



Hva er Dobble?

Dobble inneholder 55 kort, hvert med 8 symboler. Mellom 2 kort er det alltid 1 - og kun 1 - matchende symbol. Gjør dere klare til å Oppdage det!

Før dere begynner å spille...

Om dere aldri har spilt Dobble før, gjør dere kjent med spillet ved å trekke 2 tilfældige kort og legg dem på bordet med bildesiden opp slik at alle kan se dem. Finn det matchende symbolet på disse 2 kortene (samme form, samme farge; kun størrelsen kan være forskjellig). Spilleren som først oppdager det matchende symbolet roper det ut, og trekker 2 nye kort som legges på bordet. Fortsett med dette inntil alle, uten tvil, har forstått at det alltid er 1 og kun 1 matchende symbol mellom hvilke som helst 2 kort. Det er alt. Nå er dere klare til å spille Dobble.

Spillets målsetning

Uavhengig av hvilket minispill dere spiller, er målet alltid å være den raskeste til å oppdage det matchende symbolet mellom 2 kort og rope det ut.

Minispill

Dobble er en serie med raske, utfordrende minispill hvor alle spillerne spiller samtidig. Dere kan spille dem i valgfri rekkefølge, eller bare de dere liker best. Poenget er å ha det moro! Det kan være lurt å spille et par prøverunder først, slik at dere er sikre på at alle har forstått reglene. Spilleren som vinner flest minispill blir sammenlagtvinner.

Om to roper på likt...

Spilleren som først roper symbolet vinner. Om det skjer samtidig vinner spilleren som først tar eller plasserer kortet.

Uavgjort om første plassen?

Hvis det er uavgjort mellom 2 spillere, må disse to spillerne ha en duell. Hver spiller trekker 1 kort og vipper det opp på bildesiden samtidig. Spilleren som først oppdager det matchende symbolet og roper det ut, vinner. Om 3 eller flere spillere er likt, spiller dere en runde "Varm potet" for å avgjøre hvem som vinner.

Mikå on Dobble?

Dobblissa on 55 korttia, joissa kussakin on 8 kuvaa. Jokaisessa kahdessa kortissa on aina vain yksi sama kuva. Valmistaudu löytämään se!

Ennen pelin aloittamista...

Jos ette ole ennen pelanneet Dobblea, tutustukaa peliin nostamalla kaksi sattumanvaraista korttia ja asettamalla ne kaikkien nähtävälle pöydälle kuvapuoli ylöspäin. Etsikää näistä kahdesta kortista sama kuva (sama muoto ja väri, vain koko voi vaihdella). Pelaaja, joka löytää saman kuvan, sanoo sen ääneen ja nostaa pöydälle kaksi uutta korttia. Toistakaa tätä, kunnes kaikki pelaajat ymmärtävät, että kahdessa kortissa on aina vain yksi samanlainen kuva. Näin helppoa se on. Nyt osaatte pelata Dobblea.

Pelin tavoite

Jokaisessa minipelissä pelaajat pyrkivät löytämään nopeimmin saman kuvan kahdesta kortista ja sanomaan sen ääneen.

Minipelit

Dobble on sarja nopeita ja haastavia minipelejä, joissa kaikki pelaajat pelaavat yhtä aikaa. Voitte itse valita pelien järjestyksen tai pelata vain suosikkianne. Tärkeintä on pitää hauskaa! Aluksi kannattaa pelata muutama harjoituskierto, jotta jokainen varmasti ymmärtää säännöt. Pelin voittoa eniten minipelejä voittanut pelaaja.

Epäselyssä tilanteessa...

Erän voittoa pelaaja, joka sanoo kuvan ensimmäisenä ääneen. Jos pelaajat nimeävät kuvan yhtä aikaa, erän voittoa pelaaja, joka ottaa tai sijoittaa kortin ensimmäisenä.

Kun peli päättyy tasan...

Jos kaksi pelaajaa on pelin lopussa tasatilanteessa, voittaja ratkeaa kaksintaistelussa. Kumpikin pelaaja nostaa kortin ja paljastaa sen yhtä aikaa. Voittaja on se, joka löytää kortista saman kuvan ja sanoo sen ääneen ensimmäisenä. Jos tasatilanteessa on enemmän kuin kaksi pelaajaa, selvittääkää voittaja pelaamalla yksi kierros "Kuumaa perunaa".

