



Hvað er Dobble?

Dobble samanstendur af 55 spjöldum, hvert þeirra sýnir 8 tákn. Á hverjum 2 spjöldum er alltaf 1 - og aðeins 1 - eins tákn. Vertu tilbúinn/n að finna það!

Þegar spilað er í fyrsta sinn...

Ef þið eruð að spila spilið í fyrsta sinn, er gott að kynna leiknum með því að draga 2 spjöld af handahófi og leggja þau á mitt borðið með táknin sýnileg. Finnið táknin sem er eins á báðum spjöldunum (sama form sami litur; aðeins stærðin er breytileg).

Leikmaðurinn, sem finnur það fyrst, kallar upp nafnið á því og dregur 2 ný spjöld sem sett eru á borðið. Endurtakið þessi skref þar til allir skilja að það er 1 og aðeins 1 tákn sem er eins á hverjum tveimur spjöldum. Flóknara er það ekki. Nú eruð þið tilbúin til að spila **Dobble**!

Markmið spilsins

Sama hvaða afbrigði af spilinu, svokölluðum örspilum, verið er að spila, er markmiðið alltaf að vera fyrstur til að finna samskonar tákn á tveimur spjöldum og kalla það upp.

Örspilin

Tvenna samanstendur af nokkrum hröðum og krefjandi örspilum þar sem allir leikmenn spila samtímis. Hægt er að spila örspilin í hvaða röð sem er eða bara velja sitt uppáhalds. Aðalatriðið er að allir skemmti sér! Gott er að spila nokkrar æfingar umferðir fyrst til að allir skilji reglurnar. Leikmaðurinn sem vinnur flest örspilin er sigurvegari leiksins.

Ef vafaatriði kemur upp

Fyrsti leikmaðurinn sem kallar nafn táknins vinnur. Ef það er jafntefli,

vinnur sá sem er fyrri til að taka eða leggja niður spjaldið.

Jafntefli í leikslok

Ef 2 leikmenn eru jafnir í leikslok, há þeir einvígi. Hvor leikmaður dregur 1 spjald og þeir snúa þeim við samtímis. Sá sem er fyrri til að finna sameiginlega táknin og kalla þau upp vinnur.

Ef 3 eða fleiri leikmenn eru jafnir, spilið 1 umferð af örspilinu. Heit kartafla til að finna sigurvegarann.

ÖRSPIL #1 Vítisturninn

1) Undirbúningur: Gefið hverjum leikmanni 1 spjald með framhliðina niður. Setjið afganginn af spjöldunum í stökk á mitt borðið með framhliðina upp.

2) Markmið spilsins: Að safna sem flestum spjöldum.

3) Að spila spilið: Allir leikmenn snúa spjaldinu sínu við samtímis og reyna að finna táknin sem er eins á spjaldinu í miðjunni og þeirra eigin spjaldi. Um leið og þú finnur samstöðu, kallar þú hana upp. Taktu síðan miðjuspjaldið og leggðu ofan á þitt spjald með framhliðina upp og það verður safnbunkinn þinn. Notaðu nú efsta spilið í honum til að finna samskonar tákn á því og á nýja miðjuspjaldinu. Haldið áfram þar til miðjustokkurinn klárast.

4) Sigurvegarinn: Leikmaðurinn með flest spjöld vinnur.



Upphafsstaðan:
Dæmi fyrir 3 leikmenn

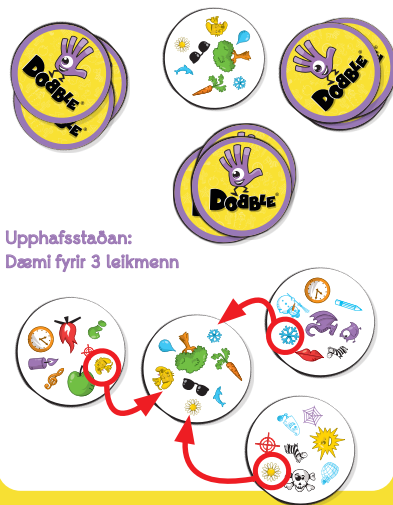
ÖRSPIL #2 Brunnurinn

1) Undirbúningur: Leggið 1 spjald á mitt borðið með framhliðina upp. Skiptið hinum spjöldunum jafnt á milli leikmanna með framhliðina niður.

2) Markmið spilsins: Að vera fyrsti leikmaðurinn til að losna við öll spjöldin sín.

