

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 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?

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.

Dobble, c'est quoi ?

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

Avant de jouer...

Si vous n'avez jamais joué, piochez deux cartes au hasard et posez-les face visible sur la table entre tous les joueurs. Cherchez le symbole identique entre ces deux cartes (même forme et même couleur, seule la taille peut être différente). Le premier joueur qui trouve ce symbole le nomme et pioche deux nouvelles cartes, qu'il pose sur la table. Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les joueurs aient bien compris qu'il y a toujours un et un seul symbole identique entre deux cartes. C'est aussi simple que cela. Vous savez maintenant jouer à ***Dobble*** !

But du jeu

Il faut être le plus rapide à trouver le symbole identique entre deux cartes, le nommer à voix haute, puis vous conformer aux règles du mini-jeu.

Les mini-jeux

Dobble est une suite de mini-jeux de rapidité où tous les joueurs jouent en même temps. Vous pouvez les jouer dans l'ordre de votre choix, ou ne jouer que vos préférés. Le principal est de s'amuser ! N'hésitez pas à faire quelques tours de jeu pour rien afin de vous assurer que les règles sont bien comprises par tout le monde. Le joueur qui a remporté le plus de mini-jeux gagne la partie.

Un doute ?

C'est le joueur qui a nommé le symbole en premier qui gagne. Si plusieurs joueurs ont parlé en même temps, c'est le premier joueur qui prend ou pose la carte qui gagne.

Ex æquo

Si deux joueurs sont ex æquo à la fin de la partie, ils doivent se départager. Pour cela, ils piochent chacun une carte et la retournent simultanément. Le premier qui trouve le symbole identique le nomme et remporte la victoire. Si plus de deux joueurs sont ex æquo, jouez une manche du mini-jeu « la patate chaude » pour déterminer le vainqueur.

MINI-SPEL#/MINI-JEU N°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.

La tour infernale

1) Mise en place : distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Posez la pioche de cartes restantes face visible au centre de la table.

2) But du jeu : récupérer le plus de cartes possible.

3) Règles : les joueurs retournent leur carte simultanément et tentent de trouver le symbole identique entre cette carte et la première carte de la pioche. Dès que l'un d'eux le trouve, il le nomme. Puis il prend la première carte de la pioche et la pose face visible sur la carte déjà devant lui pour former sa pile personnelle. Il se sert désormais de la dernière carte posée au sommet de sa pile pour trouver un symbole identique avec la nouvelle carte révélée de la pioche. La partie se poursuit jusqu'à ce que la pioche soit épuisée.

4) Le gagnant : le joueur qui a le plus de cartes remporte le mini-jeu.



Startopstelling: voorbeeld voor 3 spelers

Mise en place : exemple pour 3 joueurs

MINI-SPEL#/MINI-JEU N°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 schudt 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.

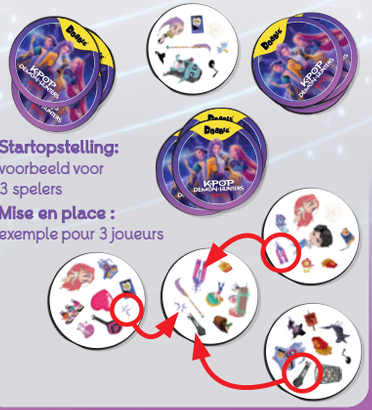
Le puits

1) Mise en place : posez une carte face visible au centre de la table. Distribuez les cartes restantes face cachée aussi équitablement que possible entre les joueurs. Ces cartes constituent leur pioche personnelle.

2) But du jeu : être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.

3) Règles : les joueurs retournent simultanément leur pioche face visible. Le premier joueur qui trouve le symbole identique entre sa première carte et la carte posée au centre de la table le nomme. Il pose aussitôt sa carte sur celle qui se trouve au centre de la table. Chaque joueur doit maintenant trouver le symbole identique entre la première carte de sa pioche et la nouvelle carte posée au centre de la table. Continuez jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes.

4) Le gagnant : le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes remporte le mini-jeu.



Startopstelling: voorbeeld voor 3 spelers

Mise en place : exemple pour 3 joueurs

MINI-SPEL#/MINI-JEU N°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.

