



1. MINIJÁTÉK A torony

- 1) Előkészületek:** Keverés után osszunk minden játékosnak képpel lefelé egy lapot. A maradék lapokat képpel felfelé tegyük az asztal közepére – ez lesz a húzópakli.
- 2) A játék célja:** A játékosok megpróbálják a lehető legtöbb lapot összegyűjteni.
- 3) A játék menete:** Mindenki egyszerre felfordítja a lapját, és megpróbálja megkeresni azt a szimbólumot, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és a játékos saját kártyáján. Az első játékos, aki kimondja a közös szimbólum nevét, elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé a saját lapjára teszi. Máris kezdődhet a következő kör – a játékosoknak mindig a saját paklijuk legfelső lapját kell összehasonlítaniuk a húzópakli felső lapjával. A játékosok ezt folytassák egészen addig, amíg a húzópakli el nem fogy.
- 4) A játék győztese:** A játékot az nyeri, aki a legtöbb lapot gyűjtötte a paklijába.



Kezdőállás 3 játékos esetén

Mi a Dobble?

A **Dobble** egy 55 lapos kártyapakli, amelynek minden lapján 8 szimbólum látható. Bármelyik két lapon pontosan egy szimbólum azonos. Készen álltok egy Dobble-partira?

Mielőtt játszani kezdenének...

Ha most találkoztok először a **Dobble** játékkal, ajánlatos megismerkednetek a lapokkal. Húzzatok 2 lapot a pakliból, és tegyék ki az asztalra képes oldalukkal felfelé. Keressétek meg azt a szimbólumot, ami mindkét lapon megtalálható! Az azonos szimbólumok formája és színe mindig ugyanaz, legfeljebb a méretük különbözhethet. Aki először megtalálja azt a szimbólumot,

amely mindkét lapon szerepel, hangosan kimondja a szimbólum nevét, a két lapot elveszi, majd húz helyettük újabb kettőt. Addig folytassátok így a bevezető játékot, amíg mindenki tökéletesen meg nem értette az alapszabályt: bármely két kártyán mindig pontosan egy azonos szimbólum található. Ha ez megvan, készen álltok a **Dobble**-játékkal

A játék célja

Minden mini-játékban az a lényeg, hogy minél gyorsabban találjunk kártyapárokat azonos szimbólumokkal. Akinek ez sikerül, hangosan ki kell mondania a mindkét kártyán megtalálható szimbólum nevét.

A minijátékok

A játékosok az 5 gyors és szórakoztató minijáték mindegyikét szimultán, azaz egyszerre, egy időben játszhatják. Lejátszhatják mind az ötöt sorban vagy tetszőleges sorrendben, illetve választhatnak akár egyetlen kedvencet. A lényeg, hogy jól szórakozzatok jól! Egy új minijáték kipróbálása előtt érdemes néhány bemelegítő kört lejátszani, hogy mindenki belejőjön a párok megtalálásába, és megismerkedjen a szabályokkal.

Ki nyeri a kört?

Minden kör nyertese az, aki először kimondja a két lapon megtalálható közös szimbólum nevét. Ha többen egyszerre mondják ki

a szimbólum nevét, közülük az nyer, aki először veszi el, teszi ki vagy dobja el a két lapot (az aktuális minijátéktól függően).

Döntetlen esetén

Ha két játékos egyenlő pontszámmal áll az első helyen a játék végén, párbajt kell vívniuk a végső győzelemért. Mindkét játékos húz egy lapot, és egyszerre képpel felfelé fordítja azt. Aki kettőjük közül először megtalálja és kimondja a mindkét lapon szereplő szimbólum nevét, lesz a párbaj – és így a játék – győztese. Ha több, mint két játékos végez az első helyen, egy „Forró krumpli!” kör lejátszásával kell eldönteniük a végső győztes személyét.

