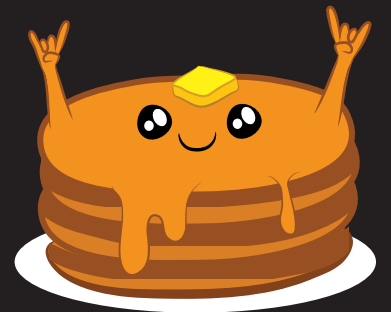




A **Dobble®** bemutatja  
**ANARCHISTA PALACSINTA™**

AZ ANARCHIA SZABÁLYAI



ÉLETKOR 8+ | 2-6 JÁTÉKOS



A Robbanó cicák és a Dobble® alkotóinak közös játéka.



### TARTOZÉKOK

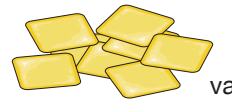
- 31 hatfeltétes palacsintakártya
- 31 egyfeltétes palacsintakártya
- 9 vajjelző



egyfeltétes palacsintakártya



hatfeltétes palacsintakártya



vajjelző

### A JÁTÉK CÉLJA

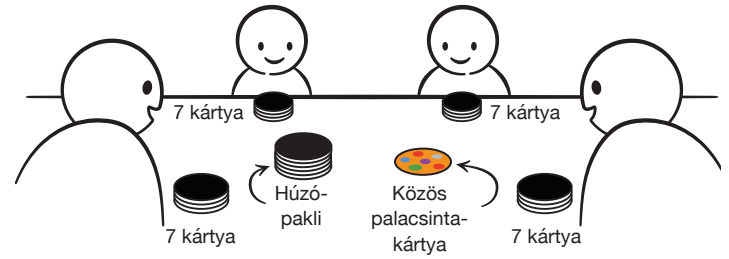
Az a játékos, aki 2 vajjelzőt szerez, győzelmet arat. Vajjelzőt úgy tudsz szerezni, hogy megszabadulsz minden palacsintakártyádtól.

### ELŐKÉSZÜLETEK

Válogassátok szét a palacsintakártyákat (hatfeltétes és egyfeltétes palacsintakártyák).

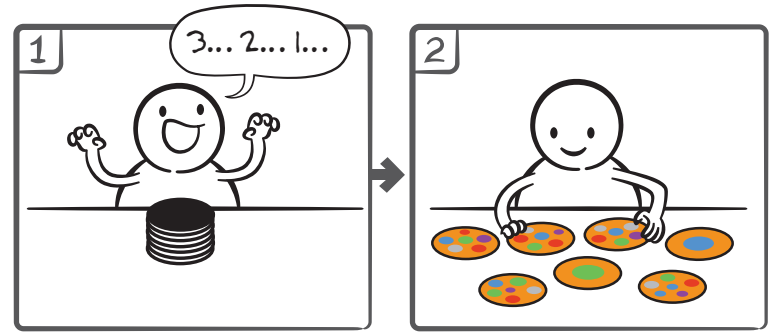
Osszatok képpel lefelé 2 **egyfeltétes palacsintakártyát** minden játékosnak. A megmaradt egyfeltétes palacsintakártyákat tegyétek félre, azokra nem lesz szükség ebben a fordulóban.

Ezután osszatok képpel lefelé minden játékosnak 5 **hatfeltétes palacsintakártyát**, így mindenkinek összesen 7 palacsintakártyája lesz (2 egyfeltétes és 5 hatfeltétes palacsintakártya). A megmaradt hatfeltétes palacsintakártyákból alkossatok húzópaklit. Végül csapjátok fel a húzópakli legfelső lapját az asztal közepére, ez lesz a közös palacsintakártya.



### A JÁTÉK MENETE

A játékosok egyszerre számoljanak vissza 3-tól, majd fordítsák fel és terítsék szét mind a 7 kártyájukat maguk előtt úgy, hogy mindenki jól láthassa a kártyákat, és az azokon lévő feltéteket.



