

Voorbeelden van symbolen

	Uitroepteken		Sneeuwvlok, sneeuw, ijskristal, ...		Doodshoofd, piraat, ...
	Clown, pipo, ...		Solsleutel, muziek, ...		Kat, miauw, minoes, ...
	Doel, Vizier, ...		Tyrannosaurus, dlosaurus, ...		Draak
	Dobble		Lamp, Licht, ...		Yin en Yang, Zen, ...
	Hart, Liefde, passie, ...		Ijs, ijsblokje, ...		Lippen, mond, kus, liefde, ...
	Spoek, geest, ...		Pion, paard, ridder, ...		Bliksem, onweer, donder, ...
			Oranje mannetje		Rood Blad, Canada, Esdooom, ...

Puntensysteem voor wedstrijden

Begin met "De toren des doods" de verliezer kiest het volgende mini-spelletje.

"De toren des doods": +1 punt voor iedere gewonnen kaart /

+5 punten voor de speler die het meeste kaarten gewonnen heeft.

"De put": +10 punten voor de speler die als eerste al zijn kaarten kwijt is / -20 punten voor de speler die als laatste overblijft.

"Schuif de hete aardappel door": -5 punten per verloren match.

"Een vergiftigd geschenk": +20 punten voor de speler die het minste kaarten krijgt / +10 punten voor de

speler met het tweede-minste kaarten.

"Pak ze allemaal": +1 punt per gewonnen kaart.

Credits

Oorspronkelijke idee: Denis Blanchot

Spelsysteem, ontwikkeling en tests:

Denis Blanchot,

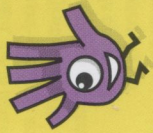
Jean-François Andreani

Team Play Factory

Vitgever en distributeur:



www.asmodee.com



Dobble

Spelregels

EEN PLEZIERIG SPEL VOOR SPELERS MET SNELLE REFLEXEN - VOOR 2-8 SPELERS - VANAF 6 JAAR

DOBBLE



Dobble, wat is dat?

Dobble is een spel met 55 kaarten waarop steeds 8 symbolen staan afgebeeld. En met telkens 1 identiek symbool als je 2 kaarten vergelijkt. Aan jou om het te ontdekken.

Voor 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: zelfde vorm, zelfde kleur, mogelijk een verschillende grootte). De eerste speler die het symbool vindt, benoemt het en legt twee nieuwe kaarten open op de tafel. Herhaal dit tot alle spelers begrepen hebben dat er steeds één en slechts één identiek symbool op beide kaarten staat.

Dat is alles ... je kent nu de basis van het spel **Dobble !!!**

Doel van het spel

Welke spelversie je ook speelt, je moet steeds proberen om als eerste het identieke symbool tussen twee kaarten te vinden en te benoemen. Vervolgens mag je een kaart nemen, een kaart plaatsen of een kaart afleggen volgens de regels van de verschillende mini-spelletjes die je kan spelen.

De mini-spelletjes

Dobble bestaat uit een reeks van verschillende mini-spelletjes die rond snelheid draaien en waarbij alle spelers gelijktijdig spelen. Je kan alle mini-spelletjes spelen zowel in de volgorde zoals ze hier beschreven worden, als in eender welke willekeurige volgorde of een zelfde mini-spelletje zo vaak herhalen als je zelf wil. Het belangrijkste is dat je plezier beleeft aan dit spel! Lees de regels van het gekozen (of getrokken) mini-spelletje, zodat alle spelers de spelregels van de volgende ronde kennen. Speel eventueel een rondje om er zeker van te zijn dat iedereen de regels snapt voor je eraan begint.

Speleinde

De speler die de meeste mini-spelletjes wint zal de eindwinnaar zijn. Als je een echte competitie wil opzetten stellen we je op het einde van deze regels een puntensysteem voor.

Wat in geval van twijfel?

De speler die als eerste het symbool dat dubbel voorkomt vindt en benoemt is de winnaar. Als twee spelers gelijktijdig een juiste oplossing geven, wint de speler die als eerste zijn kaart aflegt, of de betrokken kaart opneemt (volgens de geldende spelregels van dat moment)

Gelijke stand

Op het einde van het spel kunnen spelers met een gelijke stand een duel uitvechten: ieder neemt een kaart en draait deze gelijktijdig om. De eerste die het gelijke symbool vindt en kan benoemen wint het duel. Het uitvechten van een gelijke stand kunnen de spelers als ze met meer dan twee zijn, ook doen door een spelletje "Schuif de hete aardappel door" te spelen.

