



על המשחק

המשחק מכיל 55 סמלים שונים של חיות. כל קלף מכיל 8 סמלים, אבל בכל שני קלפים שתשלפו יהיה רק סמל אחד זהה, ועליכם למצוא אותו ראשונים!

איך משחקים

הפכו 2 קלפים באופן אקראי והניחו אותם על השולחן כך שכל השחקנים יוכלו לראותם. חפשו את הסמל המשותף ל-2 הקלפים (אותה צורה ואותו צבע, הגודל יכול להיות שונה). המשתתף הראשון שמוצא את הסמל המשותף מכריז את שם הסמל, מושך 2 קלפים חדשים ומניח אותם גלויים על השולחן. זכרו: לכל זוג קלפים יהיה

תמיד רק סמל אחד משותף!

מטרת המשחק

בכל המשחקים, המטרה היא לזהות ראשונים מהו הסמל המשותף לשני קלפים, להכריז את שם הסמל, ואז לקחת את הקלף/קלפים או להחזיר אותם לערימת הקלפים המשוּמשים - בהתאם לחוקי המיני-משחק שבו משחקים.

מיני-משחקים

המשחק כולל סדרה של מיני-משחקים המבוססים על הבחנה ופעולה, שבהם כל המשתתפים משחקים בו-זמנית. על מנת להקל עליכם, המיני-משחקים מתוארים בסדר

קושי עולה. אתם יכולים לשחק באיזה משחק שתמצאו, בסדר שתמצאו, או לשחק באותו מיני-משחק שוב ושוב - העיקר שתיהנו! לפני המשחק הסבירו לכל המשתתפים את חוקי המיני-משחק שבחרתם. מומלץ לקיים סיבוב ניסיון כדי לוודא שכל המשתתפים הבינו את ההוראות.

סיום המשחק

המשתתף שניצח במרב המיני-משחקים הוא המנצח.

אם יש ספק...

השחקן הראשון שהכריז על הסמל המשותף

לשני הקלפים הוא המנצח. אם שני שחקנים הכריזו על הסמל בו-זמנית, השחקן הראשון מביניהם שהצביע בידו על הסמל או השליך קלף (בהתאם למיני-משחק שמשחקים) **לאחר ההכרזה** - הוא המנצח.

תיקו

בסוף מיני-משחק, השחקנים שיש ביניהם תיקו עורכים דו-קרב (או סבב נוסף של אחד המיני-משחקים שתבחרו). במצב של תיקו בין שלושה שחקנים ומעלה, כל אחד מהם מושך קלף וחושף אותו בו-זמנית עם שאר השחקנים. הראשון שמבחין בסמל המשותף ומכריז את שמו - מנצח בדו-קרב.

מיני-משחק 1: המגדל

- 1. הכנת המשחק:** ערבבו את הקלפים, הניחו קלף אחד הפוך לפני כל אחד מהשחקנים. את שאר הקלפים הניחו בערימה כשפניהם כלפי מעלה, במרכז השולחן.
- 2. מטרת המשחק:** להשיג הכי הרבה קלפים מהערימה שבמרכז.
- 3. כיצד משחקים?** כל המשתתפים הופכים את הקלף שלהם בו-זמנית. כל שחקן מנסה לזהות הכי מהר את החיה המשותפת לקלף שלו ולקלף הגלוי בערימה המרכזית. השחקן הראשון שמוצא את החיה המשותפת לקלף שלו ולקלף שבמרכז השולחן, מכריז את שם החיה, לוקח את הקלף המרכזי ומניח אותו על הקלף שלו. כך הוא משיג קלף חדש ובמקביל חושף קלף נוסף בערימה המרכזית. המשחק ממשיך עד שכל הקלפים בערימה המרכזית נלקחים ע"י השחקנים.

4. ניצחון: המשחק מסתיים כאשר לא נותרים קלפים בערימה המרכזית, והמנצח הוא השחקן שהשיג את מרב הקלפים.



