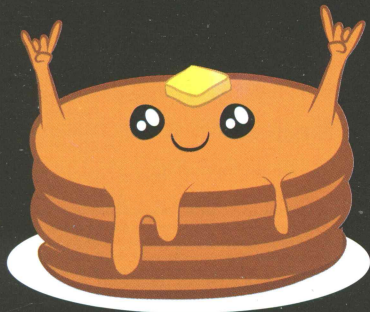




**Dooble**<sup>®</sup> presents  
**ANARCHY  
PANCAKES**<sup>™</sup>

 ANARCHY REGELS



LEEFTIJD 8+ | 2-6 SPELERS





Een samenwerking van de makers  
van Exploding Kittens® + Dobble®



## INHOUD

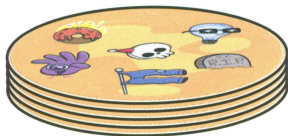
31 kaarten met zes toppings

31 kaarten met één topping

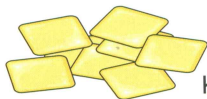
9 klontjes boter



Kaarten met  
één topping



Kaarten met  
zes toppings



Klontjes  
boter

## DOEL

Verdien als eerste speler 2 klontjes boter. Elke keer dat je erin slaagt om al je kaarten kwijt te raken, verdien je een klontje boter

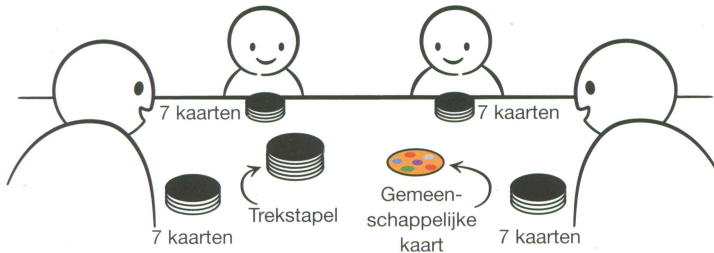
# VOORBEREIDING

Verdeel de kaarten in 2 stapels (kaarten met zes toppings en kaarten met één topping).

Geef elke speler 2 gedekte kaarten met één topping en leg daarna alle overgebleven kaarten met één topping opzij. Deze kaarten zullen tijdens deze ronde niet gebruikt worden.

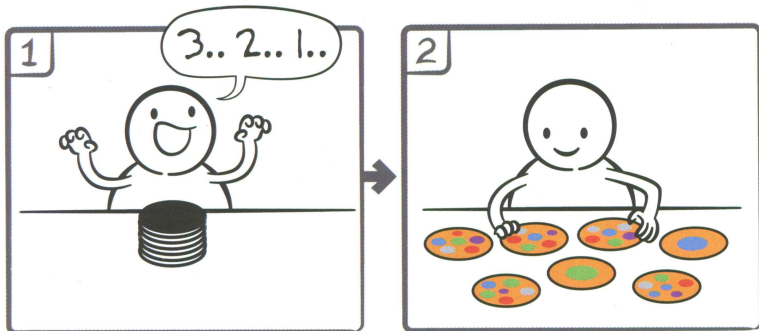
Geef vervolgens elke speler 5 gedekte kaarten met zes toppings zodat iedereen 7 kaarten voor zich heeft liggen (2 kaarten met één topping en 5 kaarten met zes toppings).

Leg de overgebleven kaarten met zes toppings gedekt in het midden van de tafel om een trekstapel te vormen. Trek daarna 1 van de kaarten met zes toppings van de trekstapel en leg deze open in het midden van de tafel — dit is de gemeenschappelijke kaart.



# SPELVERLOOP

Om het spel te beginnen, tellen alle spelers tegelijkertijd terug vanaf 3, draaien dan op hetzelfde moment hun 7 kaarten open en spreiden deze uit zodat ze voor iedereen aan tafel zichtbaar zijn.



**OPMERKING:** Je kaarten moeten tijdens het gehele spel zichtbaar op tafel blijven liggen. Je mag ze niet met je handen bedekken!

Begin nog niet!  
Ga eerst aan de andere zijde verder met lezen.

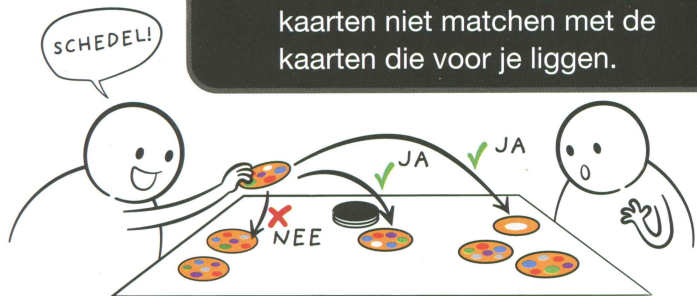
# SPELVERLOOP

vervolg

Op het moment dat de kaarten omgedraaid worden, speelt iedereen tegelijkertijd — er zijn dus geen beurten. Je gaat nu op zoek naar gelijke toppings.

Als een van de toppings op ÉÉN van jouw kaarten overeenkomt met ÉÉN van de toppings op de gemeenschappelijke kaart OF op een kaart van een andere speler, roep je uit om welke topping het gaat en leg je jouw kaart bovenop de matchende kaart. De toppings hoeven niet even groot te zijn.

**OPMERKING:** Je mag je eigen kaarten niet matchen met de kaarten die voor je liggen.



Door jouw kaart bovenop een matchende kaart te leggen, is deze niet langer deel van de kaarten die voor je liggen en is de overwinning een stapje dichterbij.

