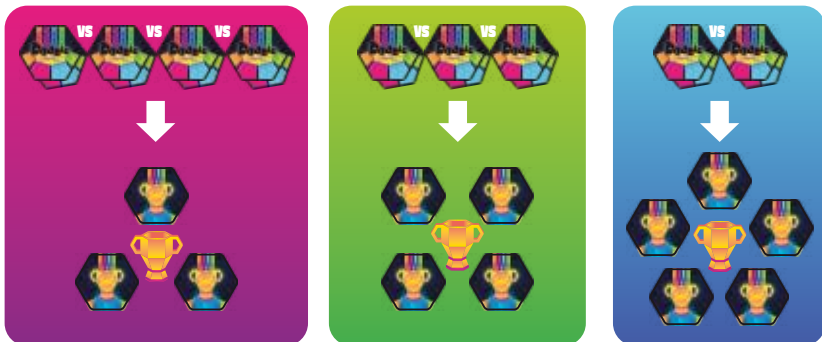




כאשר מצליחים ליצור שורה של 4 קלפים צמודים באותו צבע - בטור, בשורה או באלכסון - נגמר הסבב. השחקן או הקבוצה שארבעת הקלפים ברצף הם בצבע שלהם, מקבלים נקודה ושומרים את קלף הפתיחה השחור לידם. בסיכום המשחק הוא מזכה בנקודה.



מספר הסבבים נקבע על פי מספר השחקנים היחידים או הקבוצות:



כאשר שחקן או קבוצה מקבלים את הנקודה הראשונה שלהם, ולפני שמתחיל הסבב הבא, הם מקבלים קלף מכל שחקן או קבוצה מתחרים, מצרפים את הקלפים האלה לערימה שלהם ומערבבים אותה. כששחקן או קבוצה צוברים 2 נקודות הם מקבלים 2 קלפים מכל שחקן או קבוצה מתחרים, וכשצברו 3 נקודות הם מקבלים 3 קלפים מכל מתחרה וכן הלאה. בתום כל הסבבים המשחק מסתיים.

**!** הקלפים שמקבלים מהמתחרים מוסיפים לאתגרו. צריך לשים לב לא להניח אותם במיקומים שיאפשרו למתחרים ליצור רצף של 4. עליכם להשתמש בקלפים האלה לפי סדר המשיכה שלהם מהערימה המעורבת. לא ניתן להעביר אותם לתחתית הערימה. הדרך היחידה להיפטר מקלפים אלה היא לשחק איתם ולהניח אותם על השולחן.

בסוף כל סבב, כל שחקן או קבוצה אוספים מהשולחן את הקלפים בצבע שלהם, גם אם לא הם הניחו אותם. כלומר, הקלפים ששחקן קיבל מהמתחרים כשניצח בסבב - חוזרים אליהם. לפני כל סבב מערבבים היטב את הקלפים כדי לשלב בערימה האישית את הקלפים שהתקבלו מהמתחרים.

**!** במקרה הנדיר שבו כל השחקנים בקבוצה גומרים את הקלפים מהערימות שלהם לפני שהוכרז ניצחון, הסבב נגמר ללא ניצחון. כל השחקנים אוספים את הקלפים מהשולחן לפי הצבע שלהם, ומתחיל סבב נוסף עם אותו קלף פתיחה.

## כללי המשחק

דאבל קונקט מתאים ל-2-8 שחקנים.  
**!** בהסברים הבאים נשתמש במושג "קבוצה".  
**!** קבוצה יכולה להיות מורכבת מ-1, 2 או 3 שחקנים.  
 על פי מספר המשתתפים החליטו על גודל הקבוצות:

<p><b>חלוקה לקבוצות במשחק שבו 4, 6 או 8 שחקנים.</b></p>	<p><b>משחקים בין שחקנים יחידים - 2, 3 או 4 שחקנים במשחק.</b></p>
<p>קבוצות יכולות להיות מורכבות ממספר שונה של שחקנים כאשר מספר המשתתפים אינו מתחלק באופן שווה. אל תהססו להציע לשחקן החזק מביניכם לשחק נגד קבוצה, הגיע הזמן לטעון לכתר!</p>	<p><b>חלוקה לקבוצות במשחק שבו 5 או 7 שחקנים.</b></p>

ממיינים את הקלפים לפי צבע המסגרת, וכל שחקן בוחר לו צבע (ורוד, כתום, ירוק או כחול), זו תהיה הערימה שלו למשך המשחק. אם יותר משלושה שחקנים משתתפים במשחק, כדאי להתחלק לקבוצות. אם אתם משחקים כקבוצה חלקו את הקלפים שבערימה שלכם ביניכם. את הערימות הניחו עם הפנים כלפי מטה. הקלפים בעלי המסגרת השחורה הם קלפי הפתיחה והם מונחים בערימה בצד הניחו קלף פתיחה אחד במרכז השולחן.

הסבב מתחיל, וכל השחקנים הופכים את הקלף שבראש הערימה שלהם בו-זמנית (אין תורות), ומחפשים את הסמל המשותף בין הקלף שלהם לקלף הפתיחה. שחקן שמוצא אותו מכריז מהו הסמל המשותף ומניח את הקלף שלו צמוד לקלף הפתיחה שעל השולחן (צלע צמודה לצלע). השחקן הופך קלף נוסף מהערימה שלו, והמשחק ממשיך.

