

## **Dobble Beach, wat is dat?**

Dompel je opnieuw onder in Dobble, met deze duurzame en waterafstotende versie van dit populaire familiespel! Dobble Beach wordt gespeeld met 30 kaarten, die elk 6 symbolen bevatten. Er zijn in totaal meer dan 30 zee- en strandsymbolen. Op elke kaart komt slechts één symbool overeen met die van een andere kaart. Of je nu op het strand speelt, aan het zwembad of in bad: vind snel het juiste symbool om te winnen!

## **Voor je begint te spelen...**

Als je het spel nog nooit hebt gespeeld, of als er spelers bij zijn die het nog nooit hebben gespeeld, trek dan 2 kaarten en leg die met de afbeelding naar boven op de tafel. Zoek hetzelfde symbool op de twee kaarten (zelfde vorm, zelfde kleur, mogelijk een verschillende grootte). De eerste speler die het vindt, benoemt het en legt twee nieuwe kaarten open op tafel. Hoe vaak je het spel ook speelt, er staat altijd slechts één identiek symbool op beide kaarten. Dat is alles, je kent nu de basis van het spel Dobble Beach!

## **Doel van het spel**

Welke spelversie je ook speelt, je moet steeds het identieke symbool tussen twee kaarten vinden, het hardop benoemen, de kaart nemen, deze omdraaien of neerleggen volgens de regels van de verschillende minispelletjes die je kan spelen.

## **De Minispelletjes**

Dobble Beach bestaat uit een reeks van verschillende minispelletjes waarbij snelheid cruciaal is en alle spelers gelijktijdig spelen. Je kan alle minispelletjes spelen zowel in de opgegeven volgorde als in willekeurige volgorde, of eenzelfde minispelletje zo vaak herhalen als je zelf wilt. Het belangrijkste is dat je plezier beleeft aan dit spel! Bestudeer de regels van het minispelletje voordat je begint. Speel eventueel een oefenrondje om er zeker van te zijn dat iedereen de regels snapt voor je eraan begint.

## Speleinde

De speler die de meeste Minispelletjes heeft gewonnen, wint het spel.

## Wat in geval van twijfel?

De speler die als eerste het juiste symbool benoemt, wint! Als meerdere spelers gelijktijdig de juiste oplossing geven, wint de speler die als eerste zijn kaart neemt, neerlegt of omdraait.

## Gelijke stand

Op het einde van het spel vechten spelers met gelijke stand een duel uit: beide spelers nemen een kaart en draaien die gelijktijdig om.

De eerste speler die het identieke symbool vindt en kan benoemen, wint het duel!

## Voorbeelden van symbolen



Golf



Strandbal



Strandstoel



Palmboom



Slipper



Zon



Zonnebril



Vlieger



Zeepaardje



Bubbels



Flipper



Krab



Schep



Badpak



Handdoek



Parasol



Fototoestel

# MINISPEL #1

## De Parasol

**1) Opstelling:** schud de kaarten, leg er vier open bij ieder kind neer en zes bij elke volwassene. Leg één kaart open in het midden van de tafel en leg de overige kaarten terug in de doos. Je kan ook het aantal kaarten per kind wijzigen op basis van hun leeftijd.

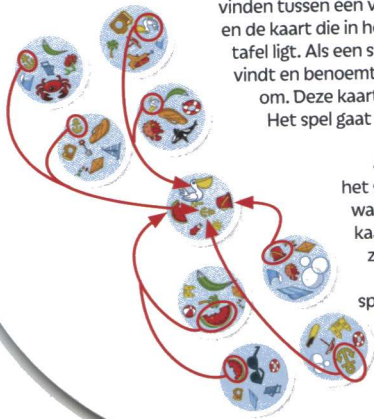
**2) Doel van het spel:** als eerste enkel nog gedekte kaarten voor je hebben liggen.



**Startopstelling:**  
voorbeeld voor 2 spelers

**3) Hoe speel je het spel?**  
Iedereen speelt tegelijkertijd.

Aan het begin van het spel moet elke speler het identieke symbool vinden tussen één van zijn kaarten en de kaart die in het midden van de tafel ligt. Als een speler het symbool vindt en benoemt, draait hij zijn kaart om. Deze kaart is nu gevalideerd. Het spel gaat vervolgens verder.



