



Правила игры

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

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

Карты с чёрной рамкой — стартовые. В начале каждого раунда игроки будут присоединять к ним карты с цветными рамками. Перемешайте колоду стартовых карт 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 карту своей колоды и старается найти общий символ на своей и стартовой картах. Когда кто-то из них его замечает, он называет этот общий символ вслух и кладёт свою карту на стол, к любой из шести сторон стартовой карты. Затем этот игрок переворачивает верхнюю карту своей колоды, и игра продолжается.

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

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

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

3

Что такое Доббль Коннект?

В этой игре — 90 карт, по 10 символов на каждой. В общей сложности — 91 символ. На любых двух картах 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 карты своего цвета в линию.

Перед игрой...

Если вы никогда не играли или играете с людьми, которые не играли в **Доббль**, вытяните две любые карты и положите их лицевой стороной вверх на стол перед всеми игроками. Найдите символ, который присутствует на обеих картах (одинаковая форма, одинаковые цвета, только размер может различаться). Первый, кто найдёт верное совпадение, громко его объявляет и затем вытягивает две новые карты, которые кладёт на стол лицевой стороной вверх. Продолжайте так до тех пор, пока каждый игрок не поймёт, что между двумя картами существует только один совпадающий символ. Теперь вы знаете, как играть в **Доббль**!

Цель игры

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

Как только на столе образуется ряд, колонка или диагональ **из четырёх карт одного цвета**, раунд завершается. Команда с картами этого цвета получает победное очко! Её участники берут стартовую карту 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 карте от каждой другой команды. Затем она должна замешать эти карты в свою колоду. Команда получает по две карты от остальных команд, если её участники заработали своё второе победное очко, по три карты после того, как заработали своё третье победное очко и так далее. Когда команда зарабатывает последнее победное очко, партия сразу же заканчивается.

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

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

1

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:



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

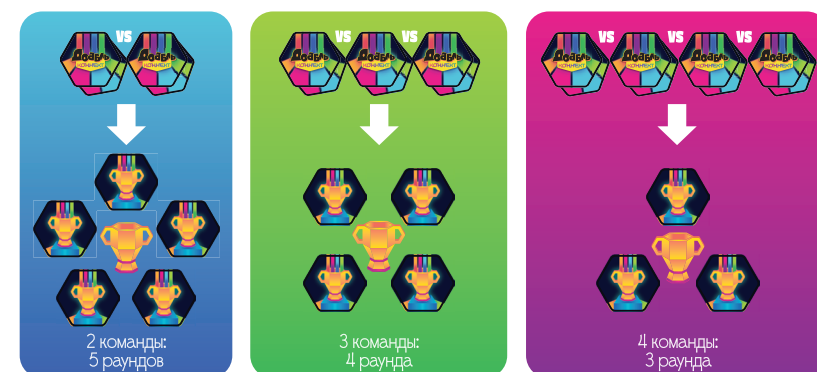
2

В конце раунда участники каждой команды собирают со стола карты своего цвета, независимо от того, кто их туда положил. Так, карты, 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 карты со своими.

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

В зависимости от количества команд нужно выиграть определённое число раундов.



4

5

СПИСОК СИМВОЛОВ

 Молния	 стакан кофе	 Кактус	 Баскетбольный мяч	 Наушники	 Скейтборд	 Сердечко	 Солнце
 Пицца	 Утка	 Лама-пиньята	 Кот	 Ананас	 Попкорн	 Гамак	 Радуга
 Зонт	 Волна	 Единорог	 Пончик	 Компьютерная мышь	 Орёл	 Авокадо	 Пакет сока
 Смайлик	 Пульт диджея	 Кепка	 Пламя	 Игровой контроллер	 Валет пик	 Смайлик	 Пальма
 Планета	 Пришелец	 Молочный коктейль	 Корейское сердце	 Полумесяц	 Надувной круг	 Мгновенная камера	 Рогатка
 Укулеле	 Сапог ковбоя	 Водяной пистолет	 Умные часы	 Кубик	 Клевер	 Ктулху	 Кекс
 Доска для сёрфинга	 Бейсбольная куртка	 Мороженое	 Рюкзак	 Очки-сердечки	 Лавовая лампа	 Дракон	 Миска с лапшой
 Моти	 Фургон	 Бутылка воды	 Вафля	 Шахматный конь	 Клубника	 Лист монстры	 Гантель
 Футболка	 Диско-шар	 Велосипед	 Ноутбук	 Пакет чипсов	 пляжное полотенце	 Банка газировки	
 Веер	 Панама	 Ролики	 Марка	 Лимон	 Морская звезда	 Арбуз	
 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, Гуссен 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 карт 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 картами, а точки пересечения — рисунками насекомых, поместив на каждую карту по 5 изображений. Игрокам надо было найти пару картинок, которые совпадали бы на любых двух картах. Так появился на свет предшественник «Доббля»! Весной 2008 года Дени Бланшо обнаружил несколько карт 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!