



🇸🇪 Vad är Dobble?

Dobble består av 55 kort, var och en med 8 symboler. Mellan 2 valfria kort finns det alltid 1 - och endast 1 - matchande symbol. Gör dig redo att hitta dem!

👉 Innan ni börjar spela...

Om ni aldrig har spelat Dobble förut kan ni lära er spelet genom att dra 2 slumpvisa kort och lägga dem uppvända på bordet så att alla kan se dem. Hitta den matchande symbolen på dessa 2 kort (samma form, samma färg, storleken kan variera). Den första spelaren som hittar det matchande paret måste ropa ut dess namn och dra 2 nya kort och placera på bordet. Upprepa dessa steg tills alla spelare verkligen förstår att det alltid finns 1 och endast 1 matchande symbol mellan 2 kort. Det är allt! Nu är ni redo att spela Dobble.

👉 Målet med spelet

Oavsett vilket av mini-spelen ni spelar är målet detsamma, att vara den spelare som snabbast hittar den matchande symbolen mellan 2 kort och ropa ut den.

🇩🇰 Mini-spelen

Dobble har en serie snabba utmanande mini-spel där alla spelare kan agera samtidigt. Ni kan spela dem i valfri ordning, eller bara spela era favoriter. Det viktiga är att ha kul! Det kan hjälpa att spela ett par övningsomgångar först så att ni är säkra på att alla förstår reglerna. Spelaren som vinner flest mini-spel blir utnämnd till mästare!

👉 Om det uppstår tvivel

Spelaren som först ropade ut namnet på symbolen vinner. Om det är lika är det första spelaren som tar eller placerar ett kort som vinner.

👉 Lika till vinst?

Om två spelare har lika mycket för att vinna utför de 2 spelarna en duell. De drar vars 1 kort och vänder upp samtidigt. Den första spelare som hittar den matchande symbolen vinner. Om 3 eller fler spelare har lika mycket för att vinna spelar de 1 runda av "Het potatis" för att avgöra vem som vunnit.

🇩🇰 Hvad er Dobble?

Dobble består af 55 kort, der hver viser otte symboler. Mellem to vilkårlige kort er der altid ét - og kun ét - matchende symbol. Er du parat til at finde dem?

👉 Før I begynder ...

Hvis I aldrig har spillet Dobble før, skal I lære spillet at kende ved at trække to tilfældige kort og placere dem med billedsiden opad på bordet, hvor alle kan se dem. Find det matchende symbol mellem disse to kort (sammen form, samme farve, kun størrelsen kan variere). Den første spiller, der spotter de to matchende symboler skal sige det højt og trække to nye kort, der placeres på bordet. Gentag disse trin, indtil alle spillere forstår, at der altid er ét og kun ét matchende symbol mellem to vilkårlige kort. Det var det. Nu er I klar til at spille Dobble.

👉 Spillets mål

Uanset hvilket minispil I spiller, er målet altid at være den hurtigste spiller til at finde det matchende par symboler mellem to kort og sige det højt.

🇩🇰 Minispillene

Dobble er en række hurtige, udfordrende minispil, hvor alle spillerne handler samtidig. I kan spille dem i valgfri rækkefølge eller kun spille jeres favoritter. Hovedformålet er at have det sjovt! Det kan være en god ide at spille et par prøverunder først for at sikre, at alle forstår reglerna. Spilleren, der vinder flest minispil, bliver kåret som den samlede mester.

👉 Hvis der opstår tvivl

Den første spiller, der siger navnet på symbolet, vinder. Hvis to eller flere spillere står lige, vinder spilleren, der tager eller placerer kort først.

👉 Uafgjort?

Hvis der står uafgjort mellem to spillere i slutningen af spillet, skal de to spillere ud i en face-off. Hver spiller trækker et kort og vender det med billedsiden opad samtidigt. Den første spiller, der finder det matchende symbol på de to kort og siger det højt, vinder. Hvis der står uafgjort mellem tre eller flere spillere, skal I spille en omgang "Den varme kartoffel" for at finde vinderen.

SPEL #/SPIL #1

🇸🇪 Torret

1) Förbered spelet: Dela ut 1 nedåtvänt kort till varje spelare. Lägg resten uppåtvända mitt på bordet som en draghög.

