

JÁTÉKSZABÁLY

DOUBLE CONNECT POWER UP

MIRŐL IS SZÓL EZ A JÁTÉK?

Ebben a pörgős játékban még mindig 1, és csakis 1 szimbólum lesz közös két kártyán. Találd meg és nevezd meg gyorsabban, mint az ellenfeleid, hogy te legyél a győztes!

8+

2-8

15'

asmodee

A JÁTÉK CÉLJA

Az a csapat lesz a forduló győztese, aki először alkot meg egy 4 kártyából álló sort a saját színéből. A játék győztese az a csapat, aki elsőként nyer meg 3 fordulót.

TARTOZÉKOK

10 kezdőkártya • 68 normál kártya • 12 képességekártya



ELŐKÉSZÜLETEK

1. Alkossatok csapatokat.

A „csapat” szó egy vagy több játékost is jelenthet. Játékoszám alapján alkossatok meg a csapatokat (4 játékos esetén választhattok is):

• 2, 3 és 4 játékos esetén: alkossatok 1 fős csapatokat

• 4, 6 és 8 játékos esetén: alkossatok 2 fős csapatokat

• 5 játékos esetén: alkossatok egy 2 fős és egy 3 fős csapatot

• 7 játékos esetén: alkossatok két 2 fős és egy 3 fős csapatot

2. Válogassátok szét színek szerint a kártyákat.

3. Helyezzétek a 10 kezdőkártyát képpel felfelé egy pakliba az asztal közepére.

4. Minden csapat válasszon egy színt, vegye el a hozzá tartozó paklit, és keverje meg. Ha egy csapatban több játékos is van, keverés után egyenlően osszák szét egymás között a kártyákat. Ezután minden játékos tegye maga elé a saját lapjait egy pakliban képpel lefelé.

A JÁTÉK MENETE

Egyszerre minden játékos felfordítja a saját paklija legfelső kártyáját. Az a játékos, aki megtalálja a közös szimbólumot a saját kártyája és a kezdőkártya között, mondja be hangosan, majd helyezze le a saját kártyáját a kezdőkártya 6 oldalának egyikével szomszédosan.



Ezután fordítsa fel a paklija legfelső kártyáját, és folytassátok a játékot. Amint valaki talál egy közös szimbólumot két kártya között, mondja be hangosan, és helyezze le a saját kártyáját a közös szimbólumot mutató kártyával szomszédosan.



Fontos

Nem helyezhetitek a kártyátokat másik kártya tetejére, kizárólag a közös szimbólumot mutató kártya mellé.

Kivétel: lásd Képességekártyák.

A paklik tetején lévő kártyát sosem ugorhatjátok át. Miután felfordítjátok, kötelező játszaniotok, hogy felfordíthassátok a következő kártyát.

FORDULÓ VÉGE

Egy forduló akkor ér véget, amikor 4 megegyező színű lap egy egyenes sort alkot. Az irány nem számít.



Az a csapat szerez egy pontot, akihez ez a szín tartozik. Elveszi a kezdőkártyát, képpel lefelé fordítja, és a csapat egyik tagja elé teszi.

Mindenki visszaveszi a saját színével jelzett kártyákat. Ezután minden vesztes csapat átad két saját színű normál kártyát a győztes csapatnak. Képességekártyát nem szabad így átadni. Keverjétek meg a kártyákat, beleértve az újonnan szeretteket is, ezzel új paklit alkotva. Majd az új forduló kezdete előtt osszátok szét egyenlően a kártyákat a csapattagok között.

Az ellenfelek kártyái csak hátráltatnak, mivel azok lerakásával őket segíthetitek. Csak úgy tudtok megszabadulni tőlük, hogy lehelyezitek őket. A forduló végén az eredeti tulajdonosuk fogja visszavenni őket.