3) Að spila spilið: Leikmenn snúa bункanum sínum við samtímis þannig að táknin snúi upp. Ef þú ert fyrsti leikmaðurinn til að finna eins tákn bæði á efsta spjaldinu þínu og miðjuspjaldinu, kallar þú upp og leggur spjaldið þitt ofan á miðjuspjaldið; um leið verður það nýja miðjuspjaldið. Haldið áfram að spila þar til 1 leikmaður klárar spjöldin sín.

4) Sigurvegarinn: Fyrsti leikmaðurinn sem losnar við öll spjöldin sín vinnur.



Upphafsstaðan:
Dæmi fyrir 3 leikmenn

ÖRSPIL #3 Heit Kartafla

(spilað í nokkrum umferðum)

1) Undirbúningur: Gefið hverjum leikmanni 1 spjald með framhliðina niður. Setjið hin spjöldin til hliðar til að nota síðar. Ákveðið hve margar umferðir þið viljið spila (að lágmarki 5).

2) Markmið spilsins: Að hafa sem fæst spjöld á hendi eftir allar umferðirnar. Það er gert með því að losa sig við spjöld í hverri umferð.

3) Að spila spilið: Allir leikmenn snúa spjöldunum sínum samtímis þannig að táknin snúi upp. Leikmenn verða að halda spjöldunum flötum á hendi sér svo allir sjái. Ef þú sérð eins tákn á þínu spjaldi og spjaldi annars leikmanns, kallar þú upp og leggur spjaldið þitt með framhliðina upp ofan á spjald hins leikmannsins. Ef þú ert með 2 eða fleiri spjöld á hendi, leitar þú aðeins að samstöðunni á efsta spjaldinu. Þegar þú finnur hana, lætur þú leikmanninn með sama táknin fá öll spilin þín. Haldið áfram þar til 1 leikmaður er með öll spjöldin. Sá leikmaður tapar umferðinni og leggur spjöldin fyrir framan sig. Ný umferð hefst.

4) Sigurvegarinn: Í lok síðustu umferðar, sigrar sá leikmaður sem er með fæst spjöld fyrir framan sig.

Upphafsstaðan:
Dæmi fyrir 4 leikmenn



ÖRSPIL #4 Eitraða Gjöfin

1) Undirbúningur: Gefið hverjum leikmanni 1 spjald með framhliðina niður. Leggið hin spilin á mitt borðið með framhliðina upp til að mynda dragbunka.

2) Markmið spilsins: Að hafa sem fæst spjöld.

3) Að spila spilið: Leikmenn snúa spjaldinu sínu við samtímis þannig að táknin snúi upp. Leikmenn leita að samstöðu á miðjuspjaldinu og einhverju af spjöldum hinna leikmannanna. Ef þú finnur samstöðu, kallar þú upp. Síðan tekur þú miðjuspjaldið og leggur ofan á spjald leikmannsins sem átti spjaldið þar sem þú fannst samstöðu. Þetta er 'eitraða gjöfin' því þú gafst andstöðingni gjöf sem hann vildi ekki. Nú er efsta spjaldið í dragbunkanum orðið nýja miðjuspjaldið sem leikmenn nota til að finna samstöðu. Haldið áfram að spila þar til dragbunkinn klárast.

4) Sigurvegarinn: Leikmaðurinn með fæst spjöld sigrar.



Upphafsstaðan: Dæmi fyrir 4 leikmenn

ÖRSPIL #5 Þríburi

1) Undirbúningur: Leggið öll spjöldið í bunka með framhliðina niður. Takið 9 efstu spjöldin og leggið þau á borðið með framhliðina upp (eins og sýnt er).

2) Markmið spilsins: Að safna sem flestum spjöldum.

3) Að spila spilið: Samtímis reyna leikmenn að finna samstöðu á einhverjum 3 spjöldum. Sama táknin verður að vera til staðar á öllum 3 spjöldum til að teljast gild samstöðu. Um leið og þú finnur samstöðu, kallar þú upp. Taktu spjöldin 3 sem sýna sama táknin og settu 3 ný spjöld í staðinn. Leiknum lýkur þegar eftir eru færri en 9 spjöld og ekki fleiri samstöður á 3 spjöldum.

4) Sigurvegarinn: Leikmaðurinn með flest spjöld sigrar.