**4) De winnaar:**  
het spel stopt onmiddellijk wanneer een speler geen kaarten meer open voor zich heeft liggen. Die speler heeft het spelletje gewonnen.

## MINISPEL #2

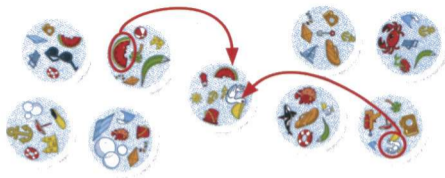
# Het Koraalrif

**1) Opstelling:** schud de kaarten, leg er vier open bij ieder kind neer en zes bij elke volwassene. Leg één kaart open in het midden van de tafel en leg de overige kaarten terug in de doos. Je kan ook het aantal kaarten per kind wijzigen op basis van hun leeftijd.

**2) Doel van het spel:** als eerste al je kaarten uitspelen.



**Startopstelling:**  
voorbeeld voor 2 spelers



### 3) Hoe speel je het spel?

Bij «Start» moet je als eerste één van je kaarten uitspelen door deze op de kaart in het midden van de tafel te leggen.

Daarbij volstaat het om telkens het identieke symbool tussen de eigen kaart en die in het midden van de tafel te benoemen. Opgelet - de kaart in het midden van de tafel verandert zodra een speler er een eigen kaart op legt.

### 4) De winnaar:

de speler die als eerste al zijn kaarten kan uitspelen, wint het spelletje.

# MINISPEL #3

## Het Zandkasteel

1) **Opstelling:** schud de kaarten en leg voor iedere speler een kaart met het plaatje naar beneden. Maak met de resterende kaarten een trekstapel die je open in het midden van de tafel legt.

2) **Doel van het spel:** probeer zoveel mogelijk kaarten te verzamelen voor het speleinde.

**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 proberen om als snelste het identieke symbool te vinden tussen zijn persoonlijke kaart en de bovenste kaart van de trekstapel. De eerste speler die het symbool vindt en kan benoemen, neemt de bovenste kaart van de stapel en legt die voor zich neer, bovenop zijn openliggende eigen kaart.

Door deze kaart te nemen wordt er een nieuwe kaart zichtbaar.



### 4) De winnaar:

als alle kaarten van de trekstapel verdeeld zijn, eindigt het spel. De winnaar is de speler die de meeste kaarten gewonnen heeft.

## MINISPEL #4

# De Zeester

**1) Opstelling:** verdeel alle kaarten één voor één onder alle spelers. Leg de laatste kaart open in het midden van de tafel. Iedere speler schudt zijn kaarten en legt die als trekstapel met de plaatjes naar beneden voor zich neer.

**2) Doel van het spel:** probeer als eerste al je kaarten uit te spelen, en probeer zeker niet als laatste over te blijven!



**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. Je moet nu proberen om sneller dan de andere spelers de kaarten van jouw stapel af te leggen en ze bovenop de centrale kaart te leggen. Daarbij volstaat het om het identieke symbool tussen de centrale kaart en jouw kaart te vinden en te benoemen. Omdat de centrale kaart verandert zodra een andere speler één van zijn kaarten weglegt, moet je dus zeer snel zijn.



### 4) De winnaar:

De speler die als eerste al zijn kaarten heeft neergelegd, is de winnaar van dit spelletje.

## MINISPEL #5

### Het Zwembad

**1) Opstelling:** schud de kaarten, leg er één met het plaatje naar beneden voor iedere speler en maak een open trekstapel met alle resterende kaarten in het midden van de tafel.

