



Дополнительные правила настольной игры «Доббль» (Dobble)



Автор: Denis Blanchot (Денис Бланшот)

Перевод на русский язык: Яна Верекина, ООО «Игровед» ©

от 2 до 8 игроков – от 6 лет и старше

Перед Вами дополнительные правила для 6 новых мини-игр в Доббль:

Мини-игра №6 «Башня»

Мини-игра №7 «Отражение»

Мини-игра №8 «Угадай»

Мини-игра №9 «Память»

Мини-игра №10 «Ложный покер»

Мини-игра №11 «Собери символы»

Они не являются официальными, разработаны компанией «Лимп», опубликованы компанией «Блу». Правила размещены на сайте Jedisjeux. Ссылка -

<http://www.jedisjeux.net/goodies/dobble-regles-additionnelles-g49.pdf>

Некоторые правила предлагают сыграть в игру по-новому, поэтому Вам может понадобиться дополнительный материал.

К тому же, мы предложим Вам измененную систему подсчета очков, отличную от базовых правил.

Вы готовы к игре? Поехали!

Игра №6 - Башня

Из предложенных новых игр эта больше всего похожа на первые пять.

А) Подготовка: Перемешайте карточки и раздайте по 7 карточек каждому игроку. Каждый игрок раскладывает карточки перед собой рубашкой вверх отдельно друг от друга.

В) Цель игры: Побеждает тот, кто первый избавится от всех карточек, лежащих перед ним.

С) Как играть: Вначале игроки одновременно переворачивают свои карточки лицевой стороной вверх. Первый игрок, который обнаружит совпадение между своими карточками и карточкой любого другого игрока, объявляет о нем и кладет свою карточку на карточку этого игрока. Этот игрок теперь должен найти совпадение между любой из своих карточек и любой карточкой другого игрока. Как только игрок его находит, он кладет карточку (и все карточки, находящиеся под ней) на карточку другого игрока .

Д) Победитель: Игра заканчивается, когда у одного из игроков заканчиваются карточки. Он становится победителем. Остальные участники подсчитывают количество карточек, лежащих перед собой, и теряют соответствующее количество очков. (Во время раунда лучше пытаться избавляться от самых больших стопок карточек)

Игра №7 – Отражение

Для этой игры Вам понадобится лист бумаги и ручка для каждого игрока. Также желательно иметь часы, чтобы засекаать время.

А) Подготовка: Перемешайте и вытяните 5 карточек. Четыре из них положите рубашкой вверх, а пятую – лицевой стороной вверх.

В) Цель игры: Побеждает тот, кто первый наберёт 10 очков.

С) Как играть: Посмотрите на открытую карту внимательно. Затем переверните четыре закрытые карточки лицевой стороной вверх, а пятую, наоборот скройте, перевернув рубашкой вверх. У игроков есть 20 секунд, чтобы рассмотреть 4 открытые на столе карточки. По истечении этого времени открытые карточки снова закрываются, а пятая карточка, наоборот, открывается. Теперь игрокам необходимо по памяти записать на своих листочках названия символов, которые совпадают на открытой и четырех закрытых карточках.

Один символ можно записывать несколько раз, т.к. его совпадение может встретиться несколько раз. После этого все карточки переворачиваются лицевой стороной вверх и игроки проверяют свои результаты. Например, если игрок записал один символ один раз и его совпадение встречается в одном случае, это приносит игроку один победный балл. Столько же баллов получит игрок, если совпадение единожды указанного символа встретится два и более раз. Все совпадения, которые игрок не отметил в своем листе, не принесут ему победных очков.

Для подсчета очков игроки могут или брать карты (сначала из разложенных на столе, затем из колоды) или записывать счет на листах. Если победителя нет, начинается новый раунд с новыми карточками.

Игра №8 - Угадай

Минимальное количество игроков в этой игре - 3, максимальное - не ограничено.

А) Подготовка: Перемешайте карточки. Один игрок вытягивает 2 карточки и рассматривает их таким образом, чтобы другие игроки их не видели. Игрок определяет общий для двух карточек символ и запоминает его как секретный. Затем он замешивает эти карточки в колоду.

В) Цель игры: Побеждает тот, кто первый угадает секретный символ.

С) Как играть: Игрок, который загадал символ, тянет карточку из колоды, кладёт её на стол лицевой стороной вверх и говорит, есть на ней загаданный символ или нет.