SPILL #/PELI #1

Tårnet

1) Forberedelser: Gi hver spiller 1 kort med bildesiden ned. Legg resten av kortene med bildesiden opp på midten av bordet som en trekkbunke.

2) Målsetning: Å samle flest kort.

3) Spille spillet: Alle spillerne snur kortet sitt samtidig og legger det foran seg med bildesiden opp. Nå er oppgaven å finne et symbol som vises både på ditt eget kort og kortet på bunken i midten. Så fort du finner et matchende symbol, rop det ut! Ta så det øverste kortet fra trekkbunken og legg dette kortet foran deg med bildesiden opp. Slik danner du din egen personlige bunke som telles opp på slutten av spillet. Bruk så dette kortet til å finne en ny match med kortet i midten. Fortsett å spille til trekkbunken i midten er tom for kort.

4) Vinner: Spilleren med flest kort vinner.

SPILL #/PELI #2

Brønnen

1) Forberedelser: Legg 1 kort med bildesiden opp på midten av bordet. Del ut resten av kortene med bildesiden ned så likt som mulig til spillerne. Disse kortene danner spillerens personlige trekkbunke.

2) Målsetning: Å være den første spilleren som kvitter seg med alle kortene sine.

3) Spille spillet: Alle spillerne snur kortbunken sin samtidig slik at den ligger med bildesiden opp. Er du den første som finner det matchende symbolet mellom ditt kort og kortet i midten rop ut hva det er og legg så ditt kort på toppen av bunken i midten. Dette kortet blir nå det nye kortet som skal matches med. Bruk kortet som ligger øverst på bunken din til å matche det nye kortet i midten. Fortsett til en spiller er tom for kort.

4) Vinner: Spilleren som først kvitter seg med alle kortene vinner.

SPILL #/PELI #3

Varm potet

(spilles over flere runder)

1) Forberedelser: Gi hver spiller 1 kort med bildesiden ned. Legg vekk resten av kortene, til bruk senere. Bestem dere for hvor mange runder dere vil spille (minst 5).

2) Målsetning: Å være spilleren med færrest kort etter at alle rundene er spilt. Dette gjøres ved å klare å kvitte seg med kortene dine hver runde.

3) Spille spillet: Spillerne snur samtidig opp kortene sine med bildesiden opp. Kortene skal holdes i håndflaten med en stødig hånd. Om du oppdager et matchende symbol mellom ditt kort og en annen spillers kort, rop det ut og legg kortet ditt oppå den andre spillers kort. Om du har 2 eller flere kort i hånden din, må du bare bruke det øverste til å finne en match. Når du ser en match, gi fra deg alle kortene til spilleren du fant en match med. Spillere som har kvittet seg med kortene sine er ute av runden. Fortsett å spille til 1 spiller har alle kortene. Denne spilleren taper runden og legger alle kortene i en bunke foran seg. Neste runde startes.

4) Vinner: På slutten av den siste runden vinner spilleren med færrest kort foran seg.

Kuumaa peruna

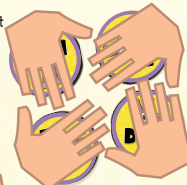
(pelataan useita kierroksia)

1) Alkuvalmistelut: Jakakaa jokaiselle pelaajalle yksi kortti kuvapuoli alas päin. Asettakaa loput kortit kuvapuoli ylöspäin. Asettakaa loput kortit kuvapuoli ylöspäin. Asettakaa loput kortit kuvapuoli ylöspäin. Asettakaa loput kortit kuvapuoli ylöspäin.

2) Pelin tavoite: Saada kierrosten aikana vähiten kortteja. Tämä onnistuu hankkiutumalla joka kierroksella eroon kortteista.