**MEGJEGYZÉS:** A játék során minden kártyák feltétlenül maradjon látható! Ne takarjátok el azokat és az azokon lévő feltéteket!

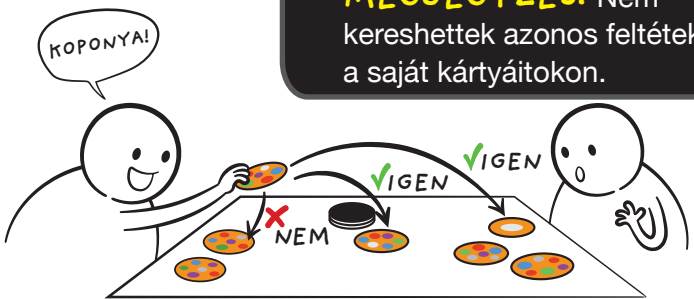
Még ne kezdjétek el!  
 Előbb olvassátok el az egész játékszabályt!

# A JÁTÉK MENETE

Ebben a játékban **nincsenek körök**, miután a kártyákat képpel felfelé fordították, a játékosok egyszerre keresnek párokat.

A játékosok elkezdik keresni azt a feltétet, ami szerepel a saját ÉS egy játékosársuk kártyáján VAGY a közös palacsintakártyán. Aki azonos feltétet talál, hangosan kimondja azt, és a kártyáját képpel felfelé arra a kártyára teszi, amin azonos feltétet talált. Az azonos feltéteknek nem kell ugyanakkorának lenniük.

**MEGJEGYZÉS:** Nem kereshettek azonos feltéteket a saját kártyáitokon.



Miután a kártyádat egy másik kártyára tetted, eltávolítottad az előtted lévő palacsinták közül, és közelebb jutottál a győzelemhez.

Amikor egy kártyát egy másikra tesztek, azok **palacsintakupaccá** válnak. A forduló hátralevő részében a palacsintakupac úgy mozog tovább, mintha egyetlen kártya lenne. Vagyis, ha van előtted palacsintakupac, és találsz egy azonos feltétet, akkor nemcsak a legfelső kártyát, hanem az egész palacsintakupacot átmozgatod arra a kártyára, amin azonos feltétet találtál (így a palacsintakupacok egyre nagyobbak lesznek).

**MEGJEGYZÉS:** Bármelyik kártyából lehet palacsintakupac, de csak a palacsintakupac legfelső lapján kereshetsz azonos feltéteket.

**MÉG EGY MEGJEGYZÉS:** Ne dobáljátok a kártyákat! Amikor azonos feltétet találtok valamelyik kártyán, akkor úgy tegyétek arra a kártyátokat vagy palacsintakupacotokat, hogy az teljesen eltakarja azt. Ha egy palacsintakupac szétcsúszik, az azt felborító játékos igazítsa meg – csak ezután folytathatja a játékot (persze a többiek addig is játszhatnak).

## Nincs azonos feltét?

Ha nem találsz azonos feltétet, felhúzhatod a húzópakli legfelső lapját (ha még van), és magad elé téve a kártyát kibővítheted a lehetőségeidet. Ne siesd el a kártyahúzást! Valószínűleg van azonos feltét, csak nem vetted észre.

**MÁR MEGINT EGY MEGJEGYZÉS:** Bár új kártyát húzva több lehetőséged lesz azonos feltéteket találni, de a több kártya miatt nehezebb lesz győzni!

## Elfogytak a kártyák!

Az első játékos, aki megszabadul az összes kártyájától, kiáltsa: „Anarchista palacsinta!”, és vegyen el 1 vajjelzőt. A forduló véget ér, gyűjtsétek össze a kártyákat (azokat is, amiket a forduló elején félretettetek), és az előkészületekben leírtak szerint mindenkinek osszatok újra 7 kártyát, majd kezdjétek egy új fordulót.

# A JÁTÉK GYŐZTESE

Az a játékos győz, aki elsőként szerez meg 2 vajjelzőt!

