



A Robbanó cicák és a Dobble®
alkotóinak közös játéka.



TARTOZÉKOK

31 hatfeltétes palacsintakártya

31 egyfeltétes palacsintakártya

9 vajjelző



egyszerfeltétes
palacsintakártya



hatfeltétes
palacsintakártya



vajjelző

A JÁTÉK CÉLJA

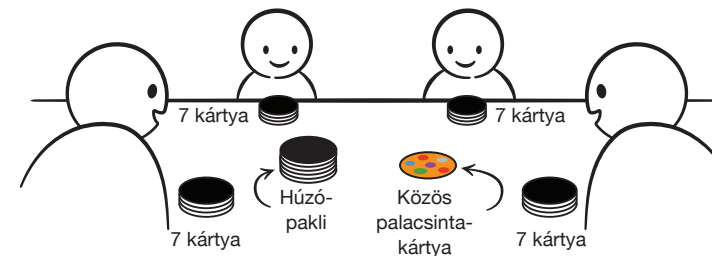
Az a játékos, aki 2 vajjelzőt szerez, győzelmet arat. Vajjelzőt úgy tudsz szerezni, hogy megszabadulsz minden palacsintakártyádtól.

ELŐKÉSZÜLETEK

Válogassátok szét a palacsintakártyákat (hatfeltétes és egyszerfeltétes palacsintakártyák).

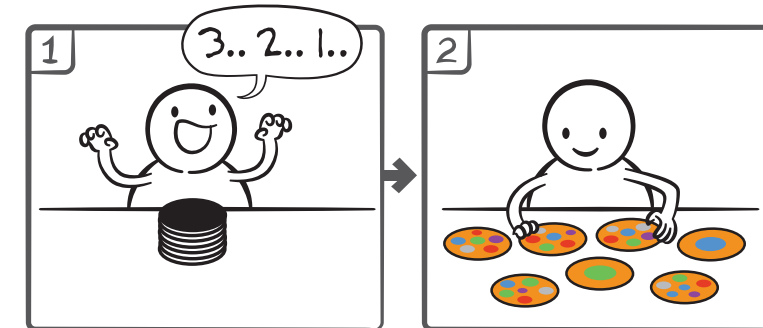
Osszatok képpel lefelé 2 **egyszerfeltétes palacsintakártyát** minden játékosnak. A megmaradt egyszerfeltétes palacsintakártyákat tegyétek félre, azokra nem lesz szükség ebben a fordulóban.

Ezután osszatok képpel lefelé minden játékosnak 5 **hatfeltétes palacsintakártyát**, így mindenkinek összesen 7 palacsintakártyája lesz (2 egyszerfeltétes és 5 hatfeltétes palacsintakártya). A megmaradt hatfeltétes palacsintakártyákból alkossatok húzópaklit. Végül csapjátok fel a húzópakli legfelső lapját az asztal közepére, ez lesz a közös palacsintakártya.



A JÁTÉK MENETE

A játékosok egyszerre számoljanak vissza 3-tól, majd fordítsák fel és terítsék szét mind a 7 kártyájukat maguk előtt úgy, hogy mindenki jól láthassa a kártyákat, és az azokon lévő feltéteket.



MEGJEGYZÉS: A játék során minden kártyátok feltétlenül maradjon látható! Ne takarjátok el azokat és az azokon lévő feltéteket!

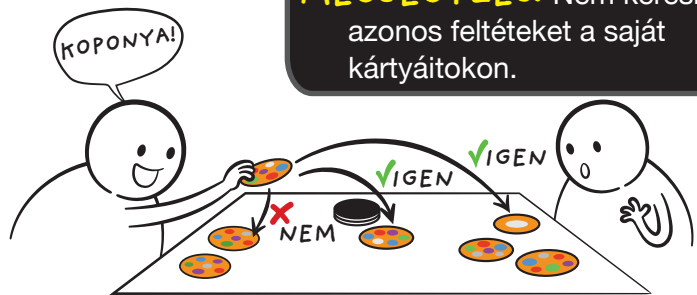
Még ne kezdjétek el!
Előbb olvassátok el az egész játékszabályt!

A JÁTÉK MENETE

Ebben a játékban **nincsenek körök**, miután a kártyákat képpel felfelé fordították, a játékosok egyszerre keresnek párokat.

A játékosok elkezdik keresni azt a feltétet, ami szerepel a saját ÉS egy játékosársuk kártyáján VAGY a közös palacsintakártyán. Aki azonos feltétet talál, hangosan kimondja azt, és a kártyáját képpel felfelé arra a kártyára teszi, amin azonos feltétet talált. Az azonos feltéteknek nem kell ugyanakkorának lenniük.

MEGJEGYZÉS: Nem kereshettek azonos feltéteket a saját kártyáitokon.



Miután a kártyádat egy másik kártyára tetted, eltávolítottad az előtted lévő palacsinták közül, és közelebb jutottál a győzelemhez.

Amikor egy kártyát egy másikra teszte, azok **palacsinta-kupaccá** válnak. A forduló hátralevő részében a palacsinta-kupac úgy mozog tovább, mintha egyetlen kártya lenne. Vagyis, ha van előtted palacsintakupac, és találsz egy azonos feltétet, akkor nemcsak a legfelső kártyát, hanem az egész palacsintakupacot átmozgatod arra a kártyára, amin azonos feltétet találtál (így a palacsintakupacok egyre nagyobbak lesznek).