3) Pelaaminen: Pelaajat kääntävät yhtä aikaa korttinsa kuvapuoli ylöspäin. Korttia on pidettävä tasaasi kämmenellä. Kun pelaaja löytää saman kuvan omasta kortistaan ja jonkun vastustajansa kortista, hän sanoo sen ääneen ja asettaa korttinsa kuvapuoli ylöspäin vastustajan kortin päälle. Jos pelaajalla on kädessään useampi kuin yksi kortti, hän etsii kuvaa aina päällimmäisestä kortista. Kun hän löytää saman kuvan päällimmäisestä kortistaan ja jonkun jäljellä olevan vastustajansa kortista, hän antaa kaikki korttinsa vastustajalle. Jatkakaa peliä, kunnes kaikki kortit ovat yhdellä pelaajalla. Pelaaja häviää kierroksen ja asettaa kortit eteensä. Uusi kierros alkaa.

4) Voittaminen: Viimeisen kierroksen lopussa pelin voittoa pelaaja, jolla on edessään vähiten kortteja.



Oppsett: Eksempel med 4 spillere
Aloitussasetelma: esimerkki 4 pelaajalla

SPILL #/PELI #4

Den forgiftede gaven

1) Forberedelser: Gi ett kort med bildesiden ned til hver spiller. Legg resten av kortene med bildesiden opp i en trekkbunke midt på bordet.

2) Målsetning: Å sitte igjen med færrest kort.

3) Spille spillet: Spillerne snur opp sine kort samtidig så kortet ligger med bildesiden opp. Spillerne leter nå etter en match mellom kortet øverst på trekkbunken og blant et av de andre spillerens kort. Når du finner en match, rop det ut! Ta så øverste kort fra trekkbunken og legg dette oppå kortet til spilleren du fant en match med. Dette er "den forgiftede gaven", da du gir motspilleren et uønsket kort. Det nye kortet øverst på trekkbunken blir nå det nye kortet som skal matches mot.

4) Vinner: Spilleren med færrest kort vinner.

Myrkytetty lahja

1) Alkuvalmistelut: Jakakaa jokaiselle pelaajalle yksi kortti kuvapuoli alas päin. Asettakaa loput kortit keskelle pöytää kuvapuoli ylöspäin olivaksi nostopakaksi.

2) Pelin tavoite: Saada vähiten kortteja.

3) Pelaaminen: Pelaajat kääntävät yhtä aikaa korttinsa kuvapuoli ylöspäin ja alkavat etsiä samaa kuvaa pöydän keskellä olevasta kortista ja kenen tahansa vastustajansa kortista. Kun pelaaja löytää saman kuvan, hän sanoo sen ääneen, ottaa keskellä olevan kortin ja asettaa sen kyseisen vastustajan kortin päälle. Tämä on "myrkytetty lahja", koska pelaaja antaa vastustajalleen ei-toivotun kortin. Seuraavaksi pelaajat etsivät samaa kuvaa nostopakasta esiin tulleesta uudesta kortista ja jonkun vastustajan kortista. Jatkakaa peliä, kunnes nostopakasta loppuvat kortit.

4) Voittaminen: Pelin voittoa pelaaja, jolla on vähiten kortteja.



Oppsett: Eksempel med 4 spillere
Aloitussasetelma: esimerkki 4 pelaajalla

SPILL #/PELI #5

Trilling

1) Forberedelser: Legg alle kortene i en trekkbunke med bildesiden ned. Trekk de øverste 9 kortene og legg dem med bildesiden opp på bordet (som vist).

2) Målsetning: Å samle flest kort.

3) Spille spillet: Spillerne prøver å finne et matchende symbol på 3 av kortene samtidig. Det samme symbolet må være på alle 3 kortene for at det skal være et matchende sett. Så fort du ser et matchende sett, rop det ut! Ta de 3 kortene som hadde det samme symbolet og erstatt de med 3 nye kort fra trekkbunken. Spillet slutter når det er færre enn 9 kort igjen og ingen matchende sett med 3.

4) Vinner: Spilleren med flest kort vinner.

Kolmikko

1) Alkuvalmistelut: Asettakaa kaikki kortit kuvapuoli alas päin olivaksi pakaksi. Ottakaa päällimmäiset yhdeksän korttia ja asettakaa ne pöydälle kuvapuoli ylöspäin (kuten kuvassa).

2) Pelin tavoite: Kerätä eniten kortteja.

