



Правила игры

Это ваша колода на всю партию. Положите её перед собой лицом вниз.

В случае, когда игроков больше трёх, мы рекомендуем разделить на команды. Если вы создали команду, разделите её колоду на равные части. Каждый игрок берёт свою часть, держа её карточки лицом вниз.

Карточки с чёрной рамкой — стартовые. В начале каждого раунда игроки будут присоединять к ним карточки с цветными рамками. Перемешайте колоду стартовых карточек и положите любую из них в центр стола лицом вверх.

Ход игры

В Доббль Коннект все играют одновременно (игроки действуют все сразу, а не по очереди). В начале партии каждый игрок переворачивает верхнюю карточку своей колоды и старается найти общий символ на своей и стартовой карточках. Когда кто-то из них его замечает, он называет этот общий символ вслух и кладёт свою карточку на стол, к любой из шести сторон стартовой карточки. Затем этот игрок переворачивает верхнюю карточку своей колоды, и игра продолжается.

Когда кто-то кладёт новую карточку на стол, игроки продолжают искать общий символ на верхней карточке своей колоды и на любой другой карточке на столе (включая только что выложенную), у которой есть свободная сторона.

❗ Игроки всегда должны открывать карточки по порядку: если карточка лежит сверху их колоды, они должны разыграть её.

❗ Нельзя класть карточку поверх другой: игроки должны класть свои карточки рядом с уже выложенными, на свободное место.

Что такое Доббль Коннект?

В этой игре — 90 карточек, по 10 символов на каждой. В общей сложности — 91 символ. На любых двух карточках есть один — и только один — общий символ. Найдите его раньше всех!

В Доббль Коннект могут играть от 2 до 8 игроков.

Играйте в командах или поодиночке и постарайтесь первыми выложить 4 карточки своего цвета в линию.

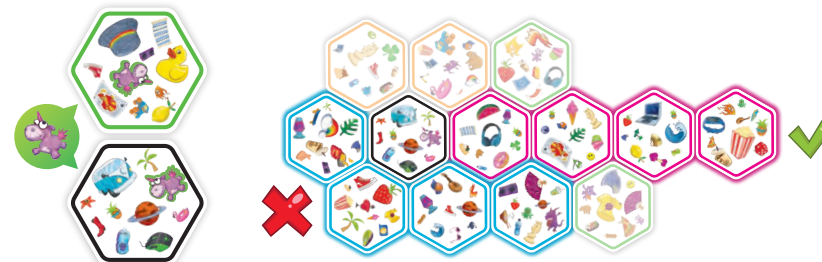
Перед игрой...

Если вы никогда не играли или играете с людьми, которые 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 верное совпадение, громко его объявляет 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

Как можно быстрее выложите 4 карточки своего цвета в линию, чтобы выиграть раунд! Для этого найдите одинаковый символ на двух карточках, назовите его вслух и положите карточку с ним на стол, начав линию.

Как только на столе образуется ряд, колонка или диагональ из четырёх карточек одного цвета, раунд завершается. Команда с карточками этого цвета получает победное очко! Её участники берут стартовую карточку со стола и кладут перед собой лицом вниз. Она символизирует их победное очко.



Когда команда зарабатывает своё первое победное очко — и до начала следующего раунда — она получает по карточке от каждой другой команды. Затем она должна замешать эти карточки в свою колоду. Команда получает по две карточки от остальных команд, если её участники заработали своё второе победное очко, по три карточки после того, как заработали своё третье победное очко и так далее. Когда команда зарабатывает последнее победное очко, партия сразу же заканчивается.

❗ 1. Карточки нельзя убирать под низ колоды. Разыгрывайте их в том порядке, в котором они открываются.

❗ 2. Карточки цвета соперников размещать сложнее, потому что надо следить, чтобы случайно не помочь соперникам и не построить линию их цвета.

Подготовка к игре

❗ В этих правилах мы иногда будем использовать слово «команда».

● Команды могут состоять из 1, 2 или 3 игроков.

