

# DOVBLE

## СЯРОНО

De nieuwe  
spelvarianten

# DOVBLE

## СЯРОНО

Les variantes  
inédites

# Ontdek de nieuwe dimensie Chrono!

Op elke pagina van dit boekje staat een nieuwe spelvariant om te spelen met je Chrono Dobble!

Probeer ze allemaal, oefen erop en tracht de records van je vrienden te breken!

Je kan natuurlijk ook nog de klassieke Dobble spelen. In het handige metalen meeneemblikje vind je de spelregels van de 5 originele spelvarianten die van Dobble een ongezien succes hebben gemaakt!

2

# Entre dans la dimension Chrono!

À chaque page de ce livret, il y a une variante inédite pour jouer avec ton chrono Dobble!

Essaie-les toutes, entraîne-toi et tente de battre le score de tes amis!

Si tu veux jouer à la version classique de Dobble, tu trouveras les 5 règles originales qui ont fait le succès du jeu à l'intérieur de la boîte en métal!

2



## Inhoudstafel



DE CONTROLEPOST ..... 4



TEGEN DE KLOK ..... 6

DE KLEINE TREIN ..... 8



DE OOGST ..... 10

DE STOELENDANS ..... 12

PLAATSING VAN DE BATTERIJEN ..... 14



## Sommaire



POINT DE CONTRÔLE ..... 4



CONTRE LA MONTRE ..... 6

LE PETIT TRAIN ..... 8



LA RÉCOLTE ..... 10

LA CHAISE MUSICALE ..... 12

INSTALLATION DES PILES ..... 14





# Solo-variant

## DE CONTROLEPOST



**DOEL VAN HET SPEL:** spot, benoem en verzamel zoveel mogelijk kaarten

- Plaats een kaart open voor je en neem de stapel kaarten gedekt in je hand.
- Start de Chrono Dobble op de aftelmodus (positie 2) en draai de eerste kaart van de gedekte stapel om.
- Van zodra je het gemeenschappelijke symbool tussen beide open kaarten spot, benoem je dit luidop en leg je de kaart gedekt op tafel.
- Draai de tweede kaart van de gedekte stapel om, spot het gemeenschappelijke symbool tussen de beide open kaarten, benoem het luidop en leg ook de tweede kaart gedekt op tafel.
- Ga zo door tot het signaal van de Chrono Dobble en tel vervolgens het aantal kaarten dat je verzameld hebt.

### EXPERTENVARIANT

In plaats van de kaart van je stapel gedekt op tafel te leggen, plaats je deze bovenop de kaart die reeds open op tafel lag (gedurende het hele spel). Zo verhoog je de moeilijkheidsgraad van het spel.

4

Naam	Variant		Tijd	Niveau
	Gemakkelijk	Expert		
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆

Beginner ☆☆☆☆ van 10 tot 20 kaarten  
 Ingewijde ☆☆☆☆ van 21 tot 30 kaarten  
 Gevorderde ☆☆☆☆ van 31 tot 40 kaarten  
 Expert ☆☆☆☆ 41 kaarten en meer



# Jeu Solo

## POINT DE CONTRÔLE



**BUT DU JEU :** repérer, nommer et attraper le plus de cartes possibles

- Pose une carte devant toi face visible et prend le paquet de cartes dans ta main, face cachée.
- Déclenche le Chrono Dobble en mode compte à rebours (position 2) et retourne la première carte du paquet.
- Quand tu as repéré le symbole commun entre la carte sur la table et celle de ton paquet, annonce-le à haute voix et dépose-la face cachée sur la table.
- Prend la deuxième carte de ton paquet, repère et nomme le symbole commun avec la carte restée sur la table et mets la de côté de la même façon.
- Au signal de fin, compte le nombre de cartes que tu as repérées.

### VARIANTE EXPERT

La carte sur la table (qui est restée la même tout le long du jeu) peut être recouverte par la carte de ton paquet, augmentant ainsi la difficulté du jeu.

4

Nom	Variante		Temps	Niveau
	Facile	Expert		
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆

Débutant ☆☆☆☆ de 10 à 20 cartes.  
 Initié ☆☆☆☆ de 21 à 30 cartes.  
 Confirmé ☆☆☆☆ de 31 à 40 cartes.  
 Expert ☆☆☆☆ 41 cartes et plus.



