



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 kunt alle mini-spelletjes in een willekeurige volgorde spelen 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 oefenrondes, 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.

Gelijke stand?

Als er aan het einde van het spel een gelijke stand is tussen 2 spelers, wordt er een duel uitgevochten. Beide spelers nemen een kaart en draaien deze gelijktijdig om. De eerste speler 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 ronde van het mini-spelletje «Hete Aardappel» om de winnaar te bepalen.

MINI-SPEL #1 De Toren des Doods

1) Voorbereiding: geef iedere speler 1 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) Spelverloop: alle spelers draaien 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) Winnen: de speler die de meeste kaarten heeft gewonnen, wint het spel.



MINI-SPEL #2 De Put

1) Voorbereiding: leg 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 kaarten en vormt hiermee een eigen trekstapel.

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

3) Spelverloop: alle spelers draaien gelijktijdig hun gehele stapel kaarten om. Probeer als eerste 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) Winnen: de eerste speler die geen kaarten meer over heeft, wint het spel.



MINI-SPEL #3 Hete Aardappel

(wordt over meerdere rondes gespeeld)

1) Voorbereiding: geef iedere speler 1 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.

3) Spelverloop: alle spelers draaien 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) Winnen: aan het einde van de laatste ronde wint de speler die de minste kaarten voor zich heeft liggen.

Startopstelling:
voorbeeld voor
4 spelers



MINI-SPEL #4 Een Vergiftigd Geschenk

1) Voorbereiding: geef iedere speler 1 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) Spelverloop: alle spelers draaien 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) Winnen: de speler die de minste kaarten over heeft, wint het spel.



MINI-SPEL #5 Drieling

1) Voorbereiding: vorm met alle kaarten een gedekte stapel. Neem de eerste 9 kaarten en leg deze open op tafel (zoals getoond).

2) Doel van het spel: verzamel de meeste kaarten.

3) Spelverloop: alle 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) Winnen: de speler met de meeste kaarten, wint het spel.



Symbolen

	Boom		Babyfles		Bom		Sneeuwpop		Taaitaai pop		Mond/lippen
	Kaars		Cactus		Slot		Wortel		Pion/paard		Kat
	Hond		Doelwit		Schaar		Sleutel		Muziek/ muzieksleutel		Clown
	Lieveheers- beestje		Hart		Potlood		Dolfijn		Dinosaurus/ T-Rex		Dobble/hand
	Draak		Bliksem		Geest		Vuur		Esdoornblad		Madeliefje
	Sneeuwlok		Kaas		Ijsblokje		Water/druppel		Klok		Iglo
	Maan		Schildpad		Zonnebril		Hamer		Oog		Vogel
	Klavertje Vier		Stopteken		Uitroepteken		Vraagteken		Appel		Zon
	Verf		Doodshoofd		Spinnenweb		Auto		Yin en Yang		Zebra

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



**Welkom in de wondere
wereld van spelers**

**Maak een account
aan en profiteer van
exclusieve voordelen**

**My
asmodee**
players only

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 «onvolledige 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 «echt» spel. Voor Denis Blanchot moeten de «goede punten»-patronen worden herzien omdat ze te complex zijn en een partyspel gebaseerd op snelle reflexen onmogelijk maken. De pictogrammen moeten snel identificeerbaar zijn, speelser worden en gemakkelijker te begrijpen zijn. Het spel moet vloeiender 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 spelgevoel te krijgen, wat resulteert in een hoog aantal mogelijke combinaties (een getal met zeven cijfers). De regels van het spel moeten 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 uitgeverij. 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!