



על המשחק

המשחק מכיל 55 סמלים שונים מסיפורי נסיכות של דיסני. 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, מושרך 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 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 מושרך קלף וחושף אותו בו-זמנית עם שאר השחקנים. הראשון שמבחין בסמל המשותף ומכריז את שמו – מנצח בדו-קרב.

מיני-משחק 1: תנו לחלומות שלכם להתגשם!

הכנת המשחק: ערבבו את הקלפים, הניחו 4 קלפים גלויים לפני כל ילד ו-6 לפני כל מבוגר. הניחו קלף גלוי במרכז השולחן והחזירו לקופסה את שאר הקלפים. תוכלו לשנות את מספר הקלפים שנתתם לילדים על פי גילם.

מטרת המשחק: להיות השחקן הראשון שנותרים לו רק קלפים מוסתרים.

כיצד משחקים? כולם משחקים בו-זמנית. מכריזים "מתחילים", וכל שחקן צריך למצוא את הסמל המשותף לאחד הקלפים שלו ולקלף שבמרכז. מי שמזהה מכריז בשם הסמל והופך את הקלף שלו. הקלף הזה יצא מהמשחק. ממשיכים לשחק באותו אופן.

המנצח: המשחק נגמר כאשר אחד השחקנים כבר אין קלפים גלויים. השחקן הזה הוא המנצח!

מיני-משחק 2: התאמה מופלאה!

הכנת המשחק: ערבבו את הקלפים, הניחו 4 קלפים גלויים לפני כל ילד ו-6 לפני כל מבוגר. הניחו קלף אחד גלוי במרכז השולחן והחזירו לקופסה את שאר הקלפים. תוכלו לשנות את מספר הקלפים שנתתם לילדים על פי גילם.

מטרת המשחק: להיפטר ראשונים מכל הקלפים.

כיצד משחקים? אחד השחקנים מכריז "מתחילים", וכל שחקן יכול להיפטר מקלף אחד על ידי הכרזה בשם הסמל המשותף לקלף שלו ולקלף שבמרכז. **שימו לב!** הקלף שבמרכז משתנה כל הזמן, כי השחקנים שמצאו התאמה מניחים עליו את הקלפים שלהם.

המנצח: השחקן הראשון שנפטר מכל הקלפים שלו הוא המנצח במשחק.

מיני-משחק 3: הארמון המלכותי

הכנת המשחק: ערבבו את הקלפים, הניחו קלף אחד לפני כל שחקן, כשפניו כלפי מטה, והניחו את שאר הקלפים במרכז השולחן כקופה.

מטרת המשחק: לזכות במרב הקלפים מהקופה.

כיצד משחקים? מכריזים "מתחילים", והשחקנים הופכים את הקלף שלהם. כל שחקן מנסה למצוא ראשון את הסמל המשותף לקלף שלו ולקלף שבראש הקופה. הראשון שמזהה את הסמל המשותף מכריז עליו, לוקח קלף מהקופה ומניח אותו על גבי הקלף הקודם. כך נחשף קלף חדש.

המנצח: המשחק מסתיים כאשר כל הקלפים בקופה נלקחו. המנצח הוא השחקן שזכה במרב הקלפים.

מיני-משחק 4: הרפתקאות צפויות

הכנת המשחק: חלקו את כל הקלפים שווה בשווה לכל שחקן. הניחו את הקלף האחרון במרכז השולחן, גלוי. כל שחקן מערבב את הקלפים שלו ומכין לעצמו קופה שמונחת לפניו כשפני הקלפים מטה.

מטרת המשחק: להיפטר ראשונים מכל הקלפים, ובמיוחד לא להיות האחרון!

כיצד משחקים? אחד השחקנים מכריז "מתחילים", וכל שחקן הופך את הערימה שלו. השחקנים צריכים להניח קלפים מהקופה שלהם על גבי הקלף שבמרכז עם הכרזת הסמל המשותף. חשוב להיות זריזים ולשים לב לקלף שבמרכז כי הוא משתנה בכל רגע!

המנצח: השחקן הראשון שנפטר מכל הקלפים שלו הוא המנצח במשחק.