מיני-משחק 2: הבאר

- 1. הכנת המשחק:** הניחו קלף אחד גלוי במרכז השולחן. חלקו את שאר הקלפים שווה בשווה בין השחקנים. אלו הערימות האישיות.
- 2. מטרת המשחק:** להיפטר מכל הקלפים.
- 3. כיצד משחקים?** השחקנים הופכים את הערימות האישיות שלהם בשלמותן בו-זמנית כך שהחיות יהיו גלויים. השחקן הראשון שמוצא חיה זהה בראש הערימה שלו ובקלף המרכזי, מכריז בשמה, ומניח את הקלף מהקופה שלו על גבי הקלף שבמרכז; כעת זהו הקלף המרכזי החדש. השתמשו בקלף החדש שנגלה על מנת למצוא התאמה עם אחד הקלפים מהערימות האישיות שלכם. המשיכו לשחק עד שאחד השחקנים נשאר ללא קלפים.
- 4. ניצחון:** השחקן הראשון שנפטר מכל הקלפים שלו הוא המנצח.



מיני-משחק 3: תפוח אדמה לוהט

- (משחק של מספר סבבים)
- 1. הכנת המשחק:** בכל סבב, חלקו לכל השחקנים קלף שאותו הם שומרים מוסתר מבלי להתבונן בו. הניחו את שאר הקלפים בצד. הם ישמשו לסבבים הבאים.
 - 2. מטרת המשחק:** להיות השחקן המהיר ביותר שייפטר מהקלף שבידו, בכל סבב.
 - 3. כיצד משחקים?** כל השחקנים חושפים את הקלף שלהם בו-זמנית ומוודאים שהקלף שהניחו גלוי במלואו (כמו באיור). ברגע שאחד השחקנים מוצא חיה המשותפת לקלף שלו ולזה של אחד מיריביו, הוא מכריז את שם החיה ומניח את הקלף שלו על קלף היריב. כעת, על אותו יריב למצוא חיה המשותפת לקלף החדש שלו (הקלף העליון שבידו) ולאחד מקלפי יריביו הנותרים. אם הוא מצליח, הוא נפטר בבת אחת מכל הקלפים שברשותו. המשיכו במשחק עד שכל הקלפים יהיו בידו של אחד השחקנים. שחקן זה מפסיד בסבב ומניח את הקלפים לפניו. מתחילים סבב חדש (עורכים לפחות 5 סבבים).

כאשר לא נותרים קלפים לחלק לכולם, המיני-משחק מסתיים.

4. ניצחון: בסיום הסבב האחרון, השחקן שיש לפניו הכי מעט קלפים, הוא המנצח.



מיני-משחק 4: התנהגות החדעלת

- 1. הכנת המשחק:** חלקו קלף אחד לכל שחקן, ובלי להציץ בו הניחו אותו עם הפנים כלפי מטה. את יתרת הקלפים הניחו בערימה עם הפנים כלפי מעלה במרכז השולחן.
- 2. מטרת המשחק:** להישאר עם כמות הקלפים הקטנה ביותר.
- 3. כיצד משחקים?** השחקנים הופכים את הקלף שמולם בו-זמנית. כעת, מחפשים סמל משותף לקלף בערימה המרכזית ולקלף של אחד השחקנים האחרים. אם מצאתם התאמה, הכריזו בשם הסמל. קחו את הקלף מהערימה המרכזית והניחו אותו על הקלף של השחקן שאיתו מצאתם את ההתאמה. זוהי "המתנה המורעלת", כי נתתם קלף לא רצוי לשחקן. הקלף החדש שנחשף בערימה המרכזית הופך כעת לקלף החדש שאיתו תחפשו התאמה. המשיכו לשחק עד שייגמרו הקלפים בערימה.
- 4. ניצחון:** השחקן שיש לו הכי מעט קלפים, הוא המנצח.