Upphafsstaðan:

Tákn



Tré



Peli



Sprengja



Snjókarl



Piparkökukarl



Munnur/Varir



Kerti



Kaktus



Lás



Gulrót



Riddari/
Hestur



Köttur



Hundur



Skotmark



Skæri



Lykill



Tónlist/
G-lykill



Trúður



Marfubjalla



Hjarta



Blýantur



Höfrungur



Risaeöla/
Grameöla



Tvenna/
Hönd



Dreki



Elding



Draugur



Eldur



Hlynur
laufblað



Baldursbrá



Snjókorn



Ostur



Ískúla



Vatn/
vatnsdropi



Klukka



Snjöhús



Máni



Skjaldabaka



Gleraugu



Hamar



Auga



Fugl



Fjögurra
blaða smári



Stop skilti



Upphrópunarmerki



Spurningarmerki



Epli



Sól



Mála



Höfuðkúpa
og krossbein



Kóngulóarvefur



Bíll



Yin og Yang



Sebrahestur

Þakkið

Leikur eftir Denis Blanchot, Jacques Cottureau og Play Factory, með aðstoð Play Factory teymisins, þ.á.m.:
Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves og Igor Polouchine.

Útgefandi: Zygomatic - Asmodee Group www.asmodee.com
Spot It!, Dobble, og Dobble letur eru skáð vörumerki undir Asmodee Group.



Welcome to the extraordinary
World of Players

Sign up & enjoy
exclusive benefits

My
asmodee
players only

Dálitið um tilurð Dobble: Dobble inniheldur yfir 50 tákn, 55 spjöld, 8 tákn á hverju spjaldi, og það er alltaf eitt og aðeins eitt tákn sem er eins á hverjum tveimur spjöldum. En hvernig virkar það? Dobble byggir á þeirri meginreglu rúmfræðinnar að tvær ósamsíða línur skerist eingöngu í einum punkti. Árið 1976 fékk Jacques Cottureau þá hugmynd að útvíkka þekkta stærðfræðibraut sem hljóðar svo: „15 ungar dómur í heimavistarskóla fara í gönguferð á hverjum degi í þriggja manna hópum. Hvernig er hægt að útfæra ferlið þannig að hver þeirra fari aðeins einu sinni með hverri stúlku í gönguferð?“ Með hjálp aðferðarfræði sem þróuð var út frá kenningum um leiðréttingaralgoríþma, tókst Cotteraeu að búa til mynstur sem útvíkkaði þessa þraut. Mynstur Cotteraeus er vel þekkt meðal stærðfræðinga undir hugtakinu „ófullkomnir jafnvægisreitir.“ Með sérstökum eiginleikum mynstursins (lögmálum um sniðmengi og bestun), tókst Cotteraeu að búa til tvær þrautir með því að „skreyta“ þær á óhefðbundinn hátt. Fyrsti leikurinn „Strange retriever“ var birtur í tímaritunum „Le Petit Archimède“ og „Pour la Science“ (Hinn ungi Arkímedes og Fyrir Visindin). Cottreaeu bjó síðar til leik sem byggði á varpsléttu með grunnflöt 5, þar sem línunum var skipt út fyrir spil og punktunum fyrir myndir af skordýrum, en leikinn nefndi hann „skordýraleikinn.“ Markmið leiksins var að finna það skordýr sem tengdi tvö spjöld saman (skurðpunkt tveggja lína). Forfadir DOBBLE var fæddur! Vorið 2008 fann Denis Blanchot nokkur spjöld úr „skordýraleiknum“ sem var búinn til mörgum áratugum fyrr. Snilldin á bakvið sniðmengjakerfið og viðleitni höfundarins, Jacques Cottreaeu, til þess að gera það að „alvöru“ leik vakti athygli hans. Denis Blanchot fannst hann þurfa að endurhugsa mynsturin því þau voru of flókin og virkuðu ekki í samkvæmisleik sem gengu út á snerpu. Táknin þurfti að vera hægt að greina með hraði og þurftu að vera skemmtileg og auðskilin. Flæði var nauðsynlegt. Þó voru of fá spjöld (31) með of fáum táknum (6); leikurinn þróaðist áfram og þegar spjöldin voru orðin 57 með 8 táknum hvert var leikurinn kominn á rétt ról, þannig að heildarþjöldi mögulegra samsetninga var kominn yfir milljón. Leikreglurnar átti enn eftir að skrifa...í stuttu máli var heilmikil sköpunarvinna eftir. Denis Blanchot gerði margar frumgerðir og prufur, sérstaklega með börnum, og hafði síðan samband við útgefendur. Play Factory gekk loks í samstarf við Denis Blanchot og samþykkti að gefa spilið út í sinni endanlegu mynd. Snemma um haustið 2009 var DOBBLE, eins og við þekkjum það í dag, hleypt af stokkunum!