



על המשחק

המשחק כולל 55 קלפים ועל כל קלף מופיעים 8 סמלים. לכל 2 קלפים יש רק סמל אחד משותף, ואותו עליכם למצוא 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 המשותפים - 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

שתרצו, בסדר שתרצו, 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

הכנת המשחק: ערבבו את הקלפים, הניחו קלף אחד הפוך לפני כל אחד מהשחקנים. את שאר הקלפים הניחו בערימה כשפניהם כלפי מעלה, במרכז השולחן.
מטרת המשחק: להשיג הכי הרבה קלפים מהערימה שבמרכז.
איך משחקים? כל המשתתפים הופכים את הקלף שלהם בו-זמנית. כל שחקן מנסה לזהות הכי מהר את הסמל המשותף לקלף שלו ולקלף הגלוי בערימה המרכזית. השחקן הראשון שמוצא את הסמל המשותף לקלף שלו ולקלף שבמרכז השולחן, מכריז בשם הסמל, 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.
ניצחון: המשחק מסתיים כאשר לא נותרים קלפים בערימה המרכזית, והמנצח הוא השחקן שהשיג את המספר הרב ביותר של קלפים.



מיני-משחק 2: הבאר

הכנת המשחק: הניחו קלף אחד גלוי במרכז השולחן. חלקו את שאר הקלפים שווה בשווה בין השחקנים. אלו הערימות האיטיות.
מטרת המשחק: להיפטר מכל הקלפים.
איך משחקים? השחקנים הופכים את הערימות האיטיות שלהם בשלמותן בו-זמנית כך שהסמלים יהיו גלויים. השחקן הראשון שמוצא סמל זהה בראש הערימה שלו ובקלף המרכזי, מכריז בשמו, 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 האיטיות שלכם. המשיכו לשחק עד שאחד השחקנים נשאר ללא קלפים.
ניצחון: השחקן הראשון שמצליח להיפטר מכל הקלפים שלו הוא המנצח.



מיני-משחק 3: תפוח אדמה לוהט

משחקים 5 סבבים או יותר
הכנת המשחק: בכל סבב חלקו לכל השחקנים קלף שאותו הם שומרים מוסתר מבלי להתבונן בו. הניחו את שאר הקלפים בצד. הם ישמשו לסבבים הבאים.
מטרת המשחק: להיות השחקן המהיר ביותר שייפטר מהקלף שבידו, בכל סבב.
איך משחקים? כל השחקנים חושפים את הקלף שלהם בו-זמנית ומוודאים שהקלף שהניחו גלוי במלואו (כמו באיור). ברגע שאחד השחקנים מוצא סמל משותף לקלף שלו ולזה של אחד השחקנים, הוא מכריז את שם הסמל ומניח את הקלף שלו על הקלף שזיהה והמשחק נמשך. השחקן שקיבל את הקלף ממשיך לשחק ועליו למצוא סמל המשותף לקלף החדש שלו (הקלף העליון שבידו) ולאחד מקלפי השחקנים הנותרים. המשיכו במשחק עד שכל הקלפים יהיו בידו של אחד השחקנים. שחקן זה מפסיד בסבב ומניח את הקלפים לפניו. מתחילים סבב חדש. כאשר לא נותרים קלפים לחלק לכולם, המיני-משחק מסתיים.

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



מיני-משחק 4: התנה המודעת

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.
מטרת המשחק: להישאר עם כמות הקלפים הקטנה ביותר.
איך משחקים? השחקנים הופכים את הקלף שמולם בו-זמנית. כעת, מחפשים סמל משותף לקלף בערימה המרכזית ולקלף של אחד השחקנים האחרים. אם מצאתם התאמה, הכריזו את שם הסמל. קחו את הקלף מהערימה המרכזית והניחו אותו על הקלף של השחקן שאצלו מצאתם את ההתאמה. זוהי "המתנה המודעת", כי נתתם קלף לא רצוי לשחקן. הקלף החדש שנחשף בערימה המרכזית הופך כעת לקלף החדש שאיתו תחפשו התאמה. המשיכו לשחק עד שייגמרו הקלפים בערימה.
ניצחון: השחקן שיש לו הכי מעט קלפים, הוא המנצח.



מיני-משחק 5: שליטות

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.
מטרת המשחק: לאסוף כמה שיותר קלפים.
איך משחקים? השחקנים מנסים בו-זמנית למצוא סמל משותף ל-3 קלפים פתוחים. הסמל חייב להיות זהה ל-3 הקלפים כדי להוות 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 סמל בין 3 קלפים.
ניצחון: השחקן עם כמות הקלפים הגבוהה ביותר הוא המנצח!





הסמלים

כדורגל	זומה	מרשל	סוויטי	צ'ייס	סקיי
מצלמה	קשת	קפטן טורבוט	מפלסת השלג של אורסט	רובו-גור	הניידת של צ'ייס
פריטה	קאלי	הטרקטורון של ריידר	משאית המיחזור של רוקי	רוקי	ראבל
טירת חול	טראקר	ליברטי	בוגי הגורים	לויתן	קפטן טורבוט האניה של
פטיש	חטיף גורים	תפוח	הדובי של מרשל	צב	גלגל הצלה
תרנגולית	אלכס	מטוס חילוץ	הגור-פד של ריידר	הדחפור של ראבל	מר פורטר
ארנב	קערת גורים	קייטי	ברווז	הכבאית של מרשל	בלונים

©2024 &TM Spin Master Ltd. All rights reserved.

www.PAWPATROL.COM

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

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 Zygomat - Asmodee Group - www.asmodee.com
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.