Abban a ritka esetben, ha minden csapattag elől elfogynának a kártyák, mielőtt létrejönne a győzelmet jelentő sor, a forduló azonnal véget ér, és nincs győztes. Mindenki visszaveszi a saját kártyáit az asztalról, és új forduló kezdődik ugyanazzal a kezdőkártyával.

JÁTÉK VÉGE

Amint egy csapat megszerzi a 3. pontját, a játék véget ér.



KÉPESSÉGEKÁRTYÁK

A normál kártyákhoz hasonlóan a képességekártyákon is van 1, egy másik kártyával közös szimbólum. A lehelyezésükhöz a szokásos módon meg kell találniotok, és meg kell neveznetek egy már játékban lévő kártyával közös szimbólumot.

Ezek a kártyák nem járulnak hozzá a győztes sor kialakításához, de gyakran megakadályozhatják, hogy egy másik csapat létrehozza a saját sorát.

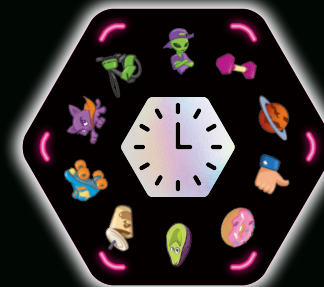
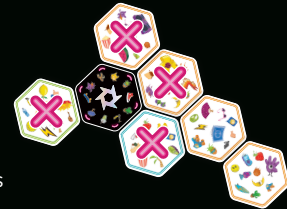
Háromféle képességekártya van, és minden csapatnak 1-1 darab van belőlük.



ÖRVÉNY:

Az örvény körül lévő kártyák nem számítanak bele a győztes sorba.

Példa: Az örvény körül lévő kártyákat nem veszitek figyelembe, így a narancssárga csapatnak jelenleg csak 2 kártyája tartozik a sorhoz.



STOP: Ennek a kártyának a kijátszása megállítja a játékot a többi játékos számára. Ezután nem kell sietni, a kártyát kijátszó játékos átgondolhatja, hogy hová játssza ki a következő kártyáját.

Amíg a szünet tart, a többi játékosnak a paklija aljára kell tennie a kezében lévő kártyát, anélkül, hogy kijátszaná azt, és meg kell várnia, amíg az aktív játékos végez, csak ezután fordíthatja fel a következő kártyát.

Amint az aktív csapat lehelyezi a kártyáját, a játék a szokásos módon folytatódik.



NAPFOGYATKOZÁS: Amikor ezt a kártyát játsszátok ki, ahelyett, hogy a megfelelő kártya mellé helyeznétek, fedjétek le vele azt a kártyát. Csak normál kártyát fedhetnek így le. Ha nincs játékban ilyen kártya, helyezzétek le a kezdőkártya vagy egy képességekártya mellé.



Üdvözlünk a játékosok fantasztikus világában!

Iratkozz fel, és szerezz exkluzív jutalmakat!

My asmodee
players only

SZIMBÓLUMOK

	Villám		Kaktusz		Kosárlabda		Fejhallgató		Gördeszka		Szív		Nap
	Pizza		Kávé		Láma		Macska		Ananász		Pattogatott kukorica		Függőágy
	Gumikacsa		Unikornis		Fánk		Egér		Sas		Avokádó		Gyümölcslé
	Esernyő		Hullám		Baseballsapka		Láng		Kontroller		Pikk bubi		Üzenet
	Emoji		Keverőpult		Turmix		Csettintés		Félhold		Úszógumi		Polaroid
	Bolygó		Idegen		Vízpisztoly		Okosóra		Kocka		Lóhere		Cthulhu
	Ukulele		Csizma		Tornacipő		Hátizsák		Napszemüveg		Lávalámpa		Sárkány
	Nyárs		Dzseki		Fagyi		Gofri		Sakkfigura		Eper		Levél
	Szörfdeszka		Mikrobusz		Víz		Bicikli		Laptop		Chips		Törölköző
	Póló		Diszkógömb		Sapka		Görkorcsolya		Bélyeg		Citrom		Tengeri csillag
	Legyező		Roller		Hal		Útjelző tábla		Ételhordó		Lájk		Sült krumpli
	Fészek		Dobbly		Csapó		Kapibara		Béke				

Készítők

D. Blanchot, J. Cottereau és a Play Factory játéka, melynek elkészültében nagy segítséget nyújtott a Play Factory csapata, köztük JF. Andreani, T. Benedetti, G. Gille-Naves és I. Polouchine.

