



Dobble, wat is dat?

Dobble is een spel met 55 kaarten waarop steeds 8 symbolen staan afgebeeld, en met telkens **1 identiek symbool** als je 2 kaarten vergelijkt. Aan jou om het te ontdekken.

Voor 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: zelfde vorm, zelfde kleur, enkel de grootte kan verschillen). De eerste speler die het symbool vindt, benoemt het en legt twee nieuwe kaarten open op tafel. Herhaal dit tot alle spelers begrepen hebben dat **er steeds één en slechts één identiek symbool op beide kaarten staat**. Dat is alles ... je kent nu de basis van het spel **Dobble !!!**

Doel van het spel

Welke spelversie je ook speelt, je moet steeds proberen om als eerste **het identieke symbool tussen twee kaarten te vinden en te benoemen**. Vervolgens mag je **een kaart nemen, een kaart plaatsen of een kaart afleggen** volgens de regels van de verschillende mini-spelletjes die je kan spelen.

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 de volgorde zoals ze hier beschreven worden, of elke willekeurige volgorde of een zelfde mini-spelletje zo vaak herhalen als je zelf wilt. Het belangrijkste is dat je plezier beleeft aan dit spel! Lees de regels van het gekozen mini-spelletje, zodat alle spelers de spelregels van de volgende ronde kennen. Speel eventueel een rondje om er zeker van te zijn dat iedereen de regels snapt voor je eraan begint.

Speleinde

De speler die de meeste mini-spelletjes wint zal de winnaar zijn. Als je een echte competitie wil opzetten, stellen we je op het einde van deze regels een puntensysteem voor.

Wat in geval van twijfel?

De speler die als eerste het symbool dat dubbel voorkomt vindt en benoemt, is de winnaar. Als twee spelers gelijktijdig een juiste oplossing geven, wint de speler die als eerste zijn kaart aflegt, of de betrokken kaart opneemt (volgens de geldende spelregels van dat moment).

Gelijke stand

Op het einde van het spel kunnen de spelers met een gelijke stand een duel uitvechten: ieder neemt een kaart en draait deze gelijktijdig om. De eerste die het gelijke symbool vindt en kan benoemen wint het duel. Het uitvechten van een gelijke stand kunnen de spelers, als ze met meer dan twee zijn, ook doen door een spelletje "Schuif de hete aardappel door" te spelen.

Voorbeelden van symbolen

| | | | | | |
|---|---------------------------|---|-------------------------------------|---|---------------------------------|
|  | Uitroepteken |  | Sneeuwvlok, sneeuw, ijskristal, ... |  | Doodshoofd, piraat, ... |
|  | Clown, pipo, ... |  | Solsleutel, muziek, ... |  | Kat, miauw, minoes, ... |
|  | Doel, Vizier, ... |  | Tyrannosaurus, dinosaurus, ... |  | Vlek, Splash, paintball, ... |
|  | Dobble |  | Lamp, Licht, ... |  | Sneeuwman |
|  | Hart, Liefde, passie, ... |  | IJs, ijsblokje, ... |  | Oranje mannetje |
|  | Spook, geest, ... |  | Pion, paard, ridder, ... |  | Rood Blad, Canada, Esdoorn, ... |
| | | | |  | Drak |
| | | | |  | Yin en Yang, Zen... |
| | | | |  | Lippen, mond, kus, liefde, ... |
| | | | |  | Bliksem, onweer, donder, ... |

Puntensysteem voor wedstrijden

Begin met "De toren des doods"; de verliezer kiest het volgende mini-spelletje.

"De toren des doods": +1 punt voor iedere gewonnen kaart / +5 punten voor de speler die het meeste kaarten gewonnen heeft.

"De put": +10 punten voor de speler die als eerste al zijn kaarten kwijt is / -20 punten voor de speler die als laatste overblijft.

"Schuif de hete aardappel door": -5 punten per verloren match.

"Een vergiftigd geschenk": +20 punten voor de speler die de minste kaarten krijgt / +10 punten voor de speler met de tweede-minste kaarten.

"Pak ze allemaal": +1 punt per gewonnen kaart.

MINI-SPEL #1

De toren des doods

- 1) Opstelling:** *Schud de kaarten en leg voor iedere speler een **gedekte kaart**. Maak met de resterende kaarten een trekstapel die je **open** in het midden van de tafel legt.*
- 2) Doel van het spel:** *Probeer het meeste aantal kaarten te verzamelen voor het speleinde.*

startopstelling:

voorbeeld voor 3 spelers



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 persoonlijke kaart en de bovenste kaart van de toren**. De eerste speler die het symbool vindt en kan benoemen, neemt de bovenste kaart van de aflegstapel en legt deze boven op zijn eigen openliggende kaart. Door deze kaart te nemen wordt een nieuwe kaart zichtbaar op de stapel. Het spel gaat verder tot alle kaarten van de trekstapel verdeeld zijn.

4) De winnaar:

als alle kaarten van de trekstapel verdeeld zijn eindigt het spel. De winnaar is **de speler die de meeste kaarten gewonnen heeft**.



MINI-SPEL #2

De put

1) Opstelling: *Verdeel alle kaarten één voor één onder alle spelers, begin met de speler die het vorige mini- spelletje gewonnen heeft. Leg de laatste kaart **open** in het midden van de tafel. Iedere speler schudt zijn stapel en maakt een trekstapel, die gedekt voor hem ligt.*

2) Doel van het spel: *Probeer als eerste al je kaarten af te leggen.*



startopstelling:
voorbeeld voor 3 spelers





3) Hoe speel je het spel?