MINI-SPEL #1

De toren des doods

- 1) Opstelling:** Schud de kaarten en leg voor iedere speler een **gedekte kaart**. Maak met de overblijvende kaarten een trekstapel die je **open** in het midden van de tafel legt.
- 2) Doel van het spel:** Probeer het meeste aantal kaarten te verzamelen voor het speleinde.

startopstelling:
voorbeeld voor 3 spelers



MINI-SPEL #2

De put

- 1) Opstelling:** Verdeel alle kaarten één voor één onder alle spelers, begin met de speler die het vorige minispelletje gewonnen heeft. Leg de laatste kaart **open** in het midden van de tafel. Iedere speler schudt zijn stapel en maakt een trekstapel, die **gedekt** voor hem ligt.
- 2) Doel van het spel:** Probeer als eerste al je kaarten af te leggen, en probeer zeker niet als laatste over te blijven!

startopstelling:
voorbeeld voor 3 spelers



MINI-SPEL #3

Schuif de hete aardappel door

(dit spel kan je over meerdere rondes spelen)

- 1) Opstelling:** Bij iedere ronde krijgt elke speler een **gedekte kaart** in de hand zonder die te bekijken. De overblijvende kaarten blijven aan de kant voor volgende rondes.

- 2) Doel van het spel:** Probeer sneller dan de andere spelers van je kaart af te raken.



startopstelling:
voorbeeld voor 3 spelers

MINI-SPEL #4

Pak ze allemaal!

(dit spel kan je over meerdere rondes spelen)

- 1) Opstelling:** Bij iedere ronde leg je een kaart **open** in het midden van de tafel, vervolgens krijgt iedere speler een **gedekte kaart**. De overblijvende kaarten blijven aan de kant voor volgende rondes.
- 2) Doel van het spel:** Verzamel sneller dan de andere spelers zo veel mogelijk kaarten.

startopstelling:
voorbeeld voor 3 spelers



MINI-SPEL #5

Een vergiftigd geschenk

- 1) Opstelling:** Schud de kaarten, leg er één **gedekt** voor iedere speler en maak een **open** trekstapel met alle overblijvende kaarten in het midden van de tafel.
- 2) Doel van het spel:** Probeer zo weinig mogelijk kaarten te verzamelen op het einde van het spel.

startopstelling:
voorbeeld voor 3 spelers



3) Hoe spelen?

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 persoonlijke kaart en de bovenste kaart van de toren. De eerste speler die het symbool vindt en kan benoemen, neemt de bovenste kaart van de aflegstapel en legt deze boven op zijn eigen openliggende kaart. Door deze kaart te nemen wordt een nieuwe kaart zichtbaar op de stapel. Het spel gaat verder tot alle kaarten van de trekstapel verdeeld zijn.

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.



3) Hoe spelen?

Aan het begin van het spel draaien alle spelers gelijktijdig hun stapel kaarten om. Je moet nu proberen sneller dan de andere spelers de kaarten van jouw stapel af te leggen en ze boven op de centrale kaart te leggen. Om je kaart te mogen wegleggen volstaat het om het identieke symbool tussen de centrale kaart en jouw kaart te vinden en te benoemen. Omdat de centrale kaart verandert van zodra een andere speler één van zijn kaarten aflegt, moet je dus zeer snel zijn.

4) De verliezer:

De speler die als laatste al zijn kaarten aflegt, is de verliezer van dit mini-spelletje.



3) Hoe spelen?

Aan het begin van het spel draaien alle spelers gelijktijdig hun kaart om. Ze moeten er rekening mee houden dat alle symbolen goed zichtbaar zijn voor alle spelers (het beste is om de kaart in je hand te houden zoals op de tekening te zien is). Als een speler een identiek symbool vindt bij een andere speler en het benoemt, mag hij zijn kaart bovenop de kaart van de tegenstander leggen. De verliezende speler moet nu een identiek symbool zoeken tussen zijn nieuwe kaart en de kaarten van de overblijvende spelers. Als hij een identiek paar vindt, mag hij al zijn kaarten in één keer doorgeven.