La patate chaude

(se joue en plusieurs manches)

1) Mise en place : distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Mettez de côté les cartes restantes, elles serviront plus tard. Décidez du nombre de manches que vous souhaitez jouer (5 minimum).

2) But du jeu : avoir le moins de cartes possible au terme des manches jouées. Pour cela, il faut se débarrasser de ses cartes à chaque manche.

3) Règles : les joueurs retournent leur carte face visible simultanément dans la paume de leur main. Si vous trouvez le symbole identique entre votre carte et celle d'un autre joueur, nommez-le, puis posez votre carte face visible sur la carte de l'autre joueur. Si vous avez plusieurs cartes en main, ne cherchez de symbole identique qu'avec celle du dessus et, si vous trouvez le symbole, donnez alors toutes vos cartes à l'autre joueur. Continuez de jouer jusqu'à ce qu'un joueur ait toutes les cartes. Ce joueur perd la manche et pose ses cartes sur le côté (il s'agit de sa défausse personnelle). Une nouvelle manche commence alors.

4) Le gagnant : à la fin de la dernière manche, c'est le joueur qui a le moins de cartes qui remporte le mini-jeu.



Startopstelling: voorbeeld voor 4 spelers

Mise en place : exemple pour 4 joueurs

MINI-SPEL#/MINI-JEU N°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.

Le cadeau empoisonné

1) Mise en place : distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Posez la pioche de cartes restantes face visible au centre de la table.

2) But du jeu : avoir le moins de cartes possible.

3) Règles : les joueurs retournent leur carte face visible simultanément. Si vous trouvez le symbole identique entre la carte de la pioche et celle d'un autre joueur, nommez-le. Prenez la première carte de la pioche et posez-la sur la carte du joueur concerné. C'est un « cadeau empoisonné », car vous donnez une carte indésirable à un adversaire. Une nouvelle carte de la pioche est ainsi révélée et la partie continue jusqu'à ce que la pioche ait été épuisée.

4) Le gagnant : le joueur qui a le moins de cartes une fois la pioche épuisée remporte le mini-jeu.



Startopstelling: voorbeeld voor 4 spelers

Mise en place : exemple pour 4 joueurs

MINI-SPEL#/MINI-JEU N°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.

Le triplé gagnant

1) Mise en place : posez la pioche face cachée. Un joueur prend les neuf premières cartes de la pioche et les pose face visible sur la table (conformément au schéma).

2) But du jeu : récupérer le plus de cartes possible.

3) Règles : tous les joueurs doivent trouver un symbole identique sur trois cartes. Le même symbole doit apparaître sur trois cartes. Dès que vous le trouvez, nommez-le, prenez les trois cartes que vous avez gagnées et remplacez-les par trois nouvelles cartes de la pioche. La partie s'arrête quand il y a moins de neuf cartes en jeu et qu'il n'est plus possible de trouver de triplé.

4) Le gagnant : le joueur qui a le plus de cartes remporte alors le mini-jeu.



Startopstelling:

Mise en place :

Symbolen/Liste des symboles

Rumi	Finale outfit van Rumi Tenue finale de Rumi	Norigae van Rumi Norigae de Rumi	Ramyeon van Rumi Ramyeon de Rumi	Sain-Geom	Badkuip Bain
Mira	Finale outfit van Mira Tenue finale de Mira	Norigae van Mira Norigae de Mira	Ramyeon van Mira Ramyeon de Mira	Gok-Do	Demon Démon
Zoey	Finale outfit van Zoey Tenue finale de Zoey	Norigae van Zoey Norigae de Zoey	Ramyeon van Zoey Ramyeon de Zoey	Shin-Kal	Healer Han Docteur Han
Jinu	Derpy	Boss	Kimbap	Jinu (demon) Jinu démon	Ajumma
Romance	Sussie	Bruce	Tteokkochi	Gat-hoed Gat	Microfoon Microphone
Mystery	Celine Céline	Boogy	Blikje Canette de soda	Demon teken Marque des démons	Bank Canapé
Baby	Bobby	Bloom	Chips	Hart Coeur	Camera Appareil photo
Abby	Lightstick Huntr/x Lightstick des Huntr/x	Broey	Pittige saus Sauce piquante	Muzieknoot Note de musique	Koptelefoon Casque de musique
Saja Boys	Lightstick Saja Boys Lightstick des Saja Boys	Gwi-Ma	Frietjes Frites	Vlam Flamme	Prullenbak Poubelle

Honmoon

Uitnodiging
Lettre

Bloempot
Pot de fleur

KPop Demon Hunters
™/© Netflix.
Used with permission.