*Aan het begin van het spel draaien alle spelers gelijktijdig hun stapel kaarten om. Je moet nu proberen **snel** dan de andere spelers de kaarten van jouw stapel af te leggen en ze boven op de centrale kaart te leggen. Om je kaart te mogen wegleggen volstaat het om het identieke symbool tussen de centrale kaart en jouw kaart te vinden en te benoemen. Omdat de centrale kaart verandert zodra een andere speler één van zijn kaarten aflegt, moet je dus zeer snel zijn.*

4) De verliezer:

*De speler die **als laatste** al zijn kaarten aflegt, is de verliezer van dit mini-spelletje.*

MINI-SPEL #3

Schuif de hete aardappel door

(dit spel kan je over meerdere rondes spelen)

- 1) Opstelling:** Bij iedere ronde krijgt elke speler een **gedekte kaart** in de hand zonder die te bekijken. De resterende kaarten blijven aan de kant voor volgende rondes.
- 2) Doel van het spel:** Probeer sneller dan de andere spelers van je kaart af te raken.

Startopstelling:

voorbeeld voor 4 spelers



3) Hoe speel je het spel?

Aan het begin van het spel draaien alle spelers gelijktijdig hun kaart om. Ze moeten er rekening mee houden dat alle symbolen goed zichtbaar zijn voor alle spelers (het beste is om de kaart in je hand te houden zoals op de tekening te zien is). **Als een speler een identiek symbool vindt bij een andere speler**

en het benoemt, mag hij zijn kaart bovenop de kaart van de tegenstander leggen. De verliezende speler moet nu een identiek symbool zoeken tussen zijn nieuwe kaart en de kaarten van de resterende spelers. Als hij een identiek paar vindt, mag hij al zijn kaarten in één keer doorgeven.

4) De verliezer:

De speler die als laatste nog kaarten vast heeft, verliest deze ronde en legt de kaarten voor zich op tafel neer. De spelers kunnen nu aan de volgende ronde beginnen. Je kan zoveel ronden spelen als je zelf wil (met een minimum van 5). Als er geen kaarten meer in de stapel zijn, eindigt het spel. **De speler die de meeste kaarten verzameld heeft tijdens dit mini-spel is de verliezer.**



MINI-SPEL #4

Pak ze allemaal!

(dit spel kan je over meerdere rondes spelen)

- 1) Opstelling:** Bij iedere ronde leg je een kaart open in het midden van de tafel, vervolgens krijgt iedere speler een **gedekte kaart**. De resterende kaarten blijven aan de kant voor de volgende rondes.
- 2) Doel van het spel:** Verzamel sneller dan de andere spelers zo veel mogelijk kaarten.

startopstelling:
voorbeeld voor 4 spelers



3) Hoe speel je het spel?

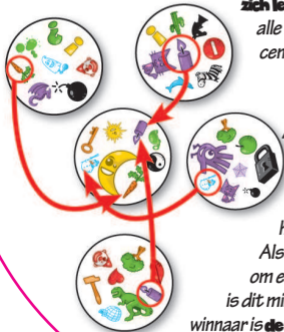
Aan het begin van het spel draaien alle spelers gelijktijdig hun kaart om en leggen ze naast de centrale kaart. Als één van de spelers een identiek symbool vindt (en benoemt) tussen één van de kaarten en de centrale kaart, mag hij deze kaart nemen en gedekt voor

zich leggen. Het spel gaat verder tot alle kaarten gewonnen zijn en enkel de centrale kaart overblijft. (let op: je mag nooit de centrale kaart nemen.)

4) De winnaar:

Als alle omgedraaide kaarten verdeeld zijn, wordt de centrale kaart onder de trekstapel gelegd en kan de volgende ronde starten. De spelers houden de gewonnen kaarten bij.

Als er niet voldoende kaarten zijn om een nieuwe ronde te spelen is dit mini-spel afgelopen en de winnaar is **de speler die de meeste kaarten verzameld heeft.**



MINI-SPEL #5

Een vergiftigd geschenk

- 1) Opstelling:** *Schud de kaarten, leg er één gedekt voor iedere speler en maak een open trekstapel met alle resterende kaarten in het midden van de tafel.*
- 2) Doel van het spel:** *Probeer zo weinig mogelijk kaarten te verzamelen op het einde van het spel.*

Startopstelling:
voorbeeld voor 4 spelers



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 bovenste kaart van de trekstapel en de openliggende kaart van een andere speler**. De eerste speler die een identiek symbool vindt en benoemt, legt de centrale kaart bovenop de stapel van de speler bij wie dit symbool identiek is. Door deze kaart bij een speler te leggen wordt een nieuwe centrale kaart zichtbaar. Het spel gaat verder tot alle kaarten van de trekstapel op zijn.

4) De winnaar:

Het spel eindigt als alle kaarten van de trekstapel op zijn. De winnaar is **de speler die dan de minste kaarten voor zich heeft**.



DOBB01-NL

Credits

Een spel van Denis Blanchot, Jacques Cottereau en Play Factory, met medewerking van het Play Factory team, met onder meer Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves, Igor Polouchine.

Uitgever en distributeur:



Hulp nodig ?
KLANTENDIENST
www.asmodee.com

www.asmodee.com