**2) Doel van het spel:** probeer zo min mogelijk kaarten te verzamelen tegen het speleinde.

**Startopstelling:**  
voorbeeld voor  
4 spelers



### 3) Hoe speel je het spel?

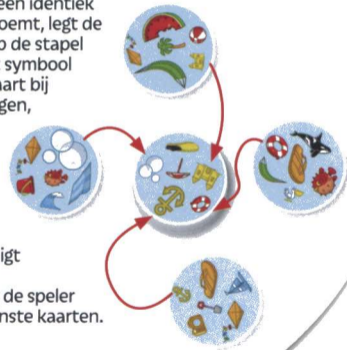
Aan het begin van het spel draaien alle spelers gelijktijdig hun kaart om. Iedere speler moet proberen om het identieke symbool te vinden tussen de bovenste kaart van de trekstapel en de openliggende kaart van een andere speler.

De eerste speler die een identiek symbool vindt en benoemt, legt de centrale kaart bovenop de stapel van de speler bij wie dit symbool identiek is. Door deze kaart bij een andere speler te leggen, wordt een nieuwe kaart zichtbaar.

### 4) De winnaar:

als alle kaarten van de trekstapel verdeeld zijn, eindigt het spel.

De winnaar is de speler met de minste kaarten.



## **Dobble Beach, c'est quoi ?**

Emportez vos cartes Dobble dans toutes vos aventures avec la version imperméable de votre jeu favori ! Dobble Beach c'est plus de 30 symboles sur le thème de la plage et des animaux marins et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte. Que ce soit à la plage, à la piscine ou dans ta baignoire, soyez le plus rapide à le découvrir !

## **Avant de jouer...**

Si vous n'avez jamais joué ou que vous jouez avec des personnes qui n'ont jamais joué, piochez deux cartes au hasard et posez les faces visibles sur la table au centre des joueurs. Cherchez le symbole identique entre les deux cartes (même forme, même couleur, seule la taille peut être différente). Le premier joueur qui le trouve, le nomme et pioche deux nouvelles cartes qu'il pose sur la table.

Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les joueurs aient compris qu'il y a toujours un et un seul symbole identique entre deux cartes. Ça y est, vous savez jouer à Dobble Beach !

## **But du jeu**

Quel que soit le jeu, il faut toujours être le plus rapide à repérer le symbole identique entre deux cartes, le nommer à haute voix, puis prendre la carte, la poser ou la défausser selon les règles du mini-jeu auquel vous êtes en train de jouer.

## **Les mini-jeux**

Dobble Beach est une suite de mini-jeux de rapidité où tous les joueurs jouent en même temps. Vous pouvez jouer à tous les mini-jeux dans l'ordre, dans le désordre ou rejouer toujours au même. Le principal est de s'amuser ! Lisez la règle du mini-jeu sélectionné (ou pioché au hasard) à tous les joueurs avant de commencer. N'hésitez pas à faire un tour de jeu pour rien afin d'être sûr que tous les joueurs aient bien compris la règle.



## Fin de partie

Le joueur qui a remporté le plus de mini-jeux gagne la partie.

## En cas de doute ?

C'est le joueur qui a nommé le symbole en premier qui gagne ! Si les joueurs ont parlé en même temps, c'est celui qui a pris, posé ou défaussé sa carte en premier qui gagne.

## Ex-aequo

À la fin d'un jeu, les joueurs ex-aequo font un duel : ils piochent chacun une carte et la retournent en même temps. Le premier qui trouve le symbole identique et le nomme gagne le duel !

## Exemples de symboles



Vague



Ballon



Chaise longue



Palmier



Tong



Soleil



Lunettes de soleil



Cerf-volant



Hippo-campe



Bulles



Palme



Crabe



Pelle



Maillot de bain



Serviette



Parasol



Appareil photo

## MINI-JEU N°7

# Le parasol

**1) Installation :** mélangez les cartes, posez-en quatre face visible devant chaque enfant et six devant chaque adulte. Posez une carte face visible au centre de la table et rangez les cartes restantes dans la boîte. Vous pouvez modifier la quantité de cartes posées devant chaque enfant selon son âge.

