

הכריזו על הסמל בו-זמןית, השחקן הראשון מביניהם שהצבע בידו על הסמל או השיליך קלף (בהתאם למיני-משחק שמשחקים) לאחר ההכרזה – הוא המנצח.

תיקין

בוסף מיני-משחק, השחקנים שיש בינויהם תיקו עורכים דו-קרב (או סבב נוסף של אחד המיני-משחקים שתבחרו). במצב של תיקו בין שלושה שחักנים ומעלה, כל אחד מהם מושך קלף וחושף אותו בו-זמןית עם שאר השחקנים. הראשון ש מבחין בסמל המשותף ומכירו את שמו – מנצח בדו-קרב.

אני-אשחק 5: שלישיות

הכנות המשחק: הניחו את כל הקלפים עם הפנים כלפי מטה בעירמה. קחו את 9 הקלפים העליונים והניחו אותם עם הפנים כלפי מעלה על השולחן כמו באירוי.
מטרת המשחק: לאסוף כמה שייתור קלפים.
אין מושחקים? השחקנים מנסים בו-זמןית למצוא סמל משותף ל-3 קלפים פתוחים. הסמל חייב להיות זהה ל-3 הקלפים כדי להיות 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 התאמת של סמל בין 3 קלפים.

ניצחון: השחקן עם כמות הקלפים הגבוהה ביותר הוא המנצח!



מצב פתיחת המשחק

שתרצו, בסדר שתרצה, או לשחק באוטו מניין-משחק שbow שbow – העיקר שתיהנו! לפני המשחק הסבויו לכל המשתתפים את חוקי המיני-משחק שbow שbow. מומלץ לקיים סיבוב ניסיון כדי לוודא שכל המשתתפים הבינו את ההוראות.

סיום המשחק

המשתתף שניצח ברוב המיני-משחקים שלושה שחักנים ומעלה, כל אחד מהם מושך קלף וחושף אותו בו-זמןית עם שאר השחקנים.

אם יש ספֶק...

השחקן הראשון שהכריז על הסמל המשותף לשני הקלפים הוא המנצח. אם שני שחักנים

אני-אשחק 4: הנתנה המורעלת

הכנות המשחק: חלקו קלף אחד לכל שחකן, ובלי להציג בו הניחו אותו עם הפנים כלפי מטה. את יתרת הקלפים הניחו בעירמה עם הפנים כלפי מעלה במרכז השולחן.

מטרת המשחק: להשאר עם כמות

הקלפים הקטנה ביותר.

אין מושחקים? השחקנים הופכים את הקלף שמולם בו-זמןית. כתע, מחרשים סמל משותף לקclf בערימה המרכזית ולקלף של אחד השחקנים האחרים. אם מצאתם התאמת, הכריזו את שם הסמל. קחו את הקלף של השחקן שאצלו מצאתם אותו על הקלף של השחקן. הקלף החדש נתמם קלף לא וצוי לשחקן. הקלף החדש שנחשף בערימה המרכזית הופך כתע לקלף החדש שאיתו תחשפו התאמת. המשיכו לשחק עד שייגמרו הקלפים בעירמה.

ניצחון: השחקן שיש לוici מעת קלפים, הוא המנצח.



הכנות המשחק עבור 4 שחකנים

נטרהה האשחק

בכל המשחקים, המטרה היא להזות ראשונים מהו הסמל המשותף לשני קלפים, להכריז את שם הסמל, ואז לחתת את הקלף/קלפים או להחזיר אותם לעירמת הקלפים המשמשים – בהתאם לחוקי המיני-משחק שbow שbow.

אני-אשחקים

המשחק כולל סדרה של מיני-משחקים המבוססים על הבחנה ופעולה, שבהם כל המשתתפים משחקים בו-זמןית. על מנת להקל עליהם, המיני-משחקים מתוארים בסדר קשי עולה. אתם יכולים לשחק באיזה משחק

אני-אשחק 3: תפוח אדאה לוהט

(משחק של מספר סבבים)

הכנות המשחק: בכל סבב חלקו לכל השחקנים קלף שאותו הם שומרים מוסתר מבלי להתבונן בו. הניחו את שאר הקלפים בצד. הם ימשכו לשבבים הבאים.

מטרת המשחק: להיות השחקן המהיר ביותר שיפטר מהקלף שבידו, בכל סבב.

אין מושחקים? השחקנים חושפים את הקלף שלהם בו-זמןית ומודאים שהקלף שהניחו גלי במלואו (כמו באירוי). השחקן הראשון שמצא סמל זהה בראש העירימה שלו ובקclf המרכז, מכיר בשמו, ומניח את הקלף מהקופה שלו על גבי הקלף החדש.