# Solo-variant

## TEGEN DE KLOK

**DOEL VAN HET SPEL:** breek je eigen tijdsrecord

- Plaats een kaart open voor je en neem de stapel kaarten gedekt in je hand.
- Start de Chrono Dobble op de timer (positie 1) en draai de eerste kaart van de gedekte stapel om.
- Van zodra je het gemeenschappelijke symbool tussen beide open kaarten spot, benoem je dit luidop en leg je de kaart gedekt op tafel.
- Draai de tweede kaart van de gedekte stapel om, spot het gemeenschappelijke symbool, benoem het luidop en leg ook de tweede kaart gedekt op tafel.
- Ga zo door tot je alle kaarten van je stapel uitgespeeld hebt, stop de Chrono Dobble en kijk welke je eindtijd is.
- Vergelijk deze met de eindtijd van je vrienden en daag ze uit!



### EXPERTENVARIANT

In plaats van de kaart van je stapel gedekt op tafel te leggen, plaats je deze bovenop de kaart die reeds open op tafel lag (gedurende het hele spel). Zo verhoog je de moeilijkheidsgraad van het spel.

6

Naam	Variant		Tijd	Niveau
	Gemakkelijk	Expert		
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆

Beginner ☆☆☆☆ meer dan 6 minuten    Ingewijde ☆☆☆☆ tussen 4 en 6 minuten    Gevorderde ☆☆☆☆ tussen 2 en 4 minuten    Expert ☆☆☆☆ minder dan 4 minuten



# Jeu Solo

## CONTRE LA MONTRE

**BUT DU JEU :** faire le meilleur temps possible

- Pose une carte devant toi face visible et prend le paquet de cartes dans ta main, face cachée.
- Déclenche le Chrono Dobble en mode minuteur (position 1) et retourne la première carte du paquet.
- Quand tu as repéré le symbole commun entre la carte sur la table et celle de ton paquet, annonce-le à haute voix et dépose la carte face cachée sur la table.
- Prend la deuxième carte de ton paquet, repère et nomme le symbole commun avec la carte restée sur la table et mets la de côté de la même façon.
- Quand tu as fini tout le paquet de cartes, arrête le Chrono Dobble et regarde le temps que tu as fait.
- Compare ton temps à celui de tes amis !



### VARIANTE EXPERT

La carte sur la table (qui est restée la même tout le long du jeu) peut être recouverte par la carte de ton paquet, augmentant ainsi la difficulté du jeu.

6

Nom	Variante		Temps	Niveau
	Facile	Expert		
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆

Débutant ☆☆☆☆ Plus de 6 minutes.    Initié ☆☆☆☆ de 4 à 6 minutes.    Confirmé ☆☆☆☆ de 2 à 4 minutes.    Expert ☆☆☆☆ 2 minutes et moins.

# Spelvariant voor meerdere spelers



## DE KLEINE TREIN (2 TOT 4 SPELERS)



- Plaats 11 kaarten open op een rij in het midden van de tafel. Samen vormen ze 'De Kleine Trein'. Geef ook elke speler 11 kaarten en start de Chrono Dobble op de aftelmodus (positie 2).
- Elke speler houdt zijn stapel kaarten open in de hand en moet zo snel mogelijk een identiek symbool spotten tussen de bovenste kaart van zijn stapel en de eerste kaart van 'De Kleine Trein'.
- Van zodra een identiek symbool gespot wordt, benoemt de speler dit luidop en legt hij zijn kaart open op de eerste kaart van 'De Kleine Trein'.
- Nu zoekt deze speler een identiek symbool tussen de tweede kaart van zijn stapel en de tweede kaart van 'De Kleine Trein', enz.
- Wie de meeste wagons van 'De Kleine Trein' doorlopen heeft op het moment dat de Chrono Dobble afloopt, wint het spel. De winnaar heeft ook de minste kaarten nog in de hand.
- Wie de eindwagon (de laatste kaart) bereikt alvorens de Chrono Dobble afloopt, is de grote overwinnaar. De tijd wordt opgeschreven en vrienden uitgedaagd.



8

Naam winnaar	Aantal gepasseerde wagons	Tijd van de grote overwinnaar!	Niveau
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆

Beginner ☆☆☆☆ van 1 tot 6 kaarten  
 Ingewijde ☆☆☆☆ van 7 tot 10 kaarten  
 Gevorderde ☆☆☆☆ 11 kaarten en tussen 35 seconden en 1 minuut  
 Expert ☆☆☆☆ 11 kaarten en minder dan 35 seconden



## Jeu multi joueurs

### LE PETIT TRAIN (2 À 4 JOUEURS)



- Pose 11 cartes au centre de la table pour former une ligne (Petit Train), distribue-en autant à chaque joueur et règle le Chrono Dobble en mode compte à rebours (position 2).
- Chaque joueur tient sa pile de cartes dans sa main, face visible et doit trouver le symbole en commun entre sa première carte et celle de la ligne.
- Quand un joueur l'a trouvé, il le nomme et pose sa carte sur la première carte de la ligne.
- Il cherche maintenant le symbole en commun entre sa nouvelle carte et la deuxième carte de la ligne et ainsi de suite.
- Pour gagner, il faut que tu sois le plus avancé sur la ligne du Petit Train quand sonne le Chrono Dobble.
- Le gagnant est donc celui qui a le moins de cartes en mains.
- Si tu atteins la gare d'arrivée (dernière carte) avant la fin du Chrono Dobble, tu es le grand gagnant, note ton temps et challenge tes amis.



