

Dobble®



100 YEARS OF WONDER

Spelregels

Wat is Disney 100 Dobble?

Disney 100 Dobble is een limited edition uitgave van het kaartspel Dobble, bestaande uit 90 kaarten - met in totaal 91 verschillende symbolen - waarop 10 symbolen per kaart afgebeeld staan. 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 "Drieling" om de winnaar te bepalen.

MINI-SPEL #1

De Toren des Doods

- 1) Voorbereiding:** 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.
- 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.



Startopstelling: voorbeeld voor 3 spelers



MINI-SPEL #2

De Put

- 1) Voorbereiding:** 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 schuift 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.
- 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.

Startopstelling: voorbeeld voor 3 spelers



MINI-SPEL #3

Sterrenstrijd



- 1) Voorbereiding:** Verdeel de kaarten gedekt en zo gelijk mogelijk onder alle spelers. Met deze kaarten vormt iedere speler een eigen stapel.
 - 2) Doel van het spel:** Probeer als eerste speler je kaarten weg te spelen.
 - 3) Hoe speel je het spel?** Spelers draaien gelijktijdig hun stapel kaarten om. De stapels moeten op tafel blijven liggen. Vind jij als eerste speler het identieke symbool tussen jouw eerste kaart en de kaart van een andere speler, dan benoem je het symbool en plaats je jouw kaart bovenop de stapel van de andere speler. Bevat jouw kaart een speciaal stersymbool met Mickey of Minnie, dan is jouw kaart beschermd!
- De sterren achter Mickey en Minnie zijn magisch, en daarmee voorkom je dat symbolen op andere kaarten overeenkomen met symbolen op jouw kaart. De andere spelers mogen nu alleen maar op zoek gaan naar identieke sterren! (alleen Mickey en Mickey of Minnie en Minnie).

Jij mag juist op zoek gaan naar een willekeurig symbool dat gelijk is aan een symbool op jouw kaart. Zodra een andere speler een identiek symbool - anders dan de speciale sterren - vindt tussen zijn kaart en jouw kaart, dan roep je het stersymbool dat jouw kaart beschermt en geef je deze speler zijn kaart terug.

Heeft een speler een identiek stersymbool gevonden tussen zijn kaart en jouw kaart terwijl deze ster jouw kaart beschermt, dan neem jij de 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.

Startopstelling: voorbeeld voor 4 spelers



MINI-SPEL #4

Niet van Mij

- 1) Voorbereiding:** 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.
- 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. 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.

Startopstelling: voorbeeld voor 4 spelers

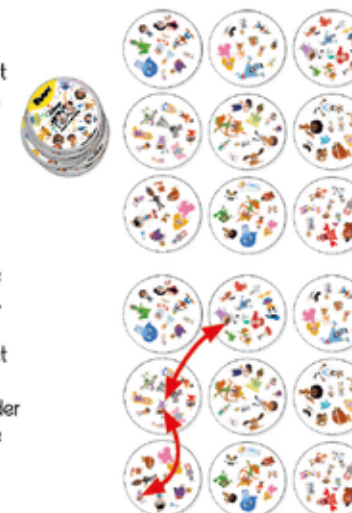


MINI-SPEL #5

Drieling

- 1) Voorbereiding:** Plaats alle kaarten gedekt in een stapel. Neem de eerste 9 kaarten en leg deze open op tafel (zoals getoond).
- 2) Doel van het spel:** Verzamel de meeste kaarten.
- 3) Hoe speel je het spel?** Spelers proberen gelijktijdig om een identiek symbool te vinden op 3 willekeurige kaarten. Hetzelfde symbool moet op alle 3 kaarten te zien zijn. De eerste speler die een identiek symbool vindt en benoemt, neemt de kaarten met het identieke symbool en vervangt deze door 3 nieuwe kaarten. Het spel eindigt als er minder dan 9 kaarten over zijn en er geen identieke symbolen meer zijn tussen 3 kaarten.
- 4) Hoe win je het spel?** De speler met de meeste kaarten, wint het spel.