2) Målet med spelet: Samla flest kort

3) Spela spelet: Alla spelare vänder upp sina kort samtidigt och försöker hitta den matchande symbolen mellan kortet i mitten och sitt eget kort. Så fort du hittar det ropar du ut det. Därefter tar du mittenkortet och lägger ovanpå ditt vända kort i din egen hög. Nu använder du det nya översta kortet i din egen hög för att matcha med det nya mittenkortet. Fortsätt spela till draghögen har slut på kort.

4) Vinna spelet: Spelaren med flest kort vinner.

SPEL #/SPIL #2

🇸🇪 Brunnen

1) Förbered spelet: Lägg 1 kort uppåtvänt mitt på bordet. Dela ut resterande kort nedåtvända så jämnt som möjligt mellan alla spelare. Dessa kort blir din personliga draghög.

2) Målet med spelet: Bli den första spelaren som blir av med alla sina kort.

3) Spela spelet: Alla spelare vänder upp sina kort samtidigt. Om du är den första spelaren att hitta den matchande symbolen mellan ditt översta kort och mitten ropar du ut det och lägger kortet i mittenhögen. Detta blir det nya mittenkortet. Använd ditt nya visade kort för att hitta en match med mittenkortet. Fortsätt spela tills en spelare har slut på kort.

4) Vinna spelet: Spelaren som först blir av med alla kort vinner.

SPEL #/SPIL #3

🇸🇪 Het potatis

(spelas flera rundor)

1) Förbered spelet: Dela ut 1 nedåtvänt kort till varje spelare. Lägg undan resten av korten, de ska användas senare. Bestäm hur många rundor ni vill spela (minst 5).

2) Målet med spelet: Att ha lägst antal kort efter att alla rundorna har spelats. Detta kan nås genom att bli av med dina kort varje runda.

3) Spela spelet: Alla spelare vänder upp sina kort samtidigt. Kortet måste hållas platt i handflatan och med stadig hand. Om du hittar en symbol som matchar mellan ditt kort och en annan spelares kort ropar du ut det och lägger ditt kort ovanpå den andra spelarens kort. Om du har 2 eller fler kort i din hand tittar du på ditt översta kort för en match. När hittar det ger du alla dina kort till den andra spelaren på din match. Fortsätt spela tills 1 spelare har alla kort. Den spelaren förlorar rundan och placeras korten framför sig. En ny runda börjar.

4) Vinna spelet: Efter den sista runda vinner spelaren med minst antal kort framför sig.

SPEL #/SPIL #4

🇸🇪 Giftgåvan

1) Förbered spelet: Dela ut 1 nedåtvänt kort till varje spelare. Lägg resterande kort uppåtvända mitt på bordet som en draghög.

2) Målet med spelet: Att ha lägst antal kort.

3) Spela spelet: Alla spelare vänder upp sina kort samtidigt. Spelarna letar efter en match mellan mittenkortet och en annan spelares kort. Om du hittar en match ropar du ut den. Ta sedan mittenkortet och lägg det överst i den andra spelarens korthög där du fann din match. Detta är en "förgiftad gåva" eftersom du gav bort ett önskat kort till din motståndare. Det nya visade kortet på draghögen blir det nya kortet spelarna använder för att hitta en match. Fortsätt spela tills draghögen har slut på kort.

4) Vinna spelet: Spelaren med lägst antal kort vinner.

SPEL #/SPIL #5

🇸🇪 Trillingarna

1) Förbered spelet: Lägg alla korten i en nedåtvänd hög. Ta de första 9 korten och lägg dem uppåtvända på bordet (se illustrationen).

2) Målet med spelet: Samla flest kort

3) Spela spelet: Samtidigt försöker spelarna hitta matchande symboler på 3 valfria kort. Samma symbol måste finnas på alla 3 korten för att det ska bli ett matchande set. Så fort du hittar en ropar du ut den. Ta de 3 korten och visa den matchande symbolen, ersätt dem med 3 nya kort. Spelet tar slut när det är färre än 9 kort kvar och inga fler matchande set av 3 kort.

4) Vinna spelet: Spelaren med flest kort vinner.

🇩🇰 Tårnet

1) Forberedelser til spillet: Giv et kort med billedsiden nedad til hver spiller. Placer de resterende kort med billedsiden opad i en trækbunke midt på bordet.

2) Spillets mål: At samle flest kort.