Elke keer dat een kaart op de juiste wijze bovenop een andere kaart wordt gelegd, wordt dit een permanente stapel die niet meer opgedeeld kan worden. Voor de rest van de ronde zal de stapel verplaatsen alsof het een enkele kaart is. Oftewel, als je een stapel voor je hebt liggen en een match vindt, moet je de volledige stapel bovenop de matchende kaart leggen (om een net iets grotere stapel te vormen).

**OPMERKING:** Elke kaart kan een stapel worden, maar je mag alleen toppings matchen met de bovenste kaart van die stapel.

**NOG EEN OPMERKING:** Kom niet in de verleiding om kaarten op matchende kaarten te gooien of werpen, maar leg deze altijd netjes neer zodat ze op elkaar blijven liggen. Als kaarten van de stapel schuiven omdat je ze niet zorgvuldig hebt neergelegd, moet je de verschoven stapel eerst netjes terugleggen voordat je verder kunt gaan met spelen (ondertussen mogen alle andere spelers wel zonder jou verder spelen).

## Geen matches mogelijk?

Als je geen van je kaarten kunt matchen, moet je een kaart van de trekstapel pakken (zolang hier kaarten over zijn), deze omdraaien en voor je neerleggen. Trek echter niet te snel een nieuwe kaart, omdat je altijd een match over het hoofd gezien kunt hebben!

**NOG MEER OPMERKINGEN:** Een nieuwe kaart van de trekstapel pakken levert je meer toppings op om te matchen, maar je wint zo ook minder snel het spel!

## Geen kaarten meer over

Zodra één van de spelers geen kaarten meer voor zich heeft liggen, is de ronde voorbij. De eerste speler die al zijn kaarten kwijtraakt, roept 'Anarchy Pancakes!' en krijgt 1 klontje boter om te houden. Om een nieuwe ronde te starten, worden alle kaarten verzameld (zelfs de opzij gelegde kaarten), maak je weer twee stapels en geef je elke speler zoals gewoonlijk 7 kaarten.

## WINNEN

De eerste speler met 2 klontjes boter wint het spel!



# HEY! ALS JE MEER INFO WILT, BEKIK DAN ONZE VIDEO!



© 2023 Exploding Kittens  
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 USA

Een spel door Denis Blanchot, Jacques Cottereau en Play  
Factory, met hulp van het Play Factory team, inclusief: Jean-  
François Andreani, Toussaint Benedetti,  
Guillaume Gille-Naves en Igor Polouchine.  
Uitgegeven door Zygomat - Asmodee Group

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

Spot It!, Dobble en Dobble-karakters zijn handelsmerken van  
Asmodee Group • [www.zygomat-games.com](http://www.zygomat-games.com)

Een stukje geschiedenis over het ontstaan van Dobble: DOBBLE bevat meer dan 50 symbolen, 55 kaarten met 8 symbolen per kaart en er is altijd slechts 1 identiek symbool op twee willekeurige kaarten te vinden. Hoe werkt het spel? DOBBLE is gebaseerd op een interactieprincipe: twee lijnen hebben altijd één gemeenschappelijk punt. In 1976 ging de heer Jacques Cottereau zich verdiepen in een beroemde «leuke wiskundige» puzzel, namelijk het schoolmeisjesprobleem van Kirkman. Deze puzzel bevat de volgende vraag: «15 meisjes van een kostschool gaan elke dag wandelen in rijen van drie. Hoe organiseren we dit zodanig dat elk meisje slechts één keer samen met elk van de andere meisjes wandelt?». Hij past technieken toe uit de theorieën over foutcorrectiecodes en bouwde op die manier enkele structuren om het probleem algemener te maken. Deze structuren staan bij wiskundigen bekend onder de naam «onverlidelige gebalanceerde blokken». Op basis van de speciale eigenschappen van deze structuren (de principes van intersectie en optimalisatie) heeft Jacques Cottereau twee spellen gecreëerd door ze op een onconventionele manier aan te passen. Het eerste spel, een «vreemde retriever» werd gepubliceerd in de tijdschriften «Le Petit Archimède» en «Pour la Science». Jacques Cottereau heeft vervolgens een tweede spel gecreëerd op basis van een geprojecteerd vlak met een basis van 5 waarin de lijnen werden vervangen door kaarten en de punten door afbeeldingen van insecten. Hij noemde dit het «insectenspel». Doel van dit spel was om hetzelfde insect op twee kaarten te vinden. De stamvader van DOBBLE was geboren! In het voorjaar van 2008 ontdekte Denis Blanchot een paar kaarten van het «insectenspel», dat decennia eerder was ontworpen. Hij werd getroffen door het genie achter het kruispuntmechanisme en werkte samen met Jacques Cottereau om dit om te zetten in een «recht» spel. Voor Denis Blanchot moesten de «goede punten»-patronen worden herzien omdat ze te complex zijn en een partyspel gebaseerd op snelle reflexen onmogelijk maken. De pictogrammen moesten een snel identificeerbaar zijn, speler worden en gemakkelijker te begrijpen zijn. Het spel moet vloeierder gaan verlopen. Tegelijkertijd zijn er te weinig kaarten (31) die te weinig figuren bevatten (6); het spel wordt aangepast naar 57 kaarten met 8 figuren om eindelijk het echte speelhoel te krijgen, wat resulteert in een hoog aantal mogelijke combinaties (een getal met zeven cijfers). De regels van het spel moesten dan nog geschreven worden... Kortom, er stond hen nog heel wat creatief werk te wachten. Veel prototypes en playtests, met name met kinderen, zouden worden uitgevoerd door Denis Blanchot, die ook zelf de nodige stappen onderneemt om direct in contact te komen met uitgevers. Het Play Factory-team zou uiteindelijk samenwerken met Denis Blanchot om het spel in zijn finale vorm te publiceren. In het begin van de herfst van 2009 wordt DOBBLE in zijn huidige vorm gelanceerd!