# HA NINCS KEDVED SZABÁLYT OLVASNI:

OLVASÁS HELYETT MEGNÉZHETSZ EGY ANGOL NYELVŰ SZABÁLYMAGYARÁZÓ VIDEÓT:  
[WWW.ANARCHYPANCAKES.COM/HOW](http://WWW.ANARCHYPANCAKES.COM/HOW)

© 2023 Robbanó cicák | Made in China  
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 USA  
Importálja: GémKer-Gémklub Kft.  
1143 Budapest, Stefánia út 45.  
[info@gemker.hu](mailto:info@gemker.hu), [www.gemker.hu](http://www.gemker.hu)

Denis Blanchot, Jacques Cottereau és a Play Factory Company játéka: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves és Igor Polouchine.  
Gyártó: Zygomatic - Asmodee Group [www.asmodee.co.uk](http://www.asmodee.co.uk)  
Spot it!, Dobble, és Dobble karakterek az Asmodee Group tulajdona • [www.zygomatic-games.com](http://www.zygomatic-games.com)

Egy kis Dobble-történelem: a DOBBLE több, mint 50 ábra, 55 kártya, kártyáinként: 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 nem párhuzamos, akkor pontosan egy pontban metszi egymást. 1976-ban Jacques Cottereau általánosította a híres „vidám matematikai fejtörőt”, Kirkman iskolai problémáját. A probléma lényege, hogy „ha 15 iskolás lány egy héten keresztül minden nap hármas sorokban sétálni indul, hogyan tudjuk megoldani, hogy két kislány ne kerüljön egymál többször ugyanabba a sorba?” A hájjavító kódelméletből kölcsönzött tudáris segítségével felépített négyes rendszert, melyek segítettek általánosítani a problémát. Ezeket a rendszereket a matematikusok négyeses blokkrendszernek nevezik. Ezen rendszerek különleges tulajdonságai alapján (az egyesek metszéspontján szülő további felhasználásával), Jacques Cottereau két játékot is alkotott. Ezek közül az első, a „strange retriever” a „Le Petit Archimède” (A kis Arkhimédész) és a „Four la Science” (A tudományért) magazinokban jelent meg. Később Cottereau kifejlesztett egy újabb játékot, melyben a vonalakat kártyákra, a pontokat pedig különböző rovarokra cserélte, és ezt elnevezte „rovaros játéknak”, amelyben az volt a cél, hogy a játékosok megtalálják két kártya közt az egy azonos rovarot. Ezzel megszületett a DOBBLE ősel 2008 tavaszán Denis Blanchot ráakadt az évtizedekkel korábban született „bogaras játék” néhány kártyájára. Lenyűgözte a játék zsenális mechanizmusa, így elkezdett Jacques Cottereau-val azon dolgozni, hogy „valódi” játékok alkossanak belőle. Denis Blanchot úgy gondolta, hogy a mintafelismerős mechanizmust újra kell gondolni, mivel az túl bonyolult egy reflex-alapú partizánjátékhoz. Az ikonoknak könnyen és gyorsan felismerhetőnek kell lenniük, és játékosok között kell rendelkezniük, hogy a játék folyamatosabb lehessen. Mindemellett túl kevés kártya és azokon túl kevés ábra volt a játékban; a lapok száma 57-re növelte, és minden kártyára 8 ábra került, így már közelebb került a játék a végleges állapothoz, a kombinációk száma pedig hétszámjegyre emelkedett. A játék készült; azonban még mindig meg kellett írnia... vagyis röviden egy teljes réteg hátrépus és még több, főleg gyerekekkel tartott tesztjáték után Denis Blanchot kiadta a DOBBLE-t felvette a kapcsolatot. Végül a Play Factory csapata dolgozott Denis Blanchot-val azon, hogy a játék végső változatát kiadják. 2009 óta őszön ma is ismert formájában megjelent a DOBBLE!