8

Nom du gagnant	Nombres de gares passées	Super victoire! Temps	Niveau
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆

Débutant ☆☆☆☆ de 1 à 6 cartes.  
 Initié ☆☆☆☆ de 7 à 10 cartes.  
 Confirmé ☆☆☆☆ 11 cartes entre 36 secondes et une minute.  
 Expert ☆☆☆☆ 11 cartes en moins de 35 secondes.

# Spelvariant voor meerdere spelers



## DE OOGST (VANAF 2 SPELERS)

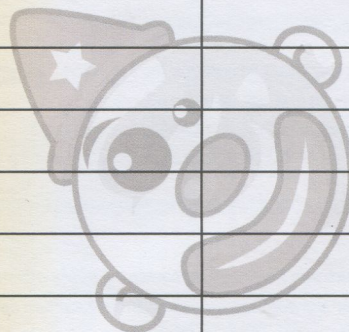
- Leg per speler een stapel van 8 kaarten open op tafel. Elke speler krijgt eveneens een kaart, die hij open in de hand neemt. Dit is zijn hoofdkaart.
- De Dobble Chrono wordt gestart op de aftelmodus (positie 2): het spel kan beginnen!
- Iedereen speelt gelijktijdig. Zoek een identiek symbool tussen twee hoofdkaarten en eender welke kaart op tafel. Van zodra je een symbool spot, benoem je het en neem je de overeenkomstige kaart van tafel in je hand. Deze wordt je nieuwe hoofdkaart! Het spel stopt wanneer de Chrono Dobble afloopt.
- De winnaar is de speler die de meeste kaarten geoogst heeft wanneer de Chrono Dobble afloopt.



10

Naam van de winnaar

Aantal verzamelde kaarten



# Jeu multi joueurs

## LA RÉCOLTE (2 JOUEURS ET +)

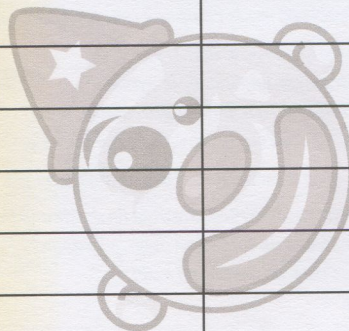
- Place 8 cartes par joueur face visible sur la table. Chaque joueur reçoit aussi une carte face visible qu'il place dans sa main. C'est sa carte maitresse.
- Le Chrono Dobble est mis en marche sur le mode compte à rebours (position 2) : la partie peut commencer!
- Tout le monde joue en même temps. Trouve le symbole en commun entre ta carte maitresse et n'importe quelle carte de la table. Dès que c'est fait, annonce le nom du symbole et prend en main la carte correspondante de la table. Elle devient ta nouvelle carte maitresse! Arrête de jouer dès que le chrono s'arrête.
- Le gagnant est le joueur qui possède le plus grand nombre de cartes en main à la fin du chrono.



10

Nom du gagnant

Nombres de cartes récoltées



# Spelvariant voor meerdere spelers



## DE STOELENDANS (2 TOT 4 SPELERS)

- Leg 23 kaarten in het midden van de tafel en verdeel de overige kaarten gelijk over de spelers. Eventuele kaarten die te veel zijn, worden aan de kant gelegd.
- Start de Dobble Chrono op de aftelmodus (positie 2).
- Bedek zo snel mogelijk alle kaarten op tafel met je eigen kaarten. Telkens je een van je eigen kaarten uitspeelt, benoem je het gemeenschappelijke symbool tussen je kaart en deze op tafel. Jouw kaart leg je gedekt bovenop de kaart op tafel.
- Wie de minste kaarten overhoudt op het moment dat de Chrono Dobble afloopt, wint het spel.
- Als alle kaarten bedekt zijn alvorens de Chrono Dobble afgelopen is, dan wint ook hier de speler die nog het minste aantal kaarten op handen heeft. Ook van zodra je geen enkele kaart meer overhoudt, ben je de grote overwinnaar van 'De Stoelendans'.