В зависимости от количества игроков, определите состав команд:



Команды могут состоять из разного количества игроков, если не получается разделить поровну. Смело оставляйте сильных игроков одних против остальных. Самое время сокрушить их!

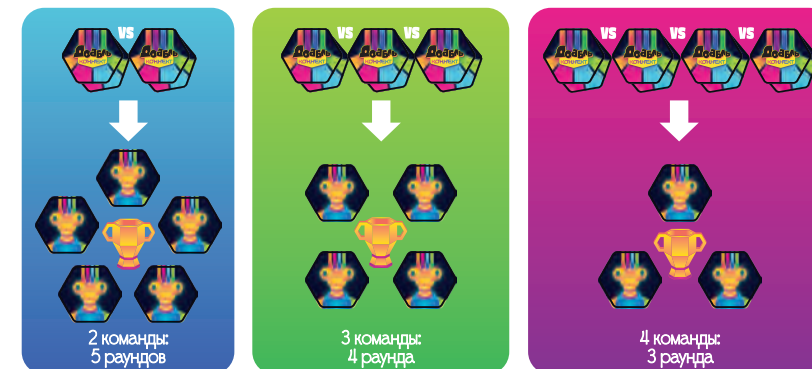
Разделите карточки по цветам рамок на лицевой стороне и выберите одну из четырёх цветных колод (розовую, оранжевую, зелёную или голубую).

В конце раунда участники каждой команды собирают со стола карточки своего цвета, независимо от того, кто их туда положил. Так, карточки, которые вы получали от соперников в предыдущих раундах, могут вернуться в их колоды.

Перед началом каждого раунда перетасуйте свои колоды, чтобы смешать полученные от других команд карточки со своими.

❗ В редких случаях, когда все участники одной команды разыграли свои карточки до того, как смогли выиграть раунд, он сразу же завершается, без победителя. Все участники команд собирают свои карточки со стола, и начинается новый раунд. В центре стола остаётся лежать стартовая карточка предыдущего раунда.

В зависимости от количества команд нужно выиграть определённое число раундов.



СПИСОК СИМВОЛОВ

	Молния		Кактус		Баскетбольный мяч		Наушники		Скейтборд		Сердечко		Солнце		
	Молния		Стакан кофе		Лама-пиньята		Кот		Ананас		Попкорн		Гамак		Радуга
	Пицца		Утка		Единорог		Пончик		Компьютерная мышь		Орёл		Авокадо		Пакет сока
	Зонт		Волна		Кепка		Пламя		Игровой контроллер		Валент пик		Смайлик		Пальма
	Смайлик		Пульт диджея		Молочный коктейль		Корейское сердце		Полумесяц		Надувной круг		Мгновенная камера		Рогатка
	Планета		Пришелец		Водяной пистолет		Умные часы		Кубик		Клевер		Ктулху		Кекс
	Укулеле		Сапог ковбоя		Кеды		Рюкзак		Очки-сердечки		Лавовая лампа		Дракон		Миска с лапшой
	Доска для сёрфинга		Бейсбольная куртка		Мороженое		Вафля		Шахматный конь		Клубника		Лист монстры		Гантель
	Моти		Фургон		Бутылка воды		Велосипед		Ноутбук		Пакет чипсов		Пляжное полотенце		Банка газировки
	Футболка		Диско-шар		Панама		Ролики		Марка		Лимон		Морская звезда		Арбуз
	Веер		Самокат		Рыбка		Указатель		Бенто		Палец вверх		Картошка фри		Сердитый вулкан
	Гнездо		Доббль		Хлопушка		Капибара		Знак мира						



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



Создатели игры:

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



Издатель: Zygomatic – Asmodee Group
• www.asmodee.com
• www.zygomatic-games.com

Вы знаете историю создания игры «Доббль»? 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 школьниц прогуливаются по три в ряд семь дней: необходимо каждый день распределять 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 «Доббль», таким, каким мы его знаем сегодня, поступил в продажу!

