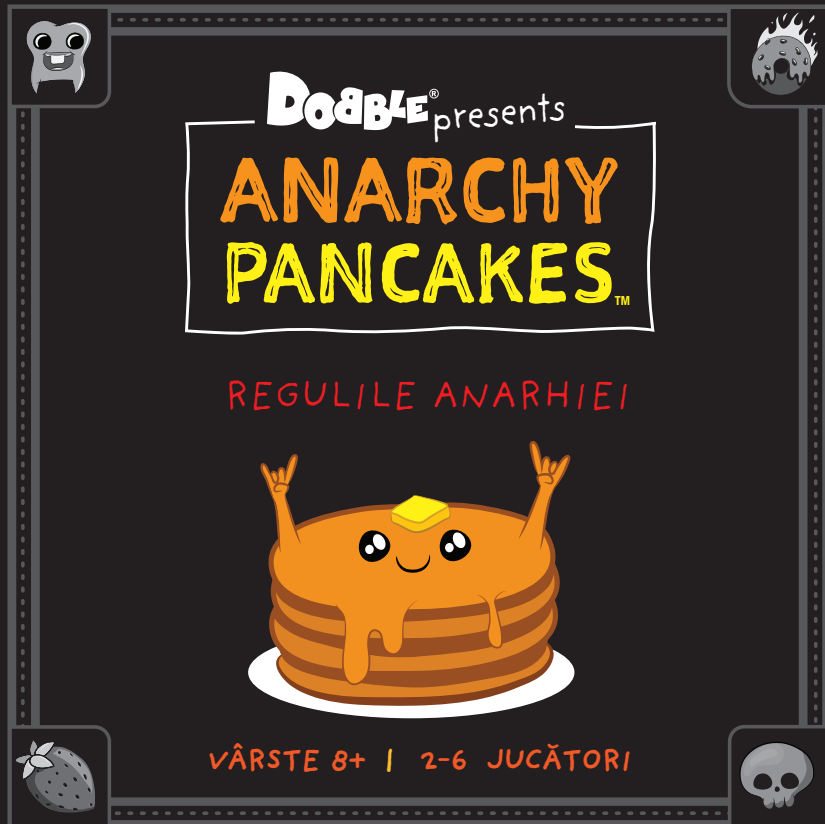




CONȚINUT

31 Cărți cu Șase Topping-uri

31 Cărți cu Un singur Topping

9 jetoane Unt



Cărți cu Un singur Topping



Cărți cu Șase Topping-uri



Jetoane Unt

OBIECTIV

Fii primul care acumulează 2 jetoane Unt! Primești 1 jeton Unt de fiecare dată când scapi de toate cărțile din fața ta.

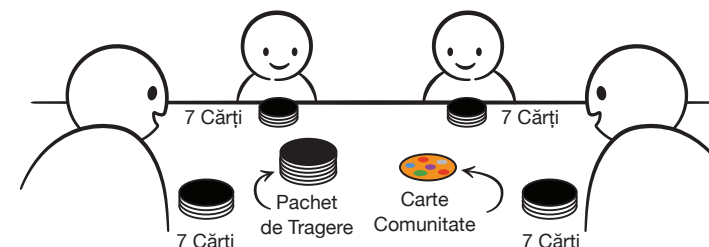
PREGĂTIREA JOCULUI

Separăți cele două pachete (Cărțile cu Șase Topping-uri și Cărțile cu Un Singur Topping).

Împărțiți 2 dintre Cărțile cu Un Singur Topping fiecărui jucător cu fața în jos, apoi puneți la o parte oricare Cărți cu Un Singur Topping rămase - nu le veți folosi în această rundă.