Затем он называет один символ, которого нет на карточке, и который при этом не является секретным. Таким образом, другие игроки узнают, какие символы не являются секретными. (Ведущему может пригодиться картинка с символами, размещенная в конце правил).

Ведущий игрок ждёт несколько секунд (игроки договариваются о времени, 2-3 секунды будет достаточно для начала игры), вытягивает новую карточку и кладёт её поверх первой. Он снова говорит, присутствует ли загаданный символ на карточке и снова исключает из загадки один новый символ.

В любой момент любой игрок может сделать предположение и назвать секретный символ. Если игрок называет верный символ, он выигрывает раунд. Если нет, игрок выбывает, а игра продолжается.

Чтобы облегчить игру, следует вырезать символы с картинки, представленной в конце правил, и положить их в центре стола. Вместо того, чтобы называть символ, игрок может просто убирать его со стола. Внимание: некоторые символы на картинке отсутствуют!.

С) Победитель: Количество раундов зависит от количества участников игры. Все участники должны побывать в роли ведущего. За каждый правильный ответ начисляется 5 очков, за неправильный - минус одно очко (можно повисить это число до минус двух, но тогда не исключать из игры игрока, который дал неправильный ответ, а просто лишать его возможности сделать новое предположение до того, как ответит кто-либо из других игроков).

Игра №9 - Память

Для этой игры Вам понадобятся любые небольшие маркеры (монеты, кубики, жетоны и т.д.). Их должно быть в два раза больше, чем игроков.

А) Подготовка: Перемешайте карточки. Возьмите из колоды в два раза больше карточек, чем число игроков. Разложите карточки на столе рубашкой вверх. Затем возьмите из колоды еще одну карточку и положите её лицевой стороной вверх.

В) Цель игры: Собрать как можно больше карточек.

С) Как играть: Игроки совершают ход поочередно по часовой стрелке. Во время своего хода игрок произносит название одного из символов, изображенных на открытой карточке и переворачивает одну из закрытых карточек. Если названный символ присутствует на обеих карточках, игрок забирает карточку, которую только что открыл, и совершает ход ещё раз. Если нет, игрок возвращает карточку обратно в то же место рубашкой вверх (как правило, игрок заинтересован в том, чтобы как можно быстрее положить карточку обратно).

Когда игрок ошибается, он кладёт маркер на карточку, которую возвращает обратно. Тогда другие игроки уже не могут переворачивать эту карточку, пока на всех карточках не

будут лежать маркеры. Когда все карточки становятся недоступны, игроки забирают маркеры и продолжают играть по той же схеме.

(Чтобы облегчить игру, можно не принимать во внимание правило, выделенное курсивом.)

D) Победитель: Каждая угаданная карточка приносит игроку 5 очков. Рекомендуется уменьшить это число, если Вы решили играть в эту игру несколько раз в соревновательной форме (смотрите основные правила) .

Игра №10 – Ложный покер

Для этой игры Вам понадобится выдать каждому игроку 6 маркеров, они будут служить для обозначения самого игрока, поэтому должны отличаться от остальных формой или цветом.

A) Подготовка: Перемешайте карточки. Каждый игрок вытягивает по 6 карточек.

Затем надо вытянуть еще одну карточку из колоды и положить её на стол лицевой стороной вверх.

Игрок с наименьшим количеством очков (или самый младший) начинает раунд.

B) Цель игры: Стать победителем и сохранить свои маркеры.

C) Как играть: Игроки вступают в игру по очереди. У каждого игрока есть 5 секунд (во время их хода другие участники хором отсчитывают это время) чтобы:

- Положить одну карточку из руки рядом с последней сыгранной карточкой в ряду и положить на нее свой маркер, чтобы отметить свою карточку.

ИЛИ

- сказать «СТОП»

Если игрок не успевает это сделать за отведенное время, он выбывает (смотри ниже).

Как только кто-то из игроков говорит «СТОП» или если в игре остается лишь один игрок, раунд прерывается и игроки переходят к этапу проверки.

Проверка

Найдите общий символ на первых двух карточках. Чтобы было легче видеть символы, карточки поворачивают таким образом, чтобы символы оказались рядом. Они образуют пару.

То же самое надо сделать со второй и третьей карточкой и т.д. Образованные пары не должны повторяться. Если пара повторяется – это ошибка. Игрок, который совершил ошибку (его определяют по маркеру на карте) выбывает из игры (смотри ниже). Если же все пары разные и ошибки нет, игрок, сказавший «СТОП» теряет один из своих маркеров (отложите его в сторону).

Игрок, выбывший в текущем раунде, теряет 2 своих маркера (отложите их в сторону).

Затем все карточки снова перемешивают, игроки получают назад свои оставшиеся маркеры (некоторые могут быть потеряны) и начинается новый раунд игры.

Каждый игрок снова получает 6 карточек, но может ими играть, пока хватает маркеров.

D) Игра заканчивается, когда у одного из игроков заканчиваются маркеры (игроки теряют маркеры в результате ошибок или медлительности) . Побеждает игрок, сохранивший у себя наибольшее количество своих маркеров.

Если вы хотите сыграть турнир, то для подсчета очков используйте следующую схему:

- победитель (победители) зарабатывает столько победных очков, сколько маркеров он потерял в этом раунде.
- Другие игроки получают столько победных очков, сколько маркеров у них осталось.

Игра №11 - Собери символы

Для этой игры предварительно необходимо распечатать и вырезать символы, напечатанные в конце правил. Вы также можете самостоятельно подготовить и распечатать символы, изображенные на картах Доббль.

A) Подготовка: Перемешайте карточки и раздайте их поровну всем игрокам. Все жетоны символов Доббль положите в центре стола.

B) Цель игры: собрать у себя как можно больше жетонов символов Доббль.

C) Как играть: Каждый игрок держит свои карты в одной руке, сложенными вместе, чтобы видеть только верхнюю карточку. Когда раунд начинается все игроки одновременно стараются найти в центре стола жетон с изображением какого-либо символа на открытой карте и забрать его себе. Игроки продолжают это делать одновременно, рассчитывая к концу раунда собрать как можно больше символов. При этом нельзя забирать жетоны символов у соперников.

В любой момент игры каждый игрок может положить верхнюю карточку из своей стопки на стол, чтобы таким образом открыть своему взору новую карточку (и новые символы). Карточки кладутся в сброс друг на друга. Если у игрока больше нет карточек, он может взять стопку сброса любого другого игрока.

D) Победитель: Как только жетоны символов в центре стола заканчиваются, раунд завершается. Победителем становится игрок, у которого больше всего жетонов символов.

Если вы хотите сыграть турнир, то используйте следующую схему подсчета очков:

- каждый символ приносит 1 очко,
- победитель получает дополнительный бонус в размере 5 очков.

Новые правила подсчета очков для базовых вариантов мини-игр Доббль

Мы предлагаем Вам несколько изменений в системе подсчета очков для некоторых основных игр:

Колодец: В отличие от базовых правил, игра останавливается, когда кто-либо сбросит все свои карты в колодец. При подсчете игроки теряют столько очков, сколько карточек у них осталось. Игрок, у которого осталось наибольшее количество карточек, теряет дополнительные 5 очков (если в игре участвует больше 2 игроков). Победитель получает бонусные 10 баллов.

Горячая картошка: Идея новых правил в том, что игровая партия состоит серии раундов, в каждом из которых проигравший выбывает. По истечении нескольких раундов останется один победитель, который ни разу не потерпел поражения, а все остальные игроки соберут у себя разное количество штрафных карт.

Результаты заносятся на листок и игроки начинают новую партию. Так продолжается, пока не закончится колода.

Когда колода заканчивается, игроки суммируют свои результаты и определяют победителя – того, кто соберет меньше всего штрафных очков.

Отравленный подарок: По правилам базовой игры участники теряют столько очков, сколько карт они получили. Побеждает игрок с наименьшим количеством карт. Наше дополнение заключается в том, что следующий игрок теряет минимум на 2 очка больше, чем победитель (независимо от количества собранных карт), а следующий - минимум на 3 очка больше, чем предыдущий и так далее.

Примечание Игроведа: из авторского текста дополнительных правил совершенно не ясно как определять очередность начисления штрафных очков, возможно предлагается выбрать подходящий вариант самостоятельно. Например, определять очередность игроков можно по ходу часовой стрелки от победителя, или по количеству собранных игроками штрафных карт.

Для вырезания:

Среди символов, расположенных ниже, не хватает изображения кубика льда, клевера, коня, маргаритки, клоуна.

К сожалению, изображение черепа и мишени отличаются по цвету от изображений, данных в игре.

