арвен		Філі та Кілі		Стріла		Рівенділ		Фродо		Галадріель
	Гандальф		Гімлі		Голум		Тінюгрив		Вежа Ісенґарду		Леґолас
	Лист Лорієну		Мері та Піпін		Мінас-Тіріт		Судна Гора		Ворота Морії		Око Саурона
	Оліфант		Палантир		Верховний Гоблін		Сем		Саруман		Смоґ
	Дерево-бородий		Торін		Бочка		Троль		Урук-гай		Бурий варґ

ТВОРЦІ ГРИ

Дені Бланшо, Жак Коттеро та Play Factory за підтримки команди Play Factory, зокрема: Жана-Франсуа Андреані, Туссена Бенедетті, Гійома Жиль-Нава та Горя Полушина.

© 2025 Middle-earth Enterprises, LLC. Усі права застережено.

Розроблено Asmodee Group • www.asmodee.co.uk • Spot it!, Dobble, а також імена персонажів, — це товарні знаки Asmodee Group • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівник проекту: Володимир Рибаків

Випускова редакторка: Олена Наumenko

Перекладач: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Українське видання © 2025 Geekach LLC • www.geekach.com.ua • info@geekach.com.ua



Трохи історії створення «Dobble». «Dobble» — це 50 зображень, розподілених на 55 картах (по 8 зображень на кожній) так, щоб на будь-яких двох картах завжди була одна (і тільки одна) пара однакових зображень. Але як у це грати? Гра «Dobble» ґрунтується на принципі взаємодії, згідно з яким дві лінії повинні завжди перетинатися в одній точці. У 1976 році в Жака Коттеро виникла ідея узагальнити відому «веселу математичну» головоломку, яка отримала назву «Задача Кірмана про школярів». Вона полягала в тому, що 15 дітей зі школи-інтернату щодня виходять на прогулянку рядами по три. Як зробити так, щоб кожна школярка опинилася в товаристві кожної з інших дітей лише один раз? За допомогою методів, узятих із теорії кодів для коригування помилок, він створив кілька множин, які узагальнювали задачу. Ці множини добре відомі математикам під назвою «блок-схеми». На основі особливих властивостей цих множин (принципи перетину й оптимізації) Жак Коттеро послідовно створив дві гри в незвичайних обгортках. Перша з цих ігор, «Чудний ретривер», була опублікована в журналі «Le Petit Archimède» («Мій Архімед»); і «Pour la Science» («За науку»). Потім Жак Коттеро створив другу гру з п'ятірковою системою числення, у якій лінії були замінені картами, а точки — зображеннями комах. Він назвав її «Грою в комах». Мета цієї гри полягала в знаходженні однакових зображень комах на двох картах. Так народився предок «Dobble». Навесні 2008 року Дені Бланшо знайшов кілька карт із «Гри в комах», які були створені багато років тому. Вражений геніальністю механіки перетинів, він почав працювати з Жаком Коттеро, щоб створити справді популярну гру. Він хотів переосмислити візуальний стиль, щоб гра стала веселішою і простішою. Гравці мали б легко та швидко впізнавати символи, які треба було зробити яскравими й очевидними. Для розкриття потенціалу гри, яка на той момент містила всього 6 зображень на 31 карті, до неї додали ще 26 карт (загалом карт стало 57), по 8 зображень на кожній карті. Гравці могли комбінувати ці зображення. Однак правил гри досі не було... Попереду була ще ціла купа роботи й простір для творчості. Дені Бланшо виготовляв багато прототипів і нескінченно тестував гру, особливо з дітьми. Водночас він намагався домовитися з видавцями. Нарешті, на початку осені 2009 року, команда «Play Factory» разом з Дені Бланшо публікує остаточний варіант гри «Dobble» — такий, яким ми знаємо його сьогодні. Гра виходить у світ!