3. MINIJÁTÉK Forró krumpli!

- 1) Előkészületek:** Keverés után osszunk minden játékosnak képpel lefelé egy lapot. A többi lapot egyelőre tegyük félre. Döntsük el, hány kört fogunk játszani (legalább 5 kört kell játszani).
- 2) A játék célja:** A játékosok célja, hogy minél kevesebb kártyát gyűjtsenek össze a megállapodott számú kör lejátszása után. Ehhez minden körben meg kell próbálniuk megszabadulni a kezükben tartott lapjuktól.
- 3) A játék menete:** A játékosok egyszerre képpel felfelé fordítják a lapjukat, és jól láthatóan a tenyerükben tartják azt. Aki megtalálja az azonos szimbólumot a saját és egy játéktársa lapján, hangosan kimondja azt, és a lapját képpel felfelé ennek a játéktársának a tenyerébe teszi. Minden játékos a kezében tartott lapok közül a legfelsővel játszik, de ha párt talál, akkor az összes lapját átadja a játéktársának, és ebben a körben már nem vesz részt. A játék addig folytatódik, amíg az összes lap egyetlen játékos kezébe kerül. Ez a játékos a kör vesztese, és félreteszi az összes lapot – ezeket a lapokat a játék végén kell összeszámolni. Ezután osszunk mindenkinek egy lapot, és kezdődhet a következő kör.
- 4) A játék győztese:** A játék győztese az lesz, aki az utolsó kör végére a legkevesebb lapot gyűjtötte össze.

Kezdőállás
4 játékos esetén



4. MINIJÁTÉK A mérgezett alma

- 1) Előkészületek:** Keverés után osszunk minden játékosnak képpel lefelé egy lapot. A maradék lapokat képpel felfelé tegyük az asztal közepére – ez lesz a húzópakli.
- 2) A játék célja:** A játékosok megpróbálják a lehető legkevesebb lapot összegyűjteni.
- 3) A játék menete:** Mindenki egyszerre felfordítja a lapját, és megpróbál olyan szimbólumot keresni, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és egy játéktársa kártyáján. Az első játékos, aki kimondja egy ilyen közös szimbólum nevét, elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé ezen játéktársa lapjára teszi. Ez a „mérgezett alma”, az ajándék, aminek senki sem örül igazán. Máris kezdődhet a következő kör – a játékosoknak mindig az ellenfelek paklijának legfelső lapját kell összehasonlítaniuk a húzópakli felső lapjával. A fentiek ismétlődnek egészen addig, amíg a húzópakli el nem fogy.
- 4) A játék győztese:** A játékot az nyeri, aki az utolsó kör végére a legkevesebb lapot gyűjtötte össze.

Kezdőállás
4 játékos esetén



5. MINIJÁTÉK Trió

- 1) Előkészületek:** Keverés után tegyük a paklit képpel lefelé az asztal közepére, majd húzzunk a pakliból 9 lapot, és tegyük képpel felfelé az asztalra.
- 2) A játék célja:** A játékosok célja a legtöbb kártya összegyűjtése.
- 3) A játék menete:** A játékosok megpróbálnak olyan szimbólumot találni, amely 3 kártyán is szerepel. Aki talált ilyen szimbólumot, hangosan bemondja, és elveszi az asztalról azt a 3 kártyát, amelyeken a szimbólum megtalálható. A 3 elvett lap helyére húzzatok 3 új lapot a pakliból. A játék akkor ér véget, amikor már kevesebb, mint 9 felfordított lap maradt az asztalon, és senki sem talál olyan szimbólumot, amely 3 kártyán is megtalálható.
- 4) A játék győztese:** A játék győztese az lesz, aki a legtöbb lapot gyűjtötte össze.