3) Pelaaminen: Pelaajat yrittävät yhtä aikaa löytää saman kuvan joistain kolmesta kortista. Saman kuvan on oltava kaikissa kolmessa kortissa. Kun pelaaja löytää saman kuvan, hän sanoo sen ääneen, ottaa kolme korttia, joista löysi saman kuvan, ja nostaa niiden tilalle kolme uutta. Peli päättyy, kun jäljellä on alle yhdeksän korttia eikä yhtään kolmen kortin joukkoa enää löydy.

4) Voittaminen: Pelin voittoa pelaaja, jolla on eniten kortteja.



Oppsett: Aloitusasetelma:

Symboler/+ Kuvat



Tre
Puu



Täteflaske
Tuttipullo



Bombe
Pommi



Lyspære
Lamppu



Anker
Ankkuri



Edderkopp
Hämähäkki



Stearinlys
Kynttilä



Kaktus
Kaktus



Hengelas
Lukko



Snømann
Lumiukko



Pepperkakemann
Piparkakku-ukko



Munn/lepper
Suu/Huulet



Hund
Koira



Blink
Maalitaulu



Saks
Sakset



Nøkkel
Avain



Musikk/G-nøkkel
Musikki/Nuottiavain



Klovn
Pelle



Marihøne
Leppäkerttu



Hjerte
Sydän



Blyant
Kynä



Delfin
Delfiini



Dinosaur/T-rex
Dinosaurus/
Tyrannosaurus rex



Dobble/Hånd
Dobble/Käsi



Drage
Lohikäärme



Lyn
Salama



Spøkelse
Kummitus



Bål
Tuli



Lønneblad
Vaahteranlehti



Prestekrage
Päivänkakkara



Snøfnugg
Lumihiutale



Ost
Juusto



Isbit
Jääkuutio



Vann/dråpe
Vesipisara



Klokke
Kello



Igloo
Iglu



Måne
Kuu



Skilpadde
Kilpikonna



Briller
Aurinkolasit



Hammer
Vasara



Øye
Silmä



Fugl
Lintu



Firkløver
Neliapila



Stoppskilt
Stop-merkki



Utopstegn
Huutomerkki



Spørsmålstegn
Kysymysmerkki



Eple
Omena



Sol
Aurinko



Maling
Maali



Hodeskalle og ben
Pääkallomerkki



Edderkoppnett
Hämähäkinseitti



Bil
Auto



Yin og Yang
Jin ja Jang



Sebra
Seepira

Credits

Skaperne bak spillet: Et spill av Denis Blanchot, Jacques Cottureau og Play Factory, med hjelp fra the Play Factory team, inkludert: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves, og Igor Polouchine. Published by Zygomat - Asmodee Group www.asmodee.com
Spot iti, Dobble- og Dobble-karakterer er varemerker som eies av Asmodee Group. • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

Tekijät

Pelin ovat suunnitelleet Denis Blanchot, Jacques Cottureau ja Play Factory yhdessä Play Factoryn tiimin kanssa: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves ja Igor Polouchine. Julkaisija: Zygomat - Asmodee Group • www.asmodee.com
Spot iti, Dobble ja Dobblen hahmot ovat Asmodee Groupin tavaramerkkejä. • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

