

## Wat is Dobble?

**Dobble** is een spel met 55 kaarten waarop steeds 8 symbolen staan afgebeeld. Ga op zoek naar het identieke symbool tussen twee kaarten en win!



### Voordat je begint te spelen...

Als je dit spel nog nooit gespeeld hebt, of als je speelt met anderen die het nog nooit gespeeld hebben, raden we je aan om twee willekeurige kaarten te trekken en die met de afbeeldingen naar boven tussen de spelers te leggen. Zoek hetzelfde symbool op beide kaarten (dat wil zeggen: dezelfde vorm, dezelfde kleur, alleen de grootte kan verschillen). De eerste speler die dit symbool vindt, benoemt het en legt twee nieuwe kaarten open op tafel. Herhaal dit tot alle spelers begrijpen dat er steeds slechts één identiek symbool op beide kaarten staat. Dat is alles... je kent nu de basis van het spel **Dobble**!



### Doel van het spel

Welk mini-spelletje je ook speelt, je moet steeds proberen om als eerste het identieke symbool tussen twee kaarten te vinden en te benoemen.

## De mini-spelletjes

**Dobble** bestaat uit een reeks van verschillende mini-spelletjes waarbij snelheid cruciaal is en alle spelers gelijktijdig spelen. Je kan alle mini-spelletjes spelen in een willekeurige volgorde of alleen je favoriete mini-spelletje spelen. Het belangrijkste is dat je plezier beleeft aan dit spel! Kies een mini-spelletje en speel een paar oefenrondjes, zodat alle spelers de spelregels van het mini-spelletje begrijpen. De speler die de meeste mini-spelletjes wint is de algehele winnaar!



### Wat te doen bij twijfel?

De eerste speler die het identieke symbool vindt en benoemt, wint de ronde. Als twee spelers gelijktijdig een correct antwoord geven, wint de speler die als eerste zijn kaart aflegt of de betrokken kaart oppakt (volgens de geldende spelregels van dat moment).



### Gelijke stand?

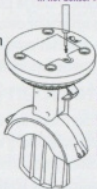
Aan het einde van het spel kunnen 2 spelers met een gelijke stand een duel uitvechten: ieder neemt een kaart en draait deze gelijktijdig om. De eerste die het gelijke symbool tussen beide kaarten vindt en kan benoemen, wint het duel. Bij een gelijke stand tussen 3 of meer spelers, speel dan een spelletje "Hete Aardappel" om de winnaar te bepalen.

**BEWAAR INSTRUCTIES  
VOOR TOEKOMSTIG GEBRUIK.**  
Speelgoed met een elektrische bron vereist een  
zorgvuldige behandeling. Lees dit document aandachtig.

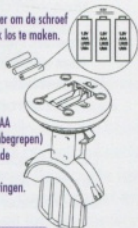
### INSTALLATIE - WAARSCHUWING:

- Mix geen verschillende soorten batterijen of accu's.
- Combineer geen oude batterijen met nieuwe.
- De aansluitklemmen van een batterij of accu mogen niet worden kortgesloten.
- Probeer geen batterijen op te laden die niet oplaadbaar zijn.
- Batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd voordat ze worden opgeladen.
- Batterijen moeten worden opgeladen onder toezicht van een volwassene.
- Niet onderdampelen.
- Verwijder batterijen of accu's uit het product wanneer deze niet in gebruik zijn.
- Gebruikte batterijen of accu's moeten uit het speelgoed worden verwijderd.

1. GEBRUIK een schroevendraaier om de schroef in het deksel van het batterijvak los te maken.



2. PLAATS de 3 AAA batterijen (niet inbegrepen) overeenstemmende met de - en + polariteitsmarkeringen.



3. PLAATS het deksel terug en maak het vast met de schroef, met behulp van een schroevendraaier.



**BATTERIJEN RECYCLEN EN AFVAL VAN ELEKTRISCHE  
/ELEKTRONISCHE APPARATUUR:**

- Dit logo is aangebracht op alle producten die elektrische of elektronische onderdelen bevatten.
- Identificeer de producten waarvan het afval kan worden hergebruikt of gerecycleerd worden om de hoeveelheid afval te verminderen.
- Neem deel aan de bescherming van het milieu door dit product of de batterijen op een verantwoorde manier te recycleren.
- Elektrisch afval of elektronische materialen en gebruikte batterijen horen niet bij het huishoudelijk afval.

Neem contact op met uw gemeente voor informatie over het recycleren van batterijen, en afval van elektrische en elektronische apparatuur.

### Voorbeeldsymbolen



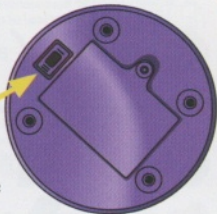
## MINI-SPEL# 1

### Dobble 360°

• Zet de cursor op 1 om Dobble 360° op lage snelheid te spelen.  
Zet de cursor op 2 om Dobble 360° op hoge snelheid te spelen.



• Druk zacht op de bovenkant van de Dobble Toren om deze te activeren/deactiveren.



**1) Voorbereiding:** Verdeel de kaarten in twee stapels, zo gelijk mogelijk. Plaats beide stapels in de zijkant van de Dobble Toren, zodat de symbolen zichtbaar zijn.