Kezdőállás



Szimbólumok:

	Bosszúállók		Amerika kapitány		Póknő		Sólyom		Groot		Pókember
	Thor		Amerika kapitány pajzsa		Fekete Párduc karmai		Ms. Marvel		Vízió		Vasember
	Végtelen Kesztyű		Hulk		Drax		Zöld Manó		Hulk ökle		Kazetta
	Doktor Strange		Venom		Hangya		Fekete Párduc		Fekete özvegy		Loki
	Mordály		Ürlord		Thanos		Darázs		OSCORP		Milano
	Hírharsona		Quinjet		Céltábla		Pókember-szívecske		Drax törei		Ürlord fegyvere
	Loki jogara		Groot keze		Kamera		Pókháló		Marvel kapitány		Venom-szimbióta
	Lebegés köpenye		Agamotto szeme		Tökbomba		Hydra		Ürlord walkmanje		Doktor Strange könyve
	Sólyomszem íja		Tesseract		Wakanda zászlaja		Vasember kesztyűje		Sólyom szárnya		Radioaktív jel

Készítők

© MARVEL

Denis Blanchot, Jacques Cottureau és a Play Factory játéka, amelynek elkészültében nagy segítséget nyújtott a Play Factory csapata, köztük Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves és Igor Polouchine.

Published by Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.com
SPOT IT!, DOBBLE, AND DOBBLE CHARACTERS ARE TRADEMARKS OF ASMODEE GROUP • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

Egy kis Dobble-történelem: a DOBBLE több, mint 50 ábra, 55 kártya, kártyánként 8 ábra, és egy közös ábra bármely két kártya között. De hogyan is működik? A DOBBLE azon a matematikai elven alapul, miszerint két egyenes, hanem párhuzamos, akkor pontosan egy pontban metszi egymást. 1976-ban Jacques Cottureau általánosította a híres „vidám matematikai fejtörőt”, Kirkman iskoláslány problémáját. A probléma lényege, hogy „ha 15 iskoláslány egy héten keresztül mindennap hármas sorokban sétálni indul, hogyan tudjuk megoldani, hogy két kislány ne kerüljön egyénél többször ugyanabba a sorba?”. A hibajavító kódelméletből kölcsönzött teóriák segítségével felépített néhány rendszert, melyek segítettek általánosítani a problémát. Ezeket a rendszereket a matematikusok négyzetes blokkrendszereknek nevezik. Ezen rendszerek különleges tulajdonságai alapján (az egyenesek metszéséről szóló axióma felhasználásával) Jacques Cottureau két játékot is alkotott. Ezek közül az első, a „strange retriever” a „Le Petit Archimède” (A kis Arkhimédész) és a „Pour la Science” (A tudományért) magazinokban jelent meg. Később Cottureau kifejlesztett egy újabb játékot, melyben a vonalakat kártyákra, a pontokat pedig különböző rovarokra cserélte, és ezt elnevezte „rovaros játéknak”, amelyben az volt a cél, hogy a játékosok megtalálják két kártya közt az egy azonos rovar. Ezzel megszületett a DOBBLE őse! 2008 tavaszán Denis Blanchot ráakadt az évtizedekkel korábban megszületett „bogaras játék” néhány kártyájára. Lenyűgözte a játék zseniális mechanizmusa, így elkezdett Jacques Cottureau-val azon dolgozni, hogy „valódi” játékot alkossanak belőle. Denis Blanchot úgy gondolta, hogy mintafelismerős mechanizmust újra kell gondolni, mivel az túl bonyolult egy gyorsasági partijátékhoz. Az ikonoknak könnyen és gyorsan felismerhetőnek kell lenniük, és játékosabb külsővel kell rendelkezniük, hogy a játék pörgősebb legyen. Mindemellett túl kevés kártya és azokon túl kevés ábra volt a játékból; a lapok számát 57-re növelte, és minden kártyára 8 ábrát tett, így már közelebb került a játék végleges állapotához, a kombinációk száma pedig hétszámjegyre emelkedett. A játék szabályait azonban még mindig meg kellett írnia... vagyis röviden egy teljes réteg hiányzott még ahhoz, hogy a játék kész legyen. Rengeteg prototípus és még több, főleg gyerekekkel tartott tesztjáték után Denis Blanchot kiadókkal is 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!