שבדרכ; כתע זהה הקלף החדש שנגלה על מנת השתמשו בקלף החדש שנגלה על מנת לעמוד התאמת עם אחד הקלפים מהערימות

היאיות שלכם. המשיכו לשחק עד שאתה נמצא הנקודות שלכם. הנקודות של כל

הקלפים שברשותו. המשיכו במשחק עד שכל הקלפים יהיו בידיו של אחד השחקנים.

שחקן זה מפסיד בסבב ומניח את הקלפים לפניו. מתחילה סבב חדש (עורכים לפחות 5 סבבים). כאשר לא נותרים קלפים לחלק

לכלם, המיני-משחק מסתיים.

ניצחון: בסיום הסבב האחרון, השחקן שיש לפניוici מעת קלפים, הוא המנצח.



הכנות המשחק עבור 4 שחකנים

על האשחק

המשחק כולל 55 קלפים ועל כל קלף מופיעים 8 סמלים. לכל 2 קלפים יש רק סמל אחד משותף, והוא עלייכם למצואו!

איך אשחקים

הפקים באופן אקראי והניחו אותם על השולחן כך שכל השחקנים יוכלו לראותם. חפשו את הסמל המשותף ל-2 הקלפים (אותה צורה ואוטו צבע, הגודל יכול להיות שונה). המשותף הראשון שמצא 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!

אני-אשחק 2: הබאר

הכנות המשחק: הניחו קלף אחד גלי במרכז השולחן. חלקו את שאר הקלפים שווה בשווה בין השחקנים. אלו העירמות האישיות.

מטרת המשחק: להיפטר מכל הקלפים.

אין מושחקים? השחקנים הופכים את העירמות האישיות שלהם בשלמותן בו-זמןית כך שהסמלים יהיו גלויים. השחקן הראשון שמצא סמל זהה בראש העירימה שלו ובקclf המרכז, מכיר בשמו, ומניח את הקלף מהקופה שלו על גבי הקלף החדש.

שבבדרכ; כתע זהה הקלף החדש שנגלה על מנת השתמשו בקלף החדש שנגלה על מנת לעמוד התאמת עם אחד הקלפים מהערימות

היאיות שלכם. המשיכו לשחק עד שאתה נמצא הנקודות שלכם. הנקודות של כל

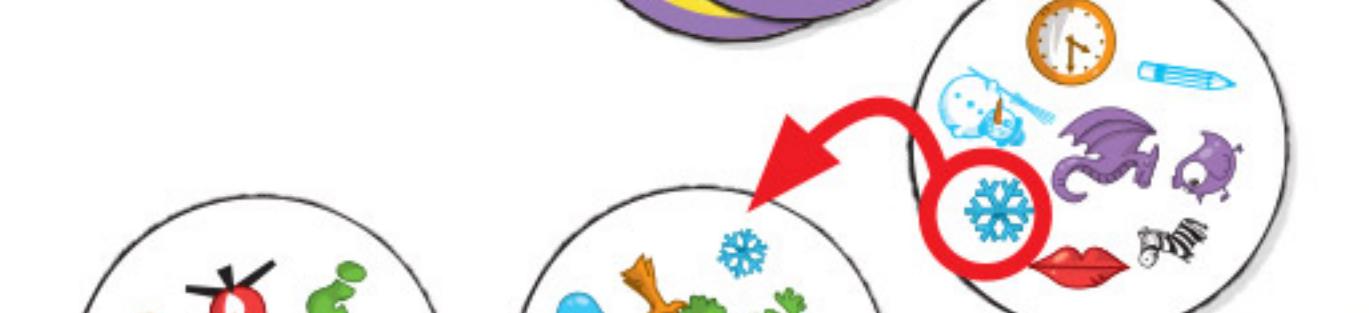
הקלפים שברשותו. המשיכו במשחק עד על הקלף שלו. כך הוא מושיג קלף חדש.

ניצחון: השחקן הראשון שנפטר מכל

הקלפים שלו הוא המנצח.



הכנות המשחק עבור 3 שחකנים



הכנות המשחק עבור 3 שחකנים



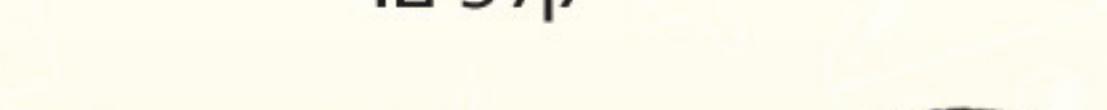
וראות אשחק

הכנות המשחק: ערבבו את הקלפים, הניחו קלף אחד הפוך לפניו צבעו בו-זמןית. את שאר הקלפים הניחו בעירמה כשפניהם כלפי מעלה, במרכז השולחן.