12

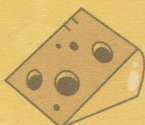
Naam van de winnaar	Aantal kaarten in de hand	Tijd van de grote overwinnaar!	Niveau
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆

Beginner ☆☆☆☆ van 1 tot 6 kaarten in de hand  
 Ingewijde ☆☆☆☆ minder dan 6 kaarten  
 Gevorderde ☆☆☆☆ geen kaart meer in de hand en tussen 35 seconden en 1 minuut  
 Expert ☆☆☆☆ geen kaart meer in de hand en minder dan 35 seconden

# Jeu multi joueurs

## LA CHAISE MUSICALE (2 À 4 JOUEURS)

- Dispose 23 cartes au centre de la table, distribue équitablement les cartes qu'il reste aux joueurs. Ecarte les cartes en trop si besoin.
- Déclenche le Chrono Dobble en mode compte à rebours (position 2).
- Tu dois recouvrir le plus vite possible les cartes sur la table avec les tiennes en annonçant le symbole en commun. A chaque fois que tu nommes un symbole, pose la carte de ta main face cachée sur celle repérée sur la table.
- A la fin du chrono, celui qui a le moins de cartes en main a gagné.
- Si toutes les cartes sont recouvertes, avant la fin du chrono Dobble, c'est aussi celui qui a le moins de cartes en main qui a gagné. Bien sûr, dès que tu n'as plus de cartes en main, tu remportes la partie.



12

Nom du gagnant	Nombres de cartes en main	Super victoire! Temps	Niveau
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆

Débutant ☆☆☆☆ 6 cartes et plus en main.  
 Initié ☆☆☆☆ moins de 6 cartes.  
 Confirmé ☆☆☆☆ 0 carte en main entre 36 secondes et une minute.  
 Expert ☆☆☆☆ 0 carte en main en moins de 35 secondes.

## PLAATSEN VAN DE BATTERIJEN:

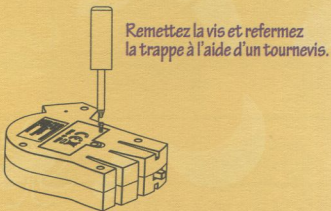
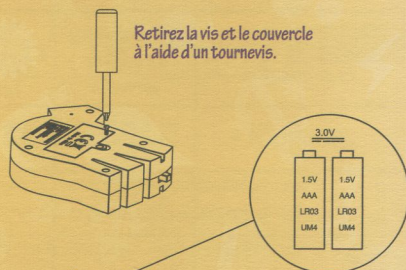
- De batterijen moeten door een volwassene vervangen worden.
- Gebruik enkel de aanbevolen batterijen.
- De batterijen correct plaatsen, volgens de + en - symbolen.
- De batterijen moeten eerst uit het spel gehaald worden, vooraleer ze kunnen opgeladen worden (indien mogelijk).
- Meng geen nieuwe, gebruikte en/of verschillende soorten batterijen.
- Verwijder de gebruikte batterijen uit het spel.
- De polen van de batterij mogen niet bij elkaar gebracht worden om kortsluiting te voorkomen.
- Probeer geen batterijen te verbranden.
- Niet herlaadbare batterijen mogen niet heropgeladen worden.
- Gebruikte batterijen horen niet bij het gewone huishoud- of restafval.
- Breng ze na gebruik naar de gekende inzamelpunten.
- Herlaadbare batterijen mogen enkel heropgeladen worden onder toezicht van een volwassene.



14

## INSTALLATION DES PILES :

- Les piles doivent être remplacées par un adulte.
- Utiliser uniquement le type de pile recommandé.
- Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité.
- Les piles doivent être enlevées du jouet avant d'être chargées lorsque cela est possible.
- Ne pas mélanger différents types de piles.
- Ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usagées.
- Retirer les piles usées du jouet.
- Les bornes d'une pile ne doivent pas être mises en court-circuit.
- Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables.
- Ne pas essayer de brûler les piles.
- Jeter les piles d'une façon correcte et sécuritaire.
- Les piles rechargeables doivent être uniquement chargées sous la surveillance d'un adulte.



14

## Credits

## Spel uitgebracht onder licentie van

Divertis Properties Group

## Directeurs van de reeks Dobble:

Jean-François Andreani - Toussaint Benedetti

## Varianten uitgedacht door:

Jean-François Andreani - Toussaint Benedetti - Tatiana Montandon

Een spel gecreëerd en ontwikkeld door  
Play Factory.

Hulp nodig ?  
KLANTENDIENST  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

## Crédits

## Jeu édité sous licence

Divertis Properties Group

## Directeurs de collection :

Jean-François Andreani - Toussaint Benedetti

## Variantes imaginées par

Jean-François Andreani - Toussaint Benedetti - Tatiana Montandon

Un jeu créé et développé par la société  
Play Factory

Besoin d'aide ?  
SERVICE CLIENT  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)





ASMODEE

[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)



ASMODEE

[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)