3) Sådan spiller I: Spillerne vender samtidigt deres kort så billedsiden er opad og forsøger at finde det symbol, der optræder på både deres eget kort og det midterste kort. Så snart du finder de matchende symboler, skal du sige det. Tag så det centrale kort, og placer det med billedsiden opad på dit eksisterende kort, så det danner en personlig stak. Brug så det nye topkort på din personlige stak til at finde en match til det nye midterkort. Fortsæt med at spille, til trækbunken løber tør for kort.

4) Spillets vinder: Spilleren med flest kort vinder.

🇩🇰 Brønden

1) Forberedelser til spillet: Placer ét kort med billedsiden opad midt på bordet. Giv de resterende kort med billedsiden nedad til spillerne, så de får så tæt på lige mange kort hver. Disse kort er spillerernes personlige trækbunker.

2) Spillets mål: At være den første spiller, der kommer af med alle sine kort.

3) Sådan spiller I: Samtidig vender alle spillerne deres kortstak om, så kortene ligger med billedsiden opad. Hvis du er den første spiller, der finder det matchende symbol på dit øverste kort og det midterste kort, skal du sige det højt og placere dit kort på toppen af midterbunken. Det bliver det nye midterkort. Brug det nye topkort på din personlige stak til at finde en match til midterkortet. Fortsæt med at spille, til en af spillerne løber tør for kort.

4) Spillets vinder: Den første spiller, der løber tør for kort, vinder.

🇩🇰 Den varme kartoffel

(spilles over flere rundor)

1) Forberedelser til spillet: Giv et kort med billedsiden nedad til hver spiller. Læg de resterende kort til side til senere brug. Væg, hvor mange rundor I vil spille (minimum 5).

2) Spillets mål: At have færrest kort, når alle rundor er blevet spillet. Dette opnås ved at slippe af med dine kort i hver runde.

3) Sådan spiller I: Spillerne vender samtidigt deres kort med billedsiden opad. Kortene skal ligge fladt i en rolig hånd. Hvis du finder et matchende symbol på dit kort og en anden spillers kort, skal du sige det højt og placere dit kort med billedsiden opad på den anden spillers kort. Hvis du har to eller flere kort i din hånd, skal du kun bruge dit øverste kort til at finde et match. Når du finder det, skal du give alle dine kort til den anden spiller. Fortsæt med at spille, til en af spillerne sidder med alle kortene. Den spiller taber rundan og placerer sine kort foran sig. En ny runde begynder.

4) Spillets vinder: I slutningen af den sidste runde vinder spilleren, der har færrest kort foran sig.

🇩🇰 Den forgiftede gave

1) Forberedelser til spillet: Giv et kort med billedsiden nedad til hver spiller. Placer de resterende kort med billedsiden opad i en trækbunke midt på bordet.

2) Spillets mål: At have færrest kort.

3) Sådan spiller I: Spillerne vender samtidigt deres kort med billedsiden opad. Spillerne kigger efter et match mellem midterkortet og de andre spillers kort. Hvis du finder et matchende symbol, skal du sige det. Tag så midterkortet, og placer det oven på kortet med det matchende symbol hos den anden spiller. Det er den "forgiftede gave", fordi du giver et uønsket kort til en modstander. Det afslørede kort på trækbunken bliver det nye kort, som spillerne bruger til at finde et match med. Fortsæt med at spille, til trækbunken løber tør for kort.

4) Spillets vinder: Spilleren med færrest kort vinder.

🇩🇰 Trillinger

1) Forberedelser til spillet: Placer alle kortene i en bunke med billedsiden nedad. Tag de første ni kort, og placer dem på bordet med billedsiden opad (som vist).

2) Spillets mål: At samle flest kort.

3) Sådan spiller I: Samtidig prøver spillerne at finde et matchende symbol på tre vilkårlige kort. Det samme symbol skal være til stede på alle tre kort for at udgøre et matchende sæt. Så snart du finder et sæt matchende symboler, skal du sige det. Tag de tre kort med det matchende symbol, og erstæt dem med tre nye kort. Spillet slutter, når der er færre end ni kort tilbage, og der ikke er flere matchende sæt bestående af tre kort.

4) Spillets vinder: Spilleren med flest kort vinder.