Litt historie om hvordan Dobble ble til: DOBBLE består av over, 55 kort med 50 symboler, 8 symboler per kort, og det er alltid et og et symbol alene som vil være likt på hvilket som helst kort. Men hvordan fungerer det? DOBBLE er basert på et matematisk prinsipp, hvor to linjer alltid har et sammenfallende punkt. I 1976, hadde Jacques Cottureau en ide om å lage et "morsomt matematisk problem", kalt "Kirkman's Schoolgirl Problem". Gåten gikk ut på: "15 unge skolepiker går hver dag en liten tur. De går i rekker på tre. Hvordan kan vi løse det, slik at jentene går i forskjellige grupper fra gang til gang?". Ved å bruke teknikker fra kodeknernes verden, lagde han noen formler og strukturer som løste dette problemet. Disse er kjent som "incomplete balanced blocks" i matematisk teori. Basert på disse prinsippene lagde Jacques Cottureau to forskjellige spill. Det ene ble publisert i to franske tidsskrifter "Le Petit Archimède" og "Pour La Science" for matematikk i tekstformat. Mens det siste spillet ble laget i "fysisisk form" ved å tegne forskjellige insekter på et sett kort. Her var oppgaven å finne ett likt insekt mellom to kort. Og med det ble DOBBLES stamfar født! Våren 2008 oppdaget Denis Blanchot noen kort fra et gammelt spill kalt "Insekt-spillet". Han ble overveldet av hvor genial ideen bak spillet var, og startet samarbeidet med Jacques Cottureau for å lage et ordentlig spill alle kunne ha glede av. Denis synes at det gamle Insektspillet var litt for komplekst og trengte en oppgradering av utseende. Det skulle være et raskt og gøyalt spill som var lett å forstå. Samtidig som det måtte forenkles spillmessig, mente han likevel at det var for få kort (31) og figurer (6) som førte til at det ikke var noe flyt i spillet. Dette løste han ved å øke til 57 kort med 8 figurer på. Da løst det og et ordentlig spill begynte å ta form, nå gjenstod bare reglene! Denis Blanchot bruker godt tid på både prototyper og testing. Han tar også selv kontakt med ulike distributører for å se om noen vil gi ut spillet hans. The Play Factory lar seg imponere og jobbet sammen med Denis for å ferdigstille det. Tidlig høsten 2009 blir DOBBLE som vi kjenner det i dag lansert! 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!

Tässä vielä hieman historiaa Dobblen synnystä. DOBBLE sisältää yli 50 kuvaa, 55 korttia, 8 kuvaa korttia kohden... ja kahta korttia yhdistää aina vain ja ainoastaan yksi sama kuva. Miten se oikein toimii? DOBBLE perustuu vuorovaikutuksen periaatteeseen, jonka mukaan kahdella viivalla on aina yksi yhteinen piste. Vuonna 1976 Jacques Cottureau keksi tavan yleistää seuraava matematiikkapäähkinä, joka tunnetaan nimellä "Kirkman's Schoolgirl Problem": 15 nuorta naista sisäoppilaitoksesta käy päivittäin kävelyllä kolmen riveissä. Miten voidaan menetellä, jotta kukin heistä päätyy kunkin muun seuraan tasan yhden kerran? Virheenkorjauskooditeorioiden pohjalta kehitettyjen tekniikoiden avulla Cottureau rakensi muutaman järjestelmän, jotka yleistivät pulman. Nämä järjestelmät tunnetaan matemaatikkojen keskuudessa hyvin nimellä "incomplete balanced blocks". Järjestelmien erityisominaisuuksien pohjalta Cottureau loi kaksi peräkkäistä peliä. Pelistä ensimmäinen julkaistiin aikakauslehdissä Le Petit Archimède (nuori Archimedes) ja Pour la Science (tiedettä varten). Toisessa pelissä viivat korvattiin korteilla ja pisteet hyönteisten kuvilla. Tässä "hyönteispelissä" tavoitteena oli löytää sama hyönteinen kahdesta kortista. Dobblen edeltäjä oli syntynyt! Keväällä 2008 Denis Blanchot löysi muutaman vuosikymmeniä aiemmin luotun hyönteispeliin kuuluvan kortin. Hän vaikutui mekanismin nerokkuudesta ja ryhtyi yhdessä Jacques Cottureau kanssa kehittämään idean pohjalta "kunnan" peliä. Blanchot halusi yksinkertaistaa nopeita refleksiä vaativan seuralin ulkoasua. Kuvat oli tunnistettava nopeasti, ja pelin oli oltava leikkimielisempi ja helposti ymmärrettävä. Lisäksi kortteja tarvittiin enemmän, sillä niitä oli ollut vain 31 ja kuviakin kussakin kortissa vain 6. Pelin sisällytettiin 57 korttia, joista kussakin oli 8 kuvaa, ja näin päästiin kunnolla pelaamisen maakuun. Luomistyötä oli silti vielä paljon jäljellä. Blanchot loi prototyyppisiä ja testasi pelejä etenkin lasten kanssa ottaen samalla kontaktia julkaisijoihin. Lopulta Play Factoryn tiimi päätyi työskentelemään Blanchotin kanssa, ja pelin lopullinen muoto julkaistiin. Alkusykeistä 2009 DOBBLE tuotiin vihdoin markkinoille!

