



## Játékszabály

### Játékszabály

A Dobble Connect 2-től 8 főig játszható.

**!** A továbbiakban időnként „csapatra” hivatkozunk. Egy csapat létszáma 1, 2 vagy 3 főből állhat.

Játékoszám alapján alkossátok meg a csapatokat! (Az ábrán látható kártyák száma a játékosok számát jelöli csapatonként.)

Egyéni játék  
(2, 3 vagy 4 játékos)

2 játékos

3 játékos

4 játékos

Csapatjáték  
(4, 6 vagy 8 játékos)

2 csapat

3 csapat

4 csapat

Csapatjáték  
(5 vagy 7 játékos)

2 csapat (5 játékos)

3 csapat (7 játékos)

A csapatok létszáma lehet eltérő, ha nincs annyi játékos, hogy egyforma csapatokat alkossatok. A legjobb játékosok kerülhetnek akár egy egyszemélyes „csapatba” is, ideje legyőzni őket!

Színek szerint válogassátok szét a lapokat, és minden játékos válasszon egy paklit (rózsaszín, narancs, zöld, kék), ez lesz a saját paklija a játék során! Ha háromnál többen játszotok, azt javasoljuk, hogy alkossatok csapatokat. Ha csapatban játszotok, a kiválasztott pakli lapjait osszátok el egyformán egymás között! Minden játékos tegye maga elé képpel lefelé fordítva a saját lapjait! A fekete keretes lapok a kezdőlapok.

Tegyetek egyet a játéktér közepére!

A Dobble Connectet egyszerre játsszátok (a játékosoknak nincsenek köreik). Minden játékos felfordítja a saját paklija legfelső lapját, és megpróbálja megkeresni azt a szimbólumot, ami egyszerre szerepel az egyik, játéktéren látható lapon és a saját felfordított lapján. Az a játékos, aki megtalálja és kimondja a közös szimbólum nevét, a saját lapját leteszi a mellé a kártya mellé, amelyen a közös szimbólum van. Ezután felfordítja a paklija következő lapját, és folytatódik a játék.

- !** A játékosok soha nem ugorhatnak át egy lapot a saját paklijukban: kötelező a paklijuk legfelső lapját használniuk.
- !** A játékosok soha nem tehetnek lapot egy másik lap tetejére: a lapot mindig egy, a játéktéren lévő lap mellé kell letenni, ha van mellette üres hely.

### Mi a Dobble Connect?

A Dobble Connect 90 kártyát tartalmaz, amelynek minden lapján 10 szimbólum látható, a lehetséges 91 közül. Bármelyik két lapon pontosan egy szimbólum azonos. Készen álltok egy partira? Játsszátok csapatban vagy egyénileg, és legyetek az elsők, akik a saját színükben megalkotnak egy 4 kártyából álló sort!

### Mielőtt játszani kezdenétek...

Ha most találkoztok először a Dobble játékkal, ajánlatos megismerkednetek a lapokkal. Húzzatok 2 lapot a pakliból, és tegyék ki az asztalra képpel felfelé! Keressétek meg azt a szimbólumot, ami mindkét lapon megtalálható (a szimbólumok formája és színe ugyanaz, de a méretük különbözhet)! 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!

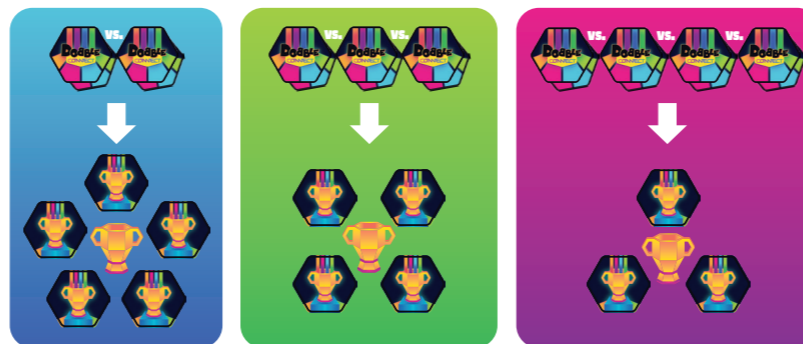
### A játék célja

Legyél te az első, aki megalkotja a saját színéből egy 4 lapból álló sort! Ehhez meg kell találnod a megegyező szimbólumot két kártyán, megnevezni azt, és letenni a lapot a megfelelő helyre.

Egy forduló akkor ér véget, amikor 4 megegyező színű lap egy sort alkot. Ilyenkor az a csapat szerez pontot, akihez tartozik az adott szín. A csapat magához veszi a fekete keretes kezdőlapot, ez jelenti számukra a pontot.