Credits

Uitgegeven door: Zygomatic - Asmodee Group www.asmodee.com • Extra illustraties: Cloé Dessolain.

©2025 asmodee Group. 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. Dobble®, asmodee® en bijbehorende handelsmerken en handelsimago zijn eigendom van de asmodee-entiteiten. Alle rechten voorbehouden.

Crédits

Publié par Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.com • Illustrations additionnels : Cloé Dessolain.

©2025 asmodee Group. Un jeu de Denis Blanchot, Jacques Cottereau, et Play Factory, avec la participation de l'équipe Play Factory, dont : Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves et Igor Polouchine. Dobble®, asmodee®, autres marques et l'identité visuelle appartiennent aux entités asmodee. Tous droits réservés.

SCAN EN PROFITEER VAN DE VOORDELEN*
My asmodee players only**
*Scannez et accédez à des avantages
**Pour les Joueurs

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 een 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 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!

Un petit peu d'histoire autour de la création du Dobble® : Dobble®, c'est plus de 50 symboles, 55 cartes, 8 symboles par carte et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte. Mais comment cela fonctionne-t-il ? Dobble® est construit à partir d'un principe d'intersection selon lequel deux lignes ont toujours un point et un seul en commun. En 1976, Monsieur Jacques Cottereau a eu l'idée de construire des généralisations d'un célèbre problème de « mathématiques amusantes » nommé problème de Kirkman ou problème des demoiselles qui est le suivant : « 15 jeunes filles d'un pensionnat sortent tous les jours en promenade par rangées de trois. Comment doit-on procéder pour que chacune d'entre elles se trouve une seule fois en compagnie de chacune des autres ? ». A l'aide de techniques inspirées par la théorie des codes correcteurs d'erreurs, il construisit quelques structures généralisant le problème. Ces structures sont bien connues des mathématiciens sous le nom de « blocs équilibrés incomplets ». A partir des propriétés particulières de ces structures (principes d'intersection et d'optimisation), Monsieur Jacques Cottereau réalisa successivement deux jeux en les « habillant » d'une manière non conventionnelle. Le premier de ces jeux, un « rapporteur bizarre » fut publié dans les revues « Le Petit Archimède » et « Pour la Science ». Monsieur Jacques Cottereau créa ensuite un deuxième jeu basé sur un plan projectif d'ordre 5 dans lequel les lignes furent remplacées par des cartes, les points par des images d'insectes, baptisé « jeu des insectes », le principe étant de trouver l'image d'insectes commune entre deux cartes. L'ancêtre de Dobble® était né ! Au printemps 2008, Denis Blanchot découvre quelques cartes du « jeu des insectes », créé des décennies auparavant. Il est frappé par le génie de la mécanique d'intersection et s'associe à Monsieur Jacques Cottereau pour en faire un « vrai » jeu. Pour Denis Blanchot, les motifs de type « bons points » doivent être repensés car ils sont trop complexes et interdisent un jeu de réflexe et d'ambiance. Les icônes doivent permettre une identification rapide, et doivent être plus ludiques et compréhensibles. Il faut de la fluidité. De même, les cartes sont trop peu nombreuses (31) et comptent trop peu de symboles (6); il faut passer à 57 cartes à 8 symboles pour avoir une vraie sensation de jeu, soit un plan projectif d'ordre 7. Les règles du Jeu doivent encore être imaginées... Bref, il y a tout un travail supplémentaire de création à mener. De très nombreux prototypes et tests de règles, notamment auprès d'enfants, sont réalisés par Denis Blanchot qui se charge seul du contact avec les éditeurs. La team Play Factory contribuera enfin avec Denis Blanchot à la forme finale du jeu. Dès l'automne 2009, Dobble®, tel qu'il existe aujourd'hui, est lancé !

FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr