



### ★《嗒寶》是什麼？★

《嗒寶》包括55張紙牌，每張紙牌上繪有8種符號，任意兩張紙牌上都包含剛好一對相同的符號。快來試試身手吧！

### ★ 遊戲之前... ★

首先你要讓大家瞭解《嗒寶》的特點。隨機抽兩張牌，將它們面朝上放在桌上。請大家找出這兩張牌中相同的符號（必須相同形狀、相同顏色，只有大小可以不一樣哦）。

第一位找到相同符號的玩家大聲喊出這個符號的名稱，或者描述出這個符號的式樣，隨後再抽兩張新牌，將它們面朝上放在桌上。重複這個過程，直到大家都理解任意兩張紙牌之間都必定存在一對相同符號。大家學會了嗎？現在可以玩《嗒寶》了！

### ★ 遊戲目標 ★

無論選擇哪種玩法，你要做的就是用最快速度找出兩張紙牌當中的相同符號，大聲說出它的名稱。

### ★ 遊戲玩法 ★

《嗒寶》內含多種玩法，旨在考驗玩家的反應力。大家可以挑選其中幾個玩法來使用，也可以不斷挑戰同一個玩法。只要大家玩得開心就好！在遊戲開始之前向所有玩家朗讀此次選擇的玩法。別擔心，先來幾輪熱熱身，很快大家就熟悉規則了。最後獲勝次數最多的玩家，就是嗒寶之王！

### ★ 出現爭議？★

第一位喊出符號名稱的玩家勝出！如果玩家們同時出聲，那麼第一位拿起

，放置或棄掉他的紙牌的玩家勝出。

### ★ 平手怎麼辦？★

當一場遊戲結束時，平手的玩家要進行對決。平手玩家各抽一張紙牌，同時翻開。第一位找出相同符號並大聲說出它名稱的玩家贏得此次對決。如果有3名或更多玩家平手，那麼再來一局的“燙手山芋”來決定贏家吧。

#### 玩法1 混亂高塔

- 1) 準備：**將紙牌洗勻，在每位玩家面前發一張面朝下的牌，剩餘紙牌組成一個抽牌疊，面朝上放在桌子中央。
- 2) 目標：**獲得最多的紙牌。
- 3) 玩法：**遊戲開始，玩家們立刻將自己面前的紙牌翻開。每位玩家試著盡快找出自己的紙牌與抽牌疊頂端紙牌中相同的符號。第一個找出符號的玩家喊出名稱，拿取抽牌疊頂的那張紙牌，並把它正面朝上蓋在自己面前的紙牌上。此時，抽牌疊會露出一張新牌，遊戲繼續進行，直到抽牌疊中的所有紙牌都被拿光為止。
- 4) 勝負：**獲得最多紙牌的玩家獲勝。



#### 玩法2 水井

- 1) 準備：**將一張牌面朝上放在桌面中央，然後將剩餘紙牌面朝下平均發給所有玩家。玩家面前的牌是他們各自的抽牌疊。
- 2) 目標：**成為最快將自己抽牌疊用光的玩家。
- 3) 玩法：**遊戲開始時，玩家們將各自的抽牌疊翻過來呈正面朝上。玩家儘快找出自己抽牌疊最上面一張牌和桌面中央紙牌間相同的符號，並大聲喊出它的名稱。最快喊出正確名稱的玩家將自己抽牌疊頂的紙牌放到抽牌疊上。此時，抽牌疊最頂端的牌改變了，玩家繼續找出它和自己抽牌疊間相同的符號。
- 4) 勝負：**最先將自己抽牌疊用光的玩家獲勝！



#### 玩法3 燙手山芋

(進行數個回合)

- 1) 準備：**發給每位玩家一張面朝下的紙牌，將剩餘的紙牌放在一旁待用。然後決定你們要玩幾個回合（至少5個回合）。
- 2) 目標：**在所有回合結束後，獲得最少的牌。你需要每個回合都盡量出完紙牌。
- 3) 玩法：**回合開始時，玩家們同時展示手牌。將紙牌平鋪在手掌心內。玩家一旦發現手中紙牌與其他紙牌上的相同符號，搶先說出它的名稱然後將自己的紙牌疊放在對手紙牌上面。這個對手現在必須尋找手中新紙牌與其他剩餘紙牌上的相同符號了。先找出相同符號並大聲喊出的玩家，將自己手中所有紙牌立刻交給對方。只剩一人時，那名玩家輸掉這個回合，將所有牌放在面前，然後開始新的回合。
- 4) 勝負：**所有回合都結束時，獲得最少紙牌的玩家獲勝。



#### 玩法4 致命禮物

- 1) 準備：**將紙牌洗勻，在每位玩家面前發一張面朝下的牌，剩餘紙牌組成一個抽牌疊，將整疊面朝上放在桌子中央。
- 2) 目標：**獲得最少的紙牌。
- 3) 玩法：**遊戲開始時，玩家們將面前的紙牌翻開。玩家們分別尋找中央紙牌與某一位玩家紙牌之間的相同符號。首先找出相同符號並喊出名稱的人，拿取中央紙牌放在該玩家的紙牌上。這就是送給對方的“致命禮物”。此時，中央出現一張新的紙牌，遊戲繼續進行，直到抽牌疊用盡為止。
- 4) 勝負：**獲得最少紙牌的玩家獲勝。



#### 玩法5 三重嗒寶

- 1) 準備：**將所有紙牌面朝下組成一個抽牌疊，將最上方的9張牌攤開擺放（如圖所示）。
- 2) 目標：**獲得最多的紙牌。
- 3) 玩法：**所有玩家同時查看攤開的9張牌。如果發現在任意3張牌中，有1個符號同時出現在這三張紙牌上，大聲說出這個符號，並獲得這3張牌。然後再攤開3張新的牌，繼續遊戲。當紙牌數量不足9張，或者無法找到任何有相同符號的三張牌時，遊戲結束。
- 4) 勝負：**獲得最多紙牌的玩家獲勝。





© 1970-2025 Fujiko Pro Licensed by Animation Int'l

### 符號名稱



靜香



胖虎



小夫



哆啦A夢



哆啦美



大雄



銅鑼燒



世修



靜香媽媽



大雄媽媽



大雄爸爸



迷你哆啦



神成先生



老師



小咪



老鼠



菠蘿麵包



任意門



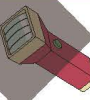
竹蜻蜓



時光機



縮小燈



放大燈



摔跤高手



來來貓



相愛傘



石頭帽



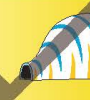
記憶麵包



試婚徽章



落難神明



格列佛隧道



更衣照相機



穿透環



增殖藥水



邱比特之箭



去去狗



電腦鉛筆



超人手套



沒人緣章魚



時光布



蝸牛屋



認錯蚱蜢



翻譯蒟蒻



指引天使



助興樂團



如果電話亭



桃太郎丸子



實物圖鑑



臨時的甜蜜家園



王牌投手帽



功能反轉箭



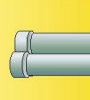
阿拉丁神燈



奇妙鏡



空氣砲



水泥水管

### 製作人員

遊戲設計：Denis Blanchot, Jacques Cottereau和Play Factory, 感謝Play Factory team, 全體員工的努力：

Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves和Igor Polouchine

中文化翻譯校稿：Rayy Chang 中文化平面设计：Wan.Teng

Published by Zygomatic - Asmodee Group, www.asmodee.com

Spot it!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group, WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

Dobble誕生簡史：嗒寶是一款由50多個符號、55張卡牌構成的遊戲。每張卡牌上有8個符號，任意兩張卡牌上有且僅有一個相同的符號。如何實現這一點？嗒寶基於一個簡單的原理：兩條相交的直線有且僅有一個交點。1976年，Jacques Cottereau先生萌生了設計遊戲的念頭，這些遊戲基於一個著名的趣味數學問題—柯爾曼的女學生問題，又名女士問題，其內容是“一所寄宿學校有15名女學生，她們經常每天三人一行地散步，請問要怎麼安排才能使每個女生與其他每個女生同一行中散步，並且恰好每週一次？”在改錯碼理論所衍生的新技術幫助下，Jacques Cottereau先生搭建了幾個歸納該問題的結構。這些結構以“平衡不完全區組”的名稱為數學家們所熟知。基於這些結構的特性（交集與最優解原理），Jacques Cottereau先生接連以“盛裝打點”的非傳統的方式產出兩套遊戲。第一個遊戲，一隻“古怪的獵犬”發表在“Le Petit Archimède”（年輕的阿基米德）和“Pour la Science”（為了科學）雜誌上。Jacques Cottereau先生隨後設計的第二款遊戲是基於一個專案，以數字5為核心，將“直線”換成卡牌，“交點”換成昆蟲。這款遊戲他稱之為“昆蟲遊戲”，遊戲的目標是發現任意兩張卡牌上相同的昆蟲圖案。就這樣，嗒寶的祖先誕生了！2008年春，Denis Blanchot發現了數十年前的一款“昆蟲遊戲”中的一些卡牌。他被其中天才的交集機制打動，遂與Jacques Cottereau一起將這一想法付諸實踐，做一個“真正的”遊戲。對於Denis Blanchot來說，原先最初的遊戲中的圖形需要重構，因為它們太過複雜，不適合反應類的聚會遊戲。圖示應該可以被快速辨別，並且應該要更有趣和好懂，這些確保了遊戲能夠流暢地進行。另外，遊戲中卡牌的數量太少（31張卡牌），卡牌上的圖示也太少（每張上6個圖案），增加後，遊戲包含了57張卡牌，每張卡牌上有8個圖示，這意味著遊戲的組合變化達到了7位數，從而讓遊戲體驗變得更好。而遊戲規則仍需再編寫...總之，遊戲尚需添加一層新的創意來變得更加完整。Denis Blanchot製作了許許多多的原型遊戲並參與測試，尤其是與孩子們一同試玩。還自發地聯繫各大出版商。最終，Play Factory小組決定與Denis Blanchot合作，將這一遊戲交付出版。在2009年的初秋，嗒寶，這一天為大眾所熟知的遊戲，問世了！