מיני-משחק 5: הגודל בידיים שלכם!

הכנת המשחק: ערבבו את הקלפים, הניחו קלף אחד לפני כל שחקן והניחו את שאר הקלפים גלויים במרכז השולחן – הם יהיו קופה.

מטרת המשחק: להיות השחקן שקיבל את המספר המועט ביותר של קלפים מהקופה.

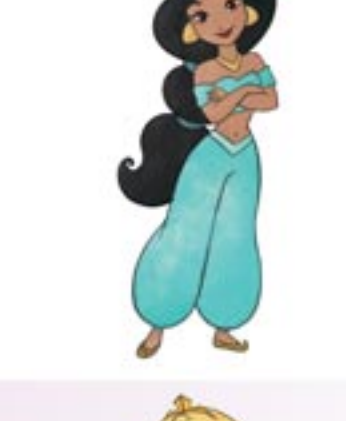
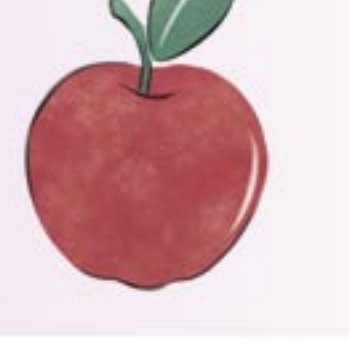
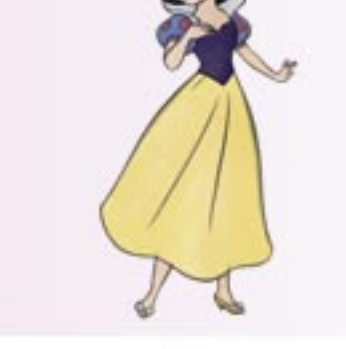
איך משחקים? מכריזים "מתחילים", והשחקנים הופכים את הקלף שלהם. על כל שחקן למצוא את הסמל המשותף לקלף של אחד השחקנים האחרים ולקלף העליון שבקופה. השחקן הראשון שמזהה את הסמל המשותף מניח את הקלף העליון מהקופה על הקלף של השחקן שאת הסמל מהקלף שלו זיהה. כעת חושפים קלף חדש מהקופה.

המנצח: המשחק נגמר כאשר נגמרו הקלפים בקופה. המנצח הוא השחקן עם מספר הקלפים המועט ביותר.





דוגמאות לסמלים

הוורד המכושף 	ספרים 	קאפקייק 
הארמון של יסמין 	ענן 	ירח 
הנסיך נבין 	הטירה של סינדרלה 	ציפור כחולה 
צ'יפ 	גברת תיון 	לומייר 
סינדרלה 	ראג'ה 	יסמין 
ארנב 	הבקתה של שלגיה 	אורורה 
נוצות 	מצפן 	חמנייה 
מניפה 	תפוח 	שלגיה 
מיקו 	פליט 	פוקהונטס 
קרי-קי 	מושו 	האח הקטן (הכלב של מולאן) 
מרבד קסמים 	מנורת הקסמים 	פלמינגו 
כרכרה 	דלעת 	נעל זכוכית 
שעוני 	בל 	גחלילית 
סבסטיאן 	פלאונדר 	אריאל 
טיאנה 	ג'אק 	גס 
פירות יער 	ציפור ורודה 	סנאי 
עששית 	לוח צבעים 	המגדל של רפונזל 
הפיה מריוותר 	ינשוף 	מסרק 
מולאן 	פסקל 	רפונזל 

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 Asmodee Group • www.asmodee.co.uk

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



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

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 שבהם יש פריט משותף בין כל שתי שורות של פריטים. בשנת 1976 למר ז'אק קוטרו עלה רעיון ליצור משחק בהשראת הבעייה המתמטית "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 מספר מבנים הפותרים את הבעייה, מבנים שהם ידועים בקרב מתמטיקאים כ"בלוקים מאוזנים לא שלמים". בהתבסס על מבנים אלה (עיקרון של הצטלבות ואופטימיזציה), מר ז'אק קוטרו יצר שני משחקים. המשחק הראשון נקרא "כלב רטריבר מוזר", והוא פורסם 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.