**2) Doel van het spel:**  
Verzamel de meeste kaarten.

**3) Spelverloop:** Wanneer het spel begint, moeten spelers het enige symbool vinden dat op beide kaarten zichtbaar is. Zodra een speler dit symbool heeft gevonden, noemt hij het symbool en neemt hij beide kaarten tegelijkertijd - voorzichtig - uit de Dobble Toren, terwijl deze blijft draaien; en legt hij de kaarten voor zich neer. Er wordt verder gespeeld met de volgende zichtbare kaarten op de Toren.

**4) Het spel winnen:** Het spel eindigt zodra een stapel op is. De speler met de meeste kaarten wint het spel.



## MINI-SPEL#2

### De Toren des Doods

1) **Vorbereiding:** Schud de kaarten en geef iedere speler een gedekte kaart. Vorm met de resterende kaarten een stapel die je open in het midden van de tafel legt.

2) **Doel van het spel:** Verzamel de meeste kaarten.

**Startopstelling:**  
voorbeeld voor 3 spelers



### 3) Hoe speel

**je het spel?** Aan het

begin van het spel draaien alle spelers gelijktijdig hun kaart om. Iedere speler moet nu als snelste proberen het identieke symbool te vinden tussen zijn eigen kaart en de zichtbare kaart in het midden van de tafel. De eerste speler die het gelijke symbool vindt en benoemt, neemt de bovenste kaart van de stapel en legt deze boven op zijn eigen openliggende kaart. Door deze kaart te nemen wordt een nieuwe kaart zichtbaar op de stapel. Speel verder totdat alle kaarten van de stapel verdeeld zijn.



4) **Hoe win je het spel?** De speler die de meeste kaarten heeft gewonnen, wint het spel.

## MINI-SPEL#3

### De Put

1) **Vorbereiding:** Plaats 1 kaart open in het midden van de tafel. Verdeel de overige kaarten gedekt en zo gelijk mogelijk onder de andere spelers. Elke speler schudt zijn stapel en vormt een eigen stapel die gedekt voor hem ligt.

2) **Doel van het spel:** Probeer als eerste speler je kaarten weg te spelen.



Startopstelling:  
voorbeeld voor 3 spelers



3) **Hoe speel je het spel?** Aan het begin van het spel draaien alle spelers gelijktijdig hun stapel kaarten om. Probeer als snelste speler het identieke symbool te vinden tussen jouw eigen kaart en de centrale kaart op tafel. Noem het juiste symbool en plaats jouw kaart bovenop de centrale kaart, waardoor dit de nieuwe centrale kaart wordt. Ga vervolgens op zoek naar het identieke symbool tussen jouw nieuwe kaart en de nieuwe centrale kaart. Speel verder totdat er 1 speler is die geen kaarten meer over heeft.

4) **Hoe win je het spel?** De eerste speler die geen kaarten meer over heeft, wint het spel.



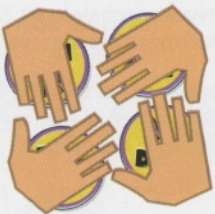
## MINI-SPEL#4

### Hete Aardappel

(wordt over meerdere rondes gespeeld)

**1) Voorbereiding:** Schud de kaarten en geef iedere speler een gedekte kaart. Leg de andere kaarten aan de kant voor later gebruik. Bepaal hoeveel rondes je wil spelen (minimaal 5).

**2) Doel van het spel:** Probeer na het spelen van alle rondes de minste kaarten over te hebben. Dit bereik je door in elke ronde kaarten weg te spelen.



Startopstelling:  
voorbeeld voor 4 spelers

**3) Hoe speel je het spel?** Aan het begin van het spel draaien alle spelers gelijktijdig hun kaart om. De kaarten moeten plat op ieders handpalm liggen. Als een speler een identiek symbool vindt bij een andere speler en dit symbool benoemt, mag hij zijn kaart bovenop de kaart van de tegenstander leggen. Als jij 2 of meer kaarten op je hand hebt liggen, dan moet je nu een identiek symbool zoeken tussen jouw nieuwe kaart (die bovenop ligt) en de kaarten van de overige spelers. Als je een identiek symbool vindt, dan mag je al jouw kaarten in één keer doorgeven. Speel verder totdat 1 speler alle kaarten heeft. Deze speler verliest de ronde en legt de kaarten voor zich neer. Een nieuwe ronde begint.



**4) Hoe win je het spel?** Aan het einde van de laatste ronde wint de speler die de minste kaarten voor zich heeft liggen.

## MINI-SPEL#5

### Een Vergiftigd Geschenk

1) **Vorbereiding:** Schud de kaarten en geef iedere speler een gedekte kaart. Vorm met de resterende kaarten een stapel die je open in het midden van de tafel legt.

2) **Doel van het spel:** Probeer de minste kaarten over te hebben.

**Startopstelling:**

voorbeeld voor 4 spelers



3) **Hoe speel je het spel?** Aan het begin van het spel draaien alle spelers gelijktijdig hun kaart om. Iedere speler moet proberen om het identieke symbool te vinden tussen de centrale kaart op tafel en de kaart van een willekeurige andere speler. De eerste speler die een identiek symbool vindt en benoemt, legt de centrale kaart bovenop de stapel van de speler bij wie het identieke symbool gevonden is. Dit is een "vergiftigd geschenk" omdat je een ongewenste kaart aan een tegenstander geeft. Door de centrale kaart bij de speler te leggen wordt een nieuwe centrale kaart zichtbaar.



Speel verder totdat alle kaarten van de stapel op zijn.

4) **Hoe win je het spel?** De speler die de minste kaarten over heeft, wint het spel.