4) De verliezer:

De speler die als laatste nog kaarten vast heeft, verliest deze ronde en legt de kaarten voor zich op tafel neer. De spelers kunnen nu aan de volgende ronde beginnen. Je kan zoveel ronden spelen als je zelf wil (met een minimum van 5). Als er geen kaarten meer in de stapel zijn, eindigt het spel. De speler die het meeste kaarten verzameld heeft tijdens dit mini-spel is de verliezer.



3) Hoe spelen?

Aan het begin van het spel draaien alle spelers gelijktijdig hun kaart om en leggen ze naast de centrale kaart. Als één van de spelers een identiek symbool vindt en benoemt tussen één van de kaarten en de centrale kaart, mag hij deze kaart nemen en gedekt voor zich leggen. Het spel gaat verder tot alle kaarten gewonnen zijn en enkel de centrale kaart overblijft. (let op: je mag nooit de centrale kaart nemen.)

4) De winnaar:

Als alle omgedraaide kaarten verdeeld zijn, wordt de centrale kaart onder de trekstapel gelegd en kan de volgende ronde starten. De spelers houden de gewonnen kaarten bij. Als er niet voldoende kaarten zijn om een nieuwe ronde te spelen is dit mini-spel gedaan en de winnaar is de speler die het meeste kaarten verzameld heeft.

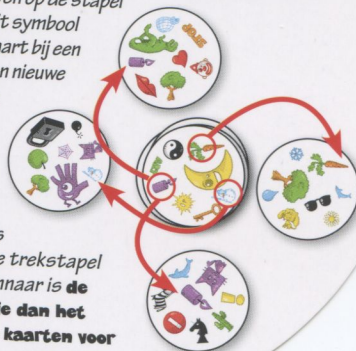


3) Hoe spelen?

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 boven op de stapel van de speler bij wie dit symbool identiek is. Door deze kaart bij een speler te leggen wordt een nieuwe centrale kaart zichtbaar. Het spel gaat verder tot alle kaarten van de trekstapel op zijn.

4) De winnaar:

Het spel eindigt als alle kaarten van de trekstapel op zijn. De winnaar is de speler die dan het minste kaarten voor zich heeft.



Exemples de symboles



Système de points pour tournois

Commencez avec « la tour infernale », le perdant choisit le mini-jeu suivant.

La tour infernale : +1 point par carte récupérée / +5 points pour le joueur qui a récupéré le plus de cartes

Le puits : +10 points pour le 1er joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes / -20 points pour le dernier

Le cadeau empoisonné : +20 points pour le joueur qui a récupéré le moins de cartes / +10 points pour le second

La patate chaude : -5 points par manche perdue

Attraper-les tous : +1 point par carte récupérée

Crédits

Idée originale : Denis Blanchot

Système de jeu, développement et tests :
Denis Blanchot, Jean-François Andreani
Team Play Factory

Édition et distribution :



www.asmodee.com



DOBBLE

Règles du jeu

JEU D'AMBIGUÏTÉ ET DE RÉFLEXES - 2 À 8 JOUEURS - À PARTIR DE 6 ANS

DOBBLE



Dobble, c'est quoi ?

Dobble c'est plus de 50 symboles, 55 cartes, 8 symboles par carte et **toujours un et un seul symbole identique** entre chaque carte. À vous de 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** !

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 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. Pour les fondus de compétition, un système de points est proposé en fin de règles.

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 (ou une manche de « patate chaude » s'ils sont plus de deux). Ils piochent chacun une carte et la retournent en même temps. Le premier qui trouve le symbole identique et le nomme gagne le duel.



MINI-JEU N°1

La tour infernale

- 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



MINI-JEU N°2

Le puits

- 1) Installation :** distribuez toutes les cartes une par une à chaque joueur en commençant par le joueur qui a gagné le jeu précédent. 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



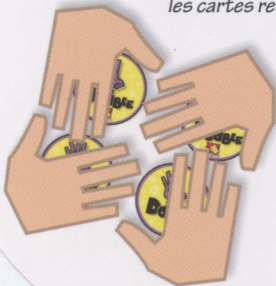
MINI-JEU N°3

La patate chaude

(se joue en plusieurs manches)

- 1) Installation :** à chaque manche, distribuez une carte à chaque joueur qu'il conserve **face cachée** dans sa main sans la regarder. Mettez les cartes restantes de côté, elles serviront pour les manches suivantes.