ככל שמתרבים הקלפים הפתוחים על השולחן, השחקנים יכולים לחפש סמל משותף בין הקלף שלהם לבין כל אחד מהקלפים שמונחים על השולחן בתנאי שיש להם צלע פנויה.

**!** אין לדלג על אף קלף - עליכם לשחק תמיד עם הקלף שבראש הערימה שלכם.  
**!** אל תניחו קלף אחד על קלף אחר בשולחן, אלא רק בסמוך לקלף שכבר מונח על השולחן, ליד צלע פנויה.



## הוראות משחק

**תכולה:**  
 10 קלפי פתיחה עם מסגרת שחורה, 20 קלפים עם מסגרת ורודה, 20 קלפים עם מסגרת כתומה, 20 קלפים עם מסגרת ירוקה ו-20 קלפים עם מסגרת כחולה.

### מהו דאבל קונקט?

בדאבל קונקט יש 90 קלפים ו-91 סמלים. על כל קלף מופיעים 10 סמלים, ולכל 2 קלפים יש רק סמל אחד משותף! את הסמל הזה עליכם למצוא ראשונים! התחרו ביניכם כשחקנים יחידים או בקבוצות, וצרו ראשונים שורות של 4 קלפים בצבע שלכם!

### לפני שמתחילים לשחק...

הפכו 2 קלפים באופן אקראי והניחו אותם על השולחן כך שכל השחקנים יוכלו לראותם. חפשו את הסמל המשותף ל-2 הקלפים (אותה צורה ואתו צבע, הגודל יכול להיות שונה). המשתתף הראשון שמוצא את הסמל המשותף מכריז את שם הסמל, פותח 2 קלפים חדשים ומניח אותם גלויים על השולחן, וכך ממשיכים. ודאו שכל השחקנים מבינים שלכל זוג קלפים יהיה תמיד רק סמל אחד משותף!

### מטרת המשחק

צרו שורה של 4 קלפים בצבע שלכם במהירות האפשרית וזכו בסבב! על מנת לעשות זאת, עליכם לזהות ראשונים את הסמל המשותף בין שני קלפים, להכריז את שם הסמל, ולהניח אותו במיקום שיאפשר לכם ליצור שורה של 4 קלפים בצבע שלכם.

# הסמלים

שמש	לב	סקייטבורד	אוזניות	כדורסל	קקטוס	ברק	קוס קפה	פיניאטה	חתול	אננס	פופקורן	ערסל	קשת בענן
מיץ	אבוקדו	עיט	מחשב עכבר	דונאט	חד-קרן	פיצה	ברווז גומי	דונאט	מחשב עכבר	מחשב עכבר	עיט	אבוקדו	מיץ
דקל	מסרון	קלף נסיך	שלט	להבה	כובע מצחייה	מטרייה	גל	מטרייה	שלט	קלף נסיך	מסרון	דקל	
רוגטקה	מצלמת פיתוח מידי	גלגל בריכה	ירח	לב אצבעות	מילקשייק	סמיילי	קונטרולר די ג'יי	מילקשייק	ירח	גלגל בריכה	מצלמת פיתוח מידי	רוגטקה	
קפקייק	קת'ולהו	תלתן	קוביית משחק	שעון חכם	רובה מים	כוכב לכת	חייזר	רובה מים	קוביית משחק	תלתן	קת'ולהו	קפקייק	
קערת ראמן	דרקון	מנורה	משקפיים	תרמיל	נעלי סניקרס	יוקלילי	מגף בוקרים	נעלי סניקרס	משקפיים	מנורה	דרקון	קערת ראמן	
משקולית	עלה	תות	פרש שחמט	ופל בלגי	גביע גלידה	שיפוד	ז'קט קולג'	גביע גלידה	פרש שחמט	תות	עלה	משקולית	
פחית משקה	מגבת חוף	חטיף תפוחי אדמה	מחשב נייד	אופניים	בקבוק מים	גלשן	רכב ואן	בקבוק מים	מחשב נייד	חטיף תפוחי אדמה	מגבת חוף	פחית משקה	
אבטיח	כוכב ים	לימון	בול	גלגליות	כובע	טי שירט	כדור דיסקו	כובע	בול	לימון	כוכב ים	אבטיח	
הר געש	צ'יפס	לייק	קופסת בנטו	תמרור חץ	דג	מניפה	קורקינט	דג	קופסת בנטו	לייק	צ'יפס	הר געש	
			סמל השלום	קפיבארה	קלאפר בימאים	קן	דאבל	קלאפר בימאים	קפיבארה				

## 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.  
Illustrations: Stéphane Ganthiez

Published by Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.co.uk

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

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.

**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.



מיוצר בסין ע"י ASMODEE. משווק בישראל על ידי פוקסמיינד בע"מ 03-9092034  
www.foxmind.co.il info@foxmind.co.il  
Published by Zygomatic - Asmodee Group  
www.asmodee.co.uk