מיני-משחק 5: שלישיות

- 1. הכנת המשחק:** הניחו את כל הקלפים עם הפנים כלפי מטה בערימה. קחו את 9 הקלפים העליונים והניחו אותם עם הפנים כלפי מעלה על השולחן כמו באיור.
- 2. מטרת המשחק:** לאסוף כמה שיותר קלפים.
- 3. כיצד משחקים?** השחקנים מנסים בו-זמנית למצוא סמל משותף ל-3 קלפים פתוחים. רק סמל כזה הוא צירוף מנצח. ברגע שתמצאו צירוף מנצח, הכריזו מהו הסמל. קחו את 3 הקלפים אליכם והחליפו אותם ב-3 קלפים חדשים. המשחק נגמר כאשר נותרים פחות מ-9 קלפים ואין התאמה של אף סמל בין 3 קלפים.
- 4. ניצחון:** השחקן עם כמות הקלפים הגבוהה ביותר, הוא המנצח.



הסמלים

	צפרדע		פיל		שימפנזה		חסידה		דג שושנון		כלב ים
	ברוז		איל		ג'ירף		זאב		פנדה אדומה		סוריקטה
	זברה		אריה		ארנבת		חסילון		דבורה		סרטן
	אנטילופה		עורב		עטלף		נמלה		אפרוח		טווס
	למה		תמנון		חמוס		קרנף		נמר		אקסולוטל מקסיקני
	לטאה		כריש		קואלה		פרה		אווז		אורנגאוטן
	עכבר		סוס		לויתן		שועל		דולפין		פרפר
	תנין		לְמור		כלב פודל		יען		צ'יטה		חילזון
	חיפושית		תולעת		ברבור		כלב דלמטי		ברווזן		נחש

Credits

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 Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.com



מיוצר בסין ע"י ASMODEE. משווק בישראל על ידי פוקסמינד בע"מ 03-9092034 www.foxmind.co.il info@foxmind.co.il

Spot it!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

קצת היסטוריה על המשחק דאבל: בדאבל יש יותר מ-50 סמלים, 55 קלפים, 8 סמלים על כל קלף, ורק סמל אחד משותף בין שני קלפים. אבל איך זה עובד? דאבל מבוסס על עיקרון מתמטי מתחום הקומבינטוריקה, לפיו יש ליצור צירופים שונים שבהם יש פריט משותף בין כל שתי שורות של פריטים. בשנת 1976 הגה ז'אק קוטרו רעיון ליצור משחק בהשראת הבעיה המתמטית הנקראת "בעיית התלמידות של קירקמן": בכל יום 15 תלמידות מפנימייה לבנות יוצאות לטיול יומי בשלוש (זה היה הנוהג המקובל באנגליה במאה ה-19). כיצד אפשר לערוך את השלוש כך שכל תלמידה תטייל בדיוק פעם אחת בשבוע בשלושה אחת עם כל תלמידה אחרת? הוא בנה כמה מבנים שפותרים את הבעיה, מבנים המוכרים בקרב מתמטיקאים כ"בלוקים מאוזנים לא שלמים". בהתבסס על מבנים אלה (עיקרון של הצטלבות ואופטימיזציה), יצר ז'אק קוטרו שני משחקים. המשחק הראשון נקרא "כלב רטריבר מוזר", ופורסם בשני מגזינים צרפתיים. במשחק השני שקוטרו פיתח השורות הפכו לקלפים והנקודות לסמלים של חרקים. הוא נקרא "משחק החרקים", והמטרה היתה למצוא את החרק המשותף בין שני קלפים. וכך, האב-טיפוס הראשון של דאבל נוצר באביב 2008. מפתח המשחקים דניס בלנשוט הוקסם מהמכניקה של משחק החרקים, ועבד עם ז'אק קוטרו על מנת להפוך אותו למשחק אמיתי! דניס בלנשוט החליט שהסמלים צריכים להיות יותר ברורים ומובחנים ויותר חביבים, שצריך להוסיף עוד קלפים מעבר ל-31 שהיו ולהוסיף עוד סמלים. בשלב הזה המשחק כלל 57 קלפים ו-8 סמלים על כל קלף. מאז נוצרו המון גרסאות של דאבל, בנושאים שונים, והיד עוד נטויה! המשחק כפי שהוא בצורתו הנוכחית יצא לאור בסתיו 2009.