קלפים מהערימה שבמרכז:

אין מושחקים? כל המשתתפים הופכים את הקלף שלהם בו-זמןית. כל שחකן מנסה לזהות היכי מהר את הסמל המשותף לקלף השולחן ולהציגו כל קלף הגלוי בעירמה המרכזית. השחקן הראשון שמצא סמל זהה בראש העירימה שלו ובקclf המרכז, מכיר בשמו, ומניח את הקלף מהקופה שלו על גבי הקלף החדש. השחקן הראשון שמצא סמל זהה בראש העירימה שלו ובקclf המרכז, מכיר בשמו, ומניח את הקלף מהקופה שלו על גבי הקלף החדש. המשיכו לשחק עד שאתה נמצא הנקודות שלכם. הנקודות של כל קלף שהוא קלף חדש. במקביל חושף קלף נוסף בעירמה המרכזית. המשחק ממשיך עד שככל הקלפים מהערימה המרכזית נלקחים ע"י השחקנים.

ניצחון: המשחק מסתיים כאשר לא נותרים קלפים. קלפים בערימה המרכזית, והמנצח הוא השחקן שהשיג את המספר הרב ביותר של קלפים.



הכנות המשחק עבור 3 שחකנים



הסגולים

נורה



עוגן



עכבייש



עץ



בקבוק של
תינוק



פצצה



איש שלג



עוגית ג'ינגר



שפטאים



נר



קקטוס



מנעל



גזר



פרש



חתול



כלב



מטרה



מספריים



מפתח



מפתח סול



לייצן



חיפושית פרת
משה רבנו



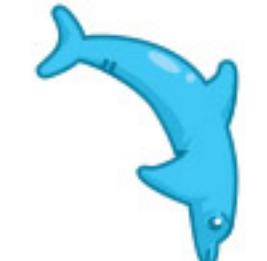
לב



עיפרון



דולפין



динוזאור



דאבל



דרקון



ברק



רוח רפואיים



מדורה



עליה מייפל



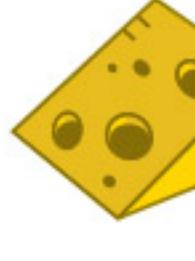
פרח



فاتית שלג



גבינה



קוביות קרח



טיפת מים



שעון



איגלו



ירח



צב



משקפי שמש



פטיש



עין



ציפור



תלתן ארבע
על



תמרור



אין כניסה



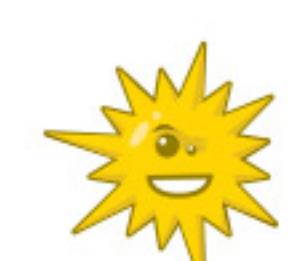
סימן שאלה



תפוח



שםש



כתם צבע



גולגולת



קורע עכבייש



מכונית



יין ויאנג



זברה



Credits

A game by Denis Blanchot, Jacques Cottreau, 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

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



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

קצת ההיסטוריה 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 עיקנון מתמטי מתחום הקומבינטוריקה, לפיו יש ליצור צירופים שונים שבהם יש פריט מסוות בין כל שתי שורות של פריטים. בשנת 1976 הגה ז'אק קוטרו רעיון ליצור משחק בהשראת הבעיה המתמטית הנקרתת "בעיית התלמידות של קירקמן": בכל יומ 15 תלמידות מפנימיה לבנות יצאות לטוויל יומי בשלשות (זה היה הנוהג המקובל באנגליה במאה ה-19). כיצד אפשר לעורר את השלשות כך שכל תלמידה תפטי בזווית בזווית במשך אחת עם כל תלמידה אחרת? הוא בנה כמה מבנים שפותרים את הבעיה, מבנים המופרים בקרוב מתמטיים כ"בלוקים מאוזנים לא שלמים". בהתבסס על מבנים אלה (עיקנון של הצטלבות ואופטימיזציה), יצר ז'אק קוטרו שני משחקים. המשחק הראשון נקרא "כלב רטריבר מושך", ופורסם בשני מגזרים צרפתיים. המשחק השני שיקוטו פיתח השורות הפכו לקלפים והנקודות לסמליים של חרקים. הוא נקרא "משחק החרקים", והמטרה הייתה למצוא את החרק המשותף בין שני קלפים. וכן, האבטיפוס הראשון של דאבל נוצר באביב 2008. מפתח המשחקים דניס בלנסוט הוכנסו לבנטו הנקראת מהמכניקה של המשחק החרקים, ועובד עם ז'אק קוטרו על מנת להפוך אותו למשחק אמיתי! דניס בלנסוט החליט שהסמלים צריכים להיות יותר ברורים ומובהנים יותר מאשר חביבים, ש策ר להוסיף עוד קלפים מעבר ל-31 שהוא ולהוסיף עוד סמלים. בשלב הזה המשחק כלל 57 קלפים ו-8 סמלים על כל קלף. מאז נוצרו המונ גרסאות של דאבל, בנושאים שונים, והיד עוד נתיה! המשחק כפי שהוא בצורתו הנוכחיות יצא לאור בסתיו 2009.