Startopstelling:



Symbolen

| | | | | | |
|-----------------|-------------------|--------------|----------------|----------------|------------------|
| Baloe | Mickey Mouse | Minnie Mouse | Katrien Duck | Donald Duck | Goofy |
| Pluto | Knabbel en Babbel | Japie Krekel | Pinokkio | Alice | Kolderkat |
| TinkerBell | Robin Hood | Elliott | Rafiki | Timon | Pumbaa |
| Lady | Frey | Frank | Marie | Stampertje | Bambi |
| Hercules | Timmie Muis | Dumbo | Cruella De Vil | Maleficent | Aurora |
| Pocahontas | Ursula | Ariël | Sebastiaan | Belle | Gaston |
| Aladdin | Mulan | Assepoester | Tiana | Elsa | Anna |
| Rapunzel | Flynn Rider | Pascal | Baymax | Wreck-It Ralph | Mirabel |
| Judy Hopps | Nick Wilde | Raya | Buzz Lightyear | Woody | Alien |
| Vorkie | Lotso | Luca | Remy | Mike Wazowski | Sulley |
| Bliksem McQueen | Takel | Plezier | Verdriet | Joe Gardner | Nemo |
| Jack-Jack | Elastigirl | Miguel | Meilin Lee | Merida | Boe |
| | | | | | Dory |
| | | | | | Carl Fredricksen |

Credits

Een spel van 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: Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.com

© DISNEY • © DISNEY/PIXAR

Spot it!, Dobble, en de Dobble karakters zijn handelsmerken van Asmodee Group.

WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM



Een stukje geschiedenis over het ontstaan van Dobble: DOBBLE bevat meer dan 50 symbolen en 55 kaarten met 8 symbolen per kaart. Tussen twee willekeurige kaarten stemt er telkens maar één symbool overeen. Hoe werkt het spel? DOBBLE is gebaseerd op een interactie-principe: twee lijnen hebben altijd een gemeenschappelijk punt. In 1976 wou Jacques Cottereau een befaamde "leuke wiskunde" puzzel, het schoolmeisjesprobleem van Kirkman, uitbreiden. Dit probleem stelt de volgende vraag: "15 meisjes van een kostschool gaan elke dag op wandeling in rijen van drie. Hoe organiseren we dit zodanig dat elk meisje slechts één keer samen met elk van de andere meisjes wandelt?". Hij paste technieken toe uit de theorieën met codes voor het verbeteren van fouten, en bouwde op die manier enkele structuren die het probleem algemener maken. De wiskundigen kennen deze structuren zeer goed als de "onvolledige gebalanceerde blokken". Op basis van de speciale eigenschappen van deze structuren (de principes van de intersectie en van de optimalisering) heeft Jacques

Cottereau twee spellen gecreëerd door ze op een onconventionele manier aan te passen. Het eerste spel, een "vreemde retriever" werd gepubliceerd in "Le Petit Archimède" en in "Pour la Science". Jacques Cottereau heeft dan een tweede spel gecreëerd op basis van een geprojecteerd vlak met een basis van 5 waarin de lijnen vervangen werden door kaarten, en de punten door beelden van insecten. Hij noemde dit het "insectenspel". Doel van het spel is een zelfde afbeelding van een insect te vinden op twee kaarten. De stamvader van DOBBLE was geboren! In het voorjaar van 2008 ontdekte Denis Blanchot een paar kaarten van het "Game of Insects" dat tientallen jaren eerder gemaakt werd. Hij werd getroffen door het genie achter het kruisingmechanisme en werkt samen met Jacques Cottereau om dit om te zetten in een 'echt' spel. Voor Denis Blanchot, moeten de "goede punten" patronen-stijl worden herzien omdat ze te complex zijn en een reflexen-gebaseerd party game onmogelijk maken. De pictogrammen moeten snel identificeerbaar zijn, speelser worden en makkelijk verstaanbaar zijn. Snelheid is

nodig. 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 een echt spelgevoel te creëren, met alle mogelijke combinaties van de zeven figuren. De regels van het spel moeten nog geschreven worden ... Kortom, er staat hen nog heel wat creatief werk te wachten. Veel prototypes en playtests, met name met kinderen, worden gedaan door Denis Blanchot, die ook zelf de nodige stappen onderneemt om direct in contact te komen met uitgever. Het Play Factory team zal uiteindelijk, samen met Denis Blanchot, het spel in zijn finale vorm publiceren. In het begin van de herfst 2009 wordt Dobble in zijn huidige vorm gelanceerd!