Illusztrációk: Stéphane Ganthiez

Kiadó: Zygomatic - Asmodee Group - www.zygomatic-games.com - www.asmodee.com

Egy kis Dobble-történelem: a DOBBLE több, mint 50 ábra, 55 kártya, kártyánként 8 ábra, és mindig egy és csak egy közös ábra bármely két kártya között. De hogyan is működik? A DOBBLE azon a matematikai elven alapul, miszerint két egyenes, ha nem párhuzamos, akkor pontosan egy pontban metszi egymást. 1976-ban Jacques Cottereau általánosította a híres „vidám matematikai fejtörőt”, Kirkman iskoláslány problémáját. A probléma lényege, hogy „ha 15 iskoláslány egy héten keresztül minden nap hármas sorokban sétálni indul, hogyan tudjuk megoldani, hogy két kislány ne kerüljön egymél többször ugyanabba a sorba?” A hibajavító kódelméletből kölcsönzött teóriák segítségével felépített néhány rendszert, melyek segítettek általánosítani a problémát. Ezeket a rendszereket a matematikusok négyzetes blokkrendszereknek nevezik. Ezen rendszerek különleges tulajdonságai alapján (az egyenesek metszéséről szóló axióma felhasználásával) Jacques Cottereau két játékot is alkotott. Ezek közül az első, a „strange retriever” a „Le Petit Archimede” (A kis Arkhimédész) és a „Pour la Science”

Kiadó: Zygomatic - Asmodee Group
www.zygomatic-games.com - www.asmodee.com

(A tudományért) magazinokban jelent meg. Később Cottereau kifejlesztett egy újabb játékot, melyben a vonalakat kártyákra, a pontokat pedig különböző rovarokra cserélte, és ezt elnevezte „rováros játéknak”, amelyben az volt a cél, hogy a játékosok megtalálják két kártya közt az egy azonos rovar. Ezzel megszületett a DOBBLE őse! 2008 tavaszán Denis Blanchot ráakadt az évtizedekkel korábban született „bogaras játék” néhány kártyájára. Lenyűgözte a játék zseniális mechanizmusa, így elkezdett Jacques Cottereau-val azon dolgozni, hogy „valódi” játékot alkossanak belőle. Denis Blanchot úgy gondolta, hogy a mintafelismerős mechanizmust újra kell gondolni, mivel az túl bonyolult egy reflex-alapú partijátékhoz. Az ikonoknak könnyen és gyorsan felismerhetőnek kell lenniük, és játékosabb külsővel kell rendelkezniük, hogy a játék folyamatosabb lehessen. Mindemellett túl kevés kártya és azokon túl kevés ábra volt a játékban; a lapok számát 57-re növelte, és minden kártyára 8 ábra került, így már közelebb került a játék a végleges állapotához, a kombinációk száma pedig hét számjegyre emelkedett. A játék

A Spot itt!, a Dobble és a Dobble-karakterek az Asmodee Group tulajdona
WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM
Minden jog fenntartva!

szabályait azonban még mindig meg kellett írnia... vagyis röviden egy teljes réteg hiányzott még ahhoz, hogy a játék kész legyen. Rengeteg prototípus és még több, főleg gyerekekkel tartott tesztjáték után Denis Blanchot kiadókkal is felvette a kapcsolatot. Végül a Play Factory csapata dolgozott Denis Blanchot-val azon, hogy a játék végső változatát kiadják. 2009 kora őszén ma is ismert formájában megjelent a DOBBLE!