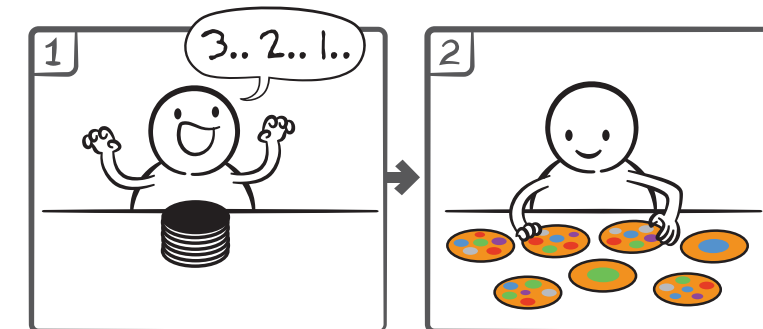
Apoi, împărțiți 5 dintre Cărțile cu Șase Topping-uri fiecărui jucător cu fața în jos, astfel încât fiecare să aibă 7 cărți în fața sa (2 dintre Cărțile cu Un Singur Topping și 5 dintre Cărțile cu Șase Topping-uri).

Așezați restul Cărților cu Șase Topping-uri cu fața în jos în centrul mesei pentru a forma un Pachet de Tragere. Apoi, întoarceți cu fața în sus una din Cărțile cu Șase Topping-uri din Pachetul de Tragere aflat în mijlocul mesei - aceasta este Cartea Comunității.



CUM SE JOACĂ

Pentru a începe jocul toți jucătorii vor număra de la 3 la 1 împreună, apoi își vor întoarce cele 7 cărți cu fața în sus în același timp și le vor aranja în așa fel încât să fie vizibile pentru toți cei care sunt la masă.



OBSERVAȚIE: Cărțile tale trebuie să fie vizibile pe tot parcursul jocului. Nu ai voie să le acoperi!

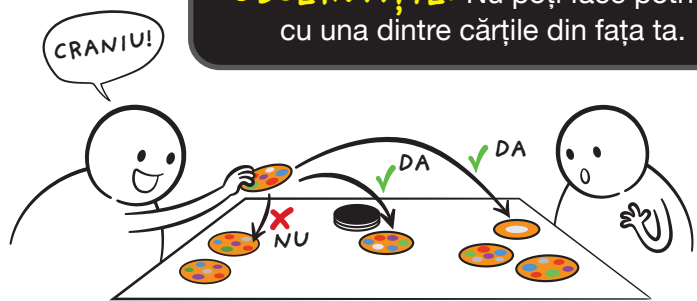
Nu începeți încă!
Citiți în continuare cum se joacă pe verso.

CUM SE JOACĂ

continuarea
de pe verso

În momentul în care cărțile au fost întoarse, toată lumea joacă în același timp - nu există rânduri. Trebuie să găsiți simbolurile comune. Dacă topping-urile de pe ORICARE dintre cărțile tale este la fel cu ORICARE alt topping de pe cărțile din fața adversarilor SAU de pe Cartea Comunității, atunci strigă numele simbolului și așază-ți cartea peste cartea care are ilustrează simbolul comun. Mărimea topping-ului de pe cărți nu trebuie să fie identică.

OBSERVAȚIE: Nu poți face potriviri cu una dintre cărțile din fața ta.



Dacă v-ați așezat cartea peste o alta cu un simbol comun, înseamnă că ați eliminat una dintre cărțile din fața voastră și sunteți mai aproape de victorie.

De fiecare dată când o carte este corect plasată peste o alta, aceasta devine parte din pachetul respectiv și nu mai poate fi separată. Pentru restul runde, pachetul se va muta ca și cum ar fi o carte individuală. Cu alte cuvinte, dacă aveți un pachet în fața voastră și găsiți un simbol comun, așezați întregul pachet peste cartea ce are ilustrat respectivul simbol (pentru a forma un pachet puțin mai mare).

OBSERVAȚIE: Orice carte poate să devină un pachet, dar vă este permis să găsiți simboluri comune doar cu cartea de sus din respectivul pachet.

ÎNCĂ O OBSERVAȚIE: Nu aruncați cărțile peste alte cărți cu simboluri comune - așezați-le în așa fel încât să formeze un pachet. Dacă vreuna dintre cărți alunecă din cauza faptului că nu a fost așezată corect, trebuie să le aranjați înainte de a continua jocul (dar toți ceilalți jucători pot juca în continuare).

Nu găsiți o pereche?

Dacă nu observați potriviri între cărțile voastre și celelalte cărți întoarse de pe masă, puteți lua o nouă carte din Pachetul de tragere (dacă mai există cărți în el) și plasați cartea întoarsă în fața voastră. Dar nu vă grăbiți - în mod normal există potriviri, doar că nu le-ați sesizat voi!