Csapatzámtól függően a győzelemhez eltérő számú pontot kell szerezni:




















Amikor egy csapat megszerzi az első pontját, a következő forduló előtt minden csapattól kap egy lapot. Ezeket a lapokat a saját paklijukba kell keverni. Amikor megszerzik a második pontjukat, két lapot kapnak minden csapattól, illetve amikor megszerzik a harmadik pontjukat, háromat és így tovább. Amikor egy csapat megszerzi csapatszámától függően a győztes pontját, a játék véget ér.































- !** A többi csapattól kapott lapok megnehezítik a játékosok dolgát, hiszen úgy kell kijátszaniuk azokat, hogy azzal ne segítsék az ellenfeleket. Ezeket a lapokat nem lehet átugrani, amikor egy játékos más lapját fordítja fel a paklijából, azt ugyanúgy le kell tennie a játéktér közepére, mintha a sajátja lenne.

A forduló végén minden csapat összegyűjti a saját lapjait a játéktér közepéről, függetlenül attól, hogy ki tette le azokat. (Így visszakérülhetnek a csapatokhoz az ellenfeleknek adott kártyáik.)

- !** Abban a ritka esetben, ha egy csapatnak elfogyna az összes kártyája, mielőtt megszerezhetné a győzelmet, a forduló győztes kihirdetése nélkül azonnal véget ér. Minden csapat visszaveszi a saját lapjait, és új forduló kezdődik, ugyanazzal a fekete keretes kezdőlappal.

# Szimbólumok

 Villám	 Kávé	 Kaktusz	 Láma
 Pizza	 Gumikacsa	 Unikornis	 Macska
 Esernyő	 Hullám	 Kalap	 Ananász
 Smiley	 Keverőpult	 Turmix	 Egér
 Bolygó	 Földönkívüli	 Vízpisztoly	 Kontroller
 Ukulele	 Csizma	 Tornacipő	 Csettintés
 Mocsi	 Dzseki	 Fagyí	 Okosóra
 Szörfdeszka	 Mikrobusz	 Vizesüveg	 Hátizsák
 Póló	 Diszkógömb	 Sapka	 Gofri
 Legyező	 Roller	 Hal	 Sakkfigura
 Fészek	 Dobby	 Csapó	 Kocka
			 Bicikli
			 Laptop
			 Bélyeg
			 Citrom
			 Lájk
			 Békejel
			 Görkorcsolya
			 Útjelző tábla
			 Kapibara

 Kosárlabda	 Fejhallgató	 Gördeszka	 Szív	 Nap
 Pattogatott kukorica	 Sas	 Avokádó	 Szivárvány	
 Pikk bubi	 Úszógumi	 Polaroid	 Gyümölcslé	
 Lóhere	 Cthulhu	 Csúzi	 Pálmafa	
 Lávalámpa	 Sárkány	 Ramen	 Súlyzó	
 Eper	 Pálmalevél	 Törölköző	 Üdítő	
 Chips	 Tengeri csillag	 Görögdinnye		
	 Sült krumpli	 Haragos vulkán		

## Köszönetnyilvánítás

Denis Blanchot, Jacques Cottereau és a Play Factory játéka, melynek elkészültében nagy segítséget nyújtott a Play Factory csapata, köztük Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves és Igor Polouchine. Illusztrációk: Stéphane Ganthiez  
Kiadó: Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.com

A Spot it!, a Dobble és a Dobble karakterek az Asmodee Group tulajdona  
WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM



Egy kis Dobble-történelem: a DOBBLE több, mint 50 ábra, 55 kártya, kártyánként 8 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 „vidám matematikai fejtörőt”, Kirkman iskoláslány problémáját. A probléma lényege, hogy „ha 15 iskoláslány egy héten keresztül minden nap hármass sorokban sétálni indul, hogyan tudjuk megoldani, hogy két kislány ne kerüljön egymás mellett 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 Cottereau 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 Cottereau kifejlesztett egy újabb játékot, melyben a vonalakat kártyákra, a pontokat pedig különböző rovarokra cserélte, és ezt elnevezte „rováros játéknak”, amelyben az volt a cél, hogy a játékosok megtalálják két kártya közt az egy azonos rovarot. Ezzel megszületett a DOBBLE őse! 2008 tavaszán Denis Blanchot ráakadt az évtizedekkel korábban született „bogaras játék” néhány kártyájára. Lenyűgözte a játék zseniális mechanizmusa, így elkezdett Jacques Cottereau-val azon dolgozni, hogy „valódi” játékot alkossanak belőle. Denis Blanchot úgy gondolta, hogy a mintafelismerős mechanizmust újra kell gondolni, mivel az túl bonyolult egy reflex-alapú partijátékhoz. Az ikonoknak könnyen és gyorsan felismerhetőnek kell lenniük, és játékosabb külsővel kell rendelkezniük, hogy a játék folyamatosabb lehessen. Mindemellett túl kevés kártya és 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 hét számjegyre 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!