- 2) But du jeu :** être plus rapide que les autres joueurs pour se débarrasser de sa carte.



Position de départ :
exemple pour 4 joueurs

MINI-JEU N°4

Attrapez-les tous !

(se joue en plusieurs manches)

- 1) Installation :** à chaque manche, posez une carte **face visible** au milieu des joueurs, puis posez **face cachée** autour de cette carte autant de cartes qu'il y a de joueurs. Mettez les cartes restantes de côté, elles serviront pour les manches suivantes.
- 2) But du jeu :** récupérer un maximum de cartes plus rapidement que les autres joueurs.

Position de départ :
exemple pour
4 joueurs



MINI-JEU N°5

Le cadeau empoisonné

- 1) Installation :** mélangez les cartes, posez-en une **face cachée** devant chaque joueur et composez une pioche avec les cartes restantes que vous posez **face visible** au milieu des joueurs.
- 2) But du jeu :** être le joueur qui a récupéré le moins de cartes de la pioche quand le jeu s'arrête.

Position de départ :
exemple pour
4 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.

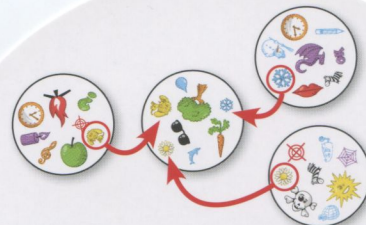


3) Comment jouer ?

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 le symbole 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 perdant :

Le dernier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes perd le jeu.



3) Comment jouer ?

Au top départ, les joueurs révèlent leur carte en s'assurant que tous les symboles soient bien visibles par tous les joueurs (le mieux est d'avoir la carte dans votre main bien aplatie, comme sur le schéma). Dès qu'un joueur trouve le **symbole identique entre sa carte et celle d'un autre, il le nomme et place sa carte sur celle de son adversaire**. Ce dernier doit maintenant chercher le symbole identique entre sa nouvelle carte et celle des joueurs restants. S'il y arrive, il donne toutes ses cartes d'un coup.

4) Le perdant :

Le dernier joueur qui se retrouve avec toutes les cartes perd la manche et les pose sur la table près de lui. Les joueurs relancent autant de manches qu'ils le souhaitent (minimum 5). Lorsqu'il n'y a plus de cartes à distribuer, le jeu s'arrête et **le perdant est le joueur qui a récupéré le plus de cartes**.

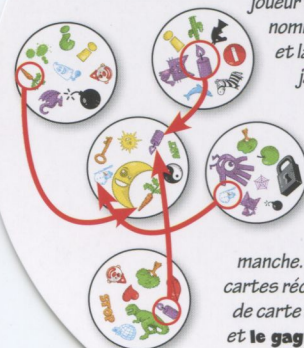


3) Comment jouer ?

Au top départ, chaque joueur retourne en même temps une des cartes qui entoure la carte du centre. Les joueurs doivent trouver **le symbole identique entre la carte du centre et les cartes qui viennent d'être retournées**. Dès qu'un joueur trouve un symbole identique, il le nomme, s'empare de la carte concernée et la place de côté (attention : il ne faut jamais piocher la carte du centre).

4) Le gagnant :

dès que toutes les cartes retournées ont été récupérées, les joueurs remettent la carte du centre sous la pioche et relancent une nouvelle manche. Les joueurs conservent les cartes récupérées. Lorsqu'il n'y a plus de carte à piocher, le jeu s'arrête et **le gagnant est celui qui a récupéré le plus de cartes**.



3) Comment jouer ?

Au top départ, les joueurs retournent leur carte face visible. Chaque joueur doit **repérer le symbole identique entre la carte de n'importe quel autre joueur et celle de la pioche**. Le premier joueur qui trouve un symbole identique le nomme, pioche la carte centrale et la pose sur la carte du joueur concerné. En prenant cette carte, une nouvelle carte est 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 celui qui a le moins de cartes.**