Förberedelser:
Exempel för
3 personer

Opsättning:
Exempel för
tre spillere



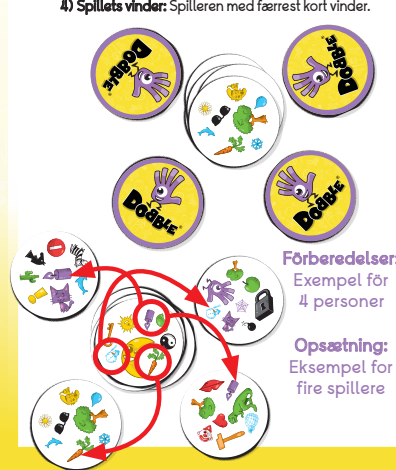
Förberedelser:
Exempel för
3 personer

Opsättning:
Exempel
för tre spillere



Förberedelser:
Exempel för
4 personer

Opsättning:
Exempel
för fire spillere



Förberedelser:
Exempel för
4 personer

Opsättning:
Exempel för
fire spillere



Förberedelser:
Opsättning:

Symboler/ Symboler



Träd
Træ



Nappflaska
Sutteflaske



Bomb
Bombe



Glödlampa
Elpære



Ankare
Anker



Spindel
Edderkop



Snögubbe
Snemand



Pepparkaksgubbe
Kagemand



Mun/Läppar
Mund/Læber



Ljus
Lys



Kaktus
Kaktus



Lås
Lås



Morot
Gulerod



Riddare/Häst
Springer



Katt
Kat



Hund
Hund



Måltavla
Sigtekorn



Sax
Saks



Nyckel
Nøgle



Musik/Diskant klav
Musiknøgle



Clown
Klovn



Nyckelpiga
Mariehøne



Hjärta
Hjerte



Penna
Blyant



Delfin
Delfin



Dinosaurie/T-Rex
Dinosaur



Hitta det/Hand
Hånd



Drake
Drage



Blixt
Lyn



Spöke
Spøgelse



Eld
Bål



Lönnblad
Ahornblad



Tusensköna
Marguerit



Snöflinga
Snefnug



Ost
Ost



Iskub
Isterning



Vattendroppe
Vand/dråbe



Klocka
Ur



Igloo
Iglo



Måne
Måne



Sköldpadda
Skildpadde



Glasögon
Briller



Hammare
Hammer



Öga
Øje



Fågel
Fugl



Fyrklöver
Firkløver



Stoppskylt
Stopskilt



Utropstecken
Udråbstegn



Frågetecken
Spørgsmålstegn



Äpple
Æble



Sol
Sol



Färg
Maling



Skalle och ben
Dødningshoved



Spindelnät
Edderkoppespind



Bil
Bil



Yin och Yang
Yin og yang



Zebra
Zebra

Credits

Ett spel av Denis Blanchot, Jacques Cottureau och Play Factory, med hjälp från Play Factory team, inklusive: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves och Igor Polouchine. Publicerad av Zygomat - Asmodee Group • www.asmodee.com
Spot it!, Dobble, och Dobble figurer är varumärken hos Asmodee Group • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

Holdet bag

Et spil af Denis Blanchot, Jacques Cottureau og Play Factory med hjælp fra Play Factory-holdet inkl.: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves og Igor Polouchine. Udgivet af Zygomat - Asmodee Group • www.asmodee.com
Spot it!, Dobble og Dobble-karakterer er varemærker ejet af Asmodee Group • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM



En liten bit av historien om skapandet av Dobble: DOBBLE är mer än 50 symboler, 55 kort, 8 symboler per kort och det finns alltid en och bara en matchande symbol mellan två kort. Men hur fungerar det? DOBBLE bygger på en interaktionsprincip enligt vilken två linjer alltid har en enda punkt gemensam. 1976 fick Jacques Cottureau idén att skapa en generalisering av ett berömt "roligt matematiskt" pussel, kallat Kirkmans Schoolgirl Problem, eller Ladies' Problem, vilket är följande: "15 unga damer från en internatskola går ut varje dag för en promenad i rader om tre. Hur kan vi gå tillväga så att var och en av de andras sällskap en gång?". Med hjälp av tekniker utvecklade från teorier om felkorrigering koder byggde han några strukturer som generaliserade problemet. Dessa strukturer är välkända av matematiker under namnet "ofullständiga balanserade block". Baserat på de speciella egenskaperna hos dessa strukturer (principerna för korsning och optimering), skapade Jacques Cottureau successivt två spel genom att "klä ut dem" på ett okonventionellt sätt. Det första av dessa spel, en "konstig retriever" publicerades i tidningarna "Le Petit Archimède" och "Pour la Science" (The Young Archimedes, respektive For Science). Mister Jacques Cottureau skapade sedan ett andra spel baserat på ett planerat plan med basen 5 där linjerna ersattes med kort, punkterna med bilder av insekter, och han kallade det "insektsspelet", målet var att hitta den gemensamma insektsbilden mellan två kort. Förfadern till DOBBLE föddes! Våren 2008 upptäckte Denis Blanchot några kort från "insektsspelet", skapat årtionden tidigare. Han slås av geniet bakom korsningsmekaniken och arbetar med Jacques Cottureau för att göra det till ett "riktigt" spel. För Denis Blanchot måste stilmönstren "bra poäng" tänkas om eftersom de är för komplexa och förhindrar ett partyspel i reflexstil. Ikonerna måste möjliggöra snabb identifiering och måste vara mer lekfulla och lättförståeliga. Smidighet krävs. Samtidigt är korten för få (31) och innehåller för få symboler (6); Spelet går vidare till 57 kort som innehåller 8 symboler för att äntligen få den verkliga känslan av spel, vilket betyder ett projicerat antal kombinationer blir ejusiffrigt. Spelets regler måste fortfarande vara skrivna ... Kort sagt, det finns ett helt extra lager av skapande att göra. Många prototyper och speltester, särskilt med barn, är gjorda av Denis Blanchot, som också på egen hand tar steget att komma i kontakt med förläggare. Play Factory-teamet skulle till slut börja arbeta med Denis Blanchot för att publicera den slutliga formen av spelet. I början av hösten 2009 lanseras DOBBLE, som det kallas idag!



En lille smule historie om tilblivelsen af Dobble: DOBBLE er mere end 50 symboler, 55 kort, 8 symboler pr. kort, og der er altid et og kun et matchende symbol mellem to vilkårlige kort. Men hvordan fungerer det? DOBBLE er baseret på et princip om interaktion, hvor to linjer altid har ét enkelt punkt til fælles. I 1976 fik Jacques Cottureau en idé om at skabe en generalisering af en berømt "sjov matematikgåde" ved navn Kirkmans skolepigeproblem, der lyder som følger: "15 piger fra en kostskole går hver dag en tur på række med tre piger. Hvordan kan vi arrangere det, så hver pige kun går ved siden af hver af de andre piger én gang i løbet af en uge?". Med hjælp fra tekniker fra fejltretningskoder lavede han nogle få strukturer, der generaliserede problemet. Disse strukturer er velkendte blandt matematikere som "ufuldstændige balancerede block designs". Baseret på disse strukturers særlige egenskaber (principperne om intersektion og optimering) skabte Jacques Cottureau to spil ved at "forklæde dem" på utraditionelle måder. Det første af disse spil, "Strange Retriever" blev udgivet i tidsskrifterne "Le Petit Archimède" og "Pour la Science" (fransk for "Den unge Arkimedes" og "For videnskaben"). Jacques Cottureau skabte derefter et spil mere baseret på et projektivt plan med base-5, hvor linjerne blev erstattet med kort og punkterne med billeder af insekter. Han kaldte spillet "Game of Insects", hvor målet er at finde billedet af et insekt, der går igen på to kort. Förfadern til DOBBLE var født! I foråret 2008 opdagede Denis Blanchot nogle få kort fra "Game of Insects", der var blevet skabt nogle årtier forinden. Han blev forbavset over genialiteten bag intersektionsmekanikken, og han begyndte at arbejde med Jacques Cottureau på at forvandle det til et "rigtigt" spil. For Denis Blanchot skulle de "gode punkter"-mønstre gentænkes, da de var for komplekse og forhindrede et afslappet selskabespil. Ikonerne skulle være let at genkende, og de skulle være sjove og let forståelige. Flow var nødvendigt. Samtidig var der for få kort (31) med for få symboler (6). Det blev øget til 57 kort med otte symboler hver for et projekteret antal kombinationer på syv cifre. Spillet regler skulle skrives om ... Der var med andre ord et helt nyt lag i skabelsesprocessen, der stadig ventede på at blive gjort. Denis Blanchot lavede mange prototyper og playtests (navnlige med børn) og kontaktede også udgivelsesforlag på egen hånd. Play Factory endte med at arbejde sammen med Denis Blanchot og udgav spillet i dets endelige version. I starten af efteråret 2009 blev DOBBLE, som det kom til at hedde, udgivet!