**2) But du jeu :** être le premier joueur à n'avoir plus que des cartes face cachée devant lui.



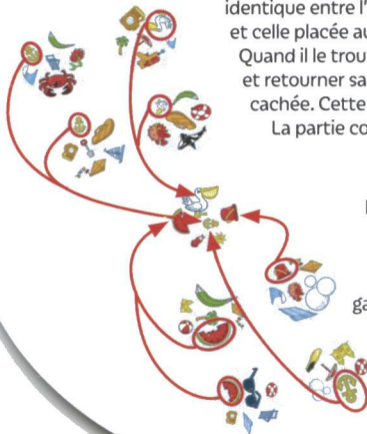
*Position de départ :  
exemple pour 2 joueurs*

### 3) Comment jouer ?

Tout le monde joue en même temps. Au top départ, chaque joueur doit repérer le symbole identique entre l'une de ses cartes et celle placée au centre de la table. Quand il le trouve, il doit le nommer et retourner sa carte concernée face cachée. Cette carte est ainsi validée. La partie continue ainsi de suite.

### 4) Le gagnant :

le jeu s'arrête lorsqu'un joueur n'a plus de cartes face visible devant lui. Il est le gagnant de la partie.



## MINI-JEU N°2

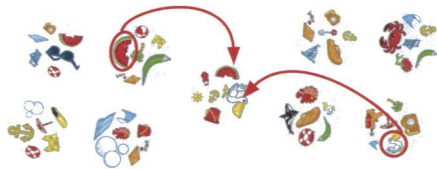
# La barrière de corail

**1) Installation :** mélangez les cartes, posez-en quatre face visible devant chaque enfant et six devant chaque adulte. Posez une carte face visible au centre de la table et rangez les cartes restantes dans la boîte. Vous pouvez modifier la quantité de cartes posées devant chaque enfant selon son âge.

**2) But du jeu :** être le plus rapide à se débarrasser de toutes ses cartes.



*Position de départ :  
exemple pour 2 joueurs*



### 3) Comment jouer ?

Au top départ, il faut être le plus rapide pour se défausser d'une de ses cartes en la posant sur la carte du centre de la table. Pour cela, il suffit de nommer à chaque fois le symbole identique entre sa carte et celle du centre. Attention, par conséquent, la carte du centre change dès qu'un joueur pose une des siennes par-dessus.

### 4) Le gagnant :

le premier joueur qui se débarrasse de ses cartes gagne la partie.

## MINI-JEU N°3

### Le château de sable

**1) Installation :** mélangez les cartes, posez-  
en une face cachée devant chaque joueur et  
composez une pioche avec les cartes restantes que  
vous placez face visible, au milieu des joueurs.

**2) But du jeu :** être le joueur qui a récupéré le plus  
de cartes de la pioche quand le jeu s'arrête.



*Position de départ :*  
*exemple pour 3 joueurs*

### 3) Comment jouer ?

Au top départ, les joueurs  
retournent leur carte face visible. Chaque  
joueur doit être le plus rapide à repérer le  
symbole identique entre sa carte et la première  
carte de la pioche. Le premier joueur à le trouver, le  
nomme, prend la carte de la pioche et la pose devant  
lui sur sa carte. En prenant cette carte, une nouvelle carte  
est ainsi révélée. La partie continue jusqu'à  
ce que toutes les cartes de la  
pioche aient été récupérées.



### 4) Le gagnant :

le jeu s'arrête dès que  
toutes les cartes de la pioche  
ont été récupérées. Le gagnant  
est le joueur qui a récupéré le  
plus de cartes.

## MINI-JEU N°4

### L'étoile de mer

**1) Installation :** distribuez toutes les cartes une par une à chaque joueur. Mettez la dernière carte au milieu des joueurs, face visible. Chaque joueur mélange ses cartes et compose une pioche qu'il pose devant lui face cachée.

**2) But du jeu :** être le plus rapide à se débarrasser de toutes ses cartes et surtout ne pas être le dernier !



*Position  
de départ :  
exemple pour  
3 joueurs*



### 3) Comment jouer ?

Au top départ, les joueurs retournent leur pioche face visible. Il faut être plus rapide que les autres pour se défausser des cartes de sa pioche en les posant sur la carte du centre. Pour cela, il suffit de nommer à chaque fois l'animal identique entre la carte du sommet de sa pioche et celle du centre. Comme la carte du centre change dès qu'un joueur pose une de ses cartes dessus, il faut être très rapide.



### 4) Le gagnant :

le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes gagne le jeu.