MEGJEGYZÉS: Bármelyik kártyából lehet palacsintakupac, de csak a palacsintakupac legfelső lapján kereshetsz azonos feltéteket.

MÉG EGY MEGJEGYZÉS: Ne dobáljátok a kártyákat! Amikor azonos feltétet találtok valamelyik kártyán, akkor úgy tegyétek arra a kártyátokat vagy palacsintakupacokat, hogy az teljesen eltakarja azt. Ha egy palacsintakupac szétcsúszik, az azt felborító játékos igazítsa meg – csak ezután folytathatja a játékot (persze a többiek addig is játszhatnak).

Nincs azonos feltét?

Ha nem találsz azonos feltétet, felhúzhatod a húzópakli legfelső lapját (ha még van), és magad elé téve a kártyát kibővítheted a lehetőségeidet. Ne siesd el a kártyahúzást! Valószínűleg van azonos feltét, csak nem vetted észre.

MÁR MEGINT EGY MEGJEGYZÉS: Bár új kártyát húzva több lehetőség lesz azonos feltéteket találni, de a több kártya miatt nehezebb lesz győzni!

Elfogytak a kártyák!

Az első játékos, aki megszabadul az összes kártyájától, kiáltsa: „Anarchista palacsinta!”, és vegyen el 1 vajjelzőt. A forduló véget ér, gyűjtsétek össze a kártyákat (azokat is, amiket a forduló elején félretettetek), és az előkészületekben leírtak szerint mindenkinek osszatok újra 7 kártyát, majd kezdjétek egy új fordulót.

A JÁTÉK GYŐZTESE

Az a játékos győz, aki elsőként szerez meg 2 vajjelzőt!

HA TÖBBET SZERETNÉL TUDNI,
AKKOR NÉZD MEG EZT A VIDEÓT!



© 2023 Robbanó cicák
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 USA
Importálja: GémKer-GémKlub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
info@gemker.hu, www.gemker.hu

Denis Blanchot, Jacques Cottereau és a Play Factory
Company játéka: Jean-François Andreani, Toussaint
Benedetti, Guillaume Gille-Naves és Igor Polouchine.
Gyártó: Zygomatic - Asmodee Group www.asmodee.com
Spot it!, Dobble, és Dobble karakterek az Asmodee Group
tulajdona • www.zygomatic-games.com

Egy kis Dobble-történelem: a DOBBLE több, mint 50 ábra, 55 kártya, kártyáinként B ábra, és mindig egy és csak egy közös ábra bármely két kártya között. De hogyan is működik? A DOBBLE azon a matematikai elven alapul, miszerint két egyenes ha nem párhuzamos, akkor pontosan egy pontban metszi egymást. 1976-ban Jacques Cottereau általánosította a híres „két matematikai feltevést”, Kőrmán iskolai problémáját. A probléma lényege, hogy „ha 15 iskolai tanár egy hétet keresztként minden nap három sorokban sétálni indul, hogyan tudjuk megoldani, hogy két iskolai tanár ne kerüljön egy nél több sorba ugyanabba a sorba?” A háttér a kódelméletből kölcsönözött: tudják segítségével felépített néhány rendszert, melyek segítettek általánosítani a problémát. Ezeket a rendszereket a matematikusok négyzetes blokkrendszereknek nevezték. Ezen rendszerek különleges tulajdonságai alapján (az egyenesek metszéspontjaitól szóval a felhasználással), Jacques Cottereau két játékot is alkotott. Ezek közül az első, a „strange retriver” a „Le Petit Archimède” (A kis Arkhimédész) és a „Pour la Science” (A tudományért) magazinokban jelent meg. Később Cottereau kifejlesztett egy újabb játékot, melyben a vonalakat kártyákra, a pontokat pedig különböző rovarkra cserélte, és ezt elnevezte „rovarkártyáknak”, amelyben az volt a cél, hogy a játékosok megtalálják két kártya között az egy azonos rovar. Ezzel megszületett a DOBBLE és 2008 tavaszán Denis Blanchot rákalkult az évtizedekkel korábban született Jógaras Játék néhány kártyájára. Lenyűgözte a játék zseniális mechanizmusa, így elkezdett Jacques Cottereau-val azon dolgozni, hogy „valódi” játékokat alkossanak belőle. Denis Blanchot úgy gondolta, hogy a mintafelismerés mechanizmust újra kell gondolni, mivel az túl bonyolult egy reflex-alapú partijátékhöz. Az ikonoknak könnyen és gyorsan felismerhetők kell lenniük, és játékosabb külsővel kell rendelkezniük, hogy a játék folyamatosabb legyen. Mindemellett túl kevés kártya és az azokon túl kevés ábra volt a játékban; a lapok számát 57-re növelte, és minden kártyára 8 ábra került, így már közelebb került a játék a végleges állapotához, a kombinációk száma pedig hétésszázra emelkedett. A játék szabályait azonban még mindig meg kellett írnia... vagyis röviden egy teljes négy hüvelyköt még ahhoz, hogy a játék kész legyen. Rengeteg prototípust és még több, főleg gyerekekkel tartott tesztjáték után Denis Blanchot kiadással felvette a kapcsolatot. Végül a Play Factory csapata dolgozott Denis Blanchot-val azon, hogy a játék végső változatát kiadják. 2009 kora őszén ma is ismert formájában megjelent a DOBBLE!