ȘI MAI MULTE OBSERVAȚII: Tragerea unei cărți din Pachetul de Tragere pune la dispoziție mai multe topping-uri pe care să le puteți potrivi, dar vă și duce mai departe de victorie!

Epuizarea cărților

Momentul în care oricare jucător rămâne fără cărți în fața sa, runda s-a terminat. Primul jucător care termină toate cărțile strigă "Anarhia Clătitelor!" și primește un jeton Unt pe care îl păstrează. Pentru a începe următoarea rundă, strângeți toate cărțile, (chiar și pe cele puse deoparte), separați cele două pachete iar și împărțiți câte 7 cărți fiecărui jucător, ca în runda precedentă.

CÂȘTIGAREA JOCULUI

Primul jucător care acumulează 2 jetoane Unt câștigă jocul!

HEY!

DACĂ DOREȘTI MAI MULTE EXPLICAȚII
URMĂREȘTE VIDEOCLIPUL DE MAI JOS!



© 2023 Exploding Kittens
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 USA

A game by Denis Blanchot, Jacques Cottureau,
and Play Factory, with help from the Play Factory team,
including: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti,
Guillaume Gille-Naves and Igor Polouchine. -
Published by Zygmatic - Asmodee Group
www.asmodee.com

Spot it!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of
Asmodee Group • www.zygmatic-games.com

Un mic istoric despre cum a fost creat: Dobble are peste 50 de simboluri, 55 de cărți, 8 simboluri pentru fiecare carte și întotdeauna doar un simbol comun ce se găsește pe 2 cărți. Dar cum funcționează? Se bazează pe interacțiunea dintre două elemente cu un singur punct comun. În 1976 Jacques Cottureau a avut ideea de a răspândi un faimos joc-problemă din „matematica distractivă”, numit de Kirkman „fata-problemă din școală” sau „problema doamnelor”. Acesta este următorul: 15 tinere domnișoare de la un internat merg la plimbare în grup de 3. Cum putem proceda astfel încât fiecare dintre ele să stea una în compania celorlalte? Cu ajutorul teoriei codurilor de eroare de rectificare, el a construit o structură ce generalizează problema. Acestea sunt bine cunoscute de matematicieni sub numele de „blocuri incomplet echilibrat”, bazate în special pe proprietățile acestei structuri (principiile intersecției și ale optimizării). JC a creat succesiv 2 jocuri oferindu-le o formă neconvențională. Primul joc „un copoi ciudat” a fost publicat în revista LPA și în PS. JC a creat al doilea joc bazat pe un plan proiectat cu baza de 5, în care au fost înlocuite liniile cu cărți, punctele cu imagini ce ilustrează insecte și l-a numit „jocul insectelor”, scopul fiind să găsești imaginea cu insecta comună ce apare pe 2 cărți. Strălucitul lui Dobble a luat naștere în primăvara anului 2008. Denis Blanchot a descoperit câteva cărți de joc din „jocul insectelor”, inventat cu câțiva zeci de ani în urmă. Este uimit de ingeniozitatea mecanismului jocului și lucrează împreună cu Jacques Cottureau să îl transforme într-un „joc adevărat”. Pentru Denis Blanchot, „punctele bune” trebuie regândite deoarece sunt prea complexe și împiedică un joc de tip reflex. Simbolurile trebuie să fie mai ușor de identificat și mai jucoase. Jocul are nevoie de fluiditate. În același timp, sunt prea puține cărți (doar 31) și conțin prea puține simboluri (doar 6). Jocul va conține 57 de cărți a câte 8 simboluri pentru a intra cu adevărat în starea de joc, însemnând un număr de combinații din 7 cifre. Reguliile jocului încă nu sunt scrise - pe scurt, mai sunt multe detalii de creat de pus la punct. Denis Blanchot face multe prototipuri și seturi de joc cu ajutorul unor copii, iar apoi, acesta decide să facă un pas în față și la legătura cu producătorii. Echipa The Play Factory ajunge să lucreze cu Denis Blanchot pentru publicarea jocului în forma finală. Jocul Dobble, în varianta actuală, este lansat în toamna anului 2009.