



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 symbolen begrepen 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

Wenk mini-spelletje je ook speelt, je moet steeds proberen om als eerste het identieke symbool tussen twee kaarten te vinden en te benoemen.

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 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 (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 «Goblinbom» om de winnaar te bepalen.

MINI-SPEL#/MINI-JEU N°1 Missie in de metro

- Voorbereiding:** geef iedere speler 1 gedekte kaart. Verdeel vervolgens de resterende kaarten in vier ongeveer gelijke stapels. Plaats deze stapels naast elkaar en leg de kaarten uit de eerste stapel open neer.
- Doel van het spel:** verzamel de meeste kaarten.
- Spelverloop:** alle spelers draaien gelijktijdig hun kaart om. Iedere speler moet nu als snelste proberen de identieke afbeelding te vinden tussen zijn eigen kaart en een van de zichtbare, centrale kaarten op tafel. De eerste speler die een gelijke afbeelding vindt en benoemt, neemt die centrale kaart en legt deze open bovenop zijn eigen stapel. Ga vervolgens op zoek naar het identieke symbool tussen jouw nieuwe open kaart en een andere centrale kaart. Speel verder totdat er geen centrale kaarten meer over zijn. Draai jouw stapel om, schud deze en leg vervolgens de kaarten van de tweede stapel open op tafel.
- Winnen:** de speler die de meeste kaarten heeft nadat alle kaarten uit het midden van de tafel gepakt zijn, wint het spel.

Sauvetage du métro

- Mise en place:** Distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Divisez ensuite les cartes restantes en quatre paquets à peu près égaux. Alignez ces paquets pour former le métro, puis étalez les cartes du premier paquet face visible.
- Règles du jeu:** Retournez votre carte simultanément et cherchez le symbole identique entre et l'une des cartes visibles. Si vous le trouvez, nommez-le, puis prenez la carte correspondante et posez-la face visible devant vous sur votre pile. C'est désormais entre cette carte et une des cartes du centre de la table que vous devez trouver un symbole identique. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes visibles. Retournez votre paquet, mélangez-le et étalez les cartes du deuxième paquet central de la même manière.
- Le gagnant:** Le joueur qui possède le plus de cartes après avoir récupéré toutes les cartes au centre de la table remporte le mini-jeu.



MINI-SPEL#/MINI-JEU N°2 Bankoverval

- Voorbereiding:** geef iedere speler 1 gedekte kaart. Vorm met de resterende kaarten een stapel die je open in het midden van de tafel legt.
- Doel van het spel:** verzamel de meeste kaarten.
- 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.
- Winnen:** de speler die de meeste kaarten heeft gewonnen, wint het spel.

Le Braquage de banque

- Mise en place:** distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Posez la pichie de cartes restantes face visible au centre de la table.
- But du jeu:** récupérer le plus de cartes possible.
- Règles:** les joueurs retournent leur carte simultanément et tentent de trouver le symbole identique entre cette carte et la première carte de la pichie. Dès que l'un d'eux le trouve, il le nomme. Puis il prend la première carte de la pichie 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 pichie. La partie se poursuit jusqu'à ce que la pichie soit épuisée.
- Le gagnant:** le joueur qui a le plus de cartes remporte le mini-jeu.



MINI-SPEL#/MINI-JEU N°3 Thwip

- 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.
- Doel van het spel:** probeer als eerste speler je kaarten weg te spelen.
- 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.
- Winnen:** de eerste speler die geen kaarten meer over heeft, wint het spel.

La toile

- 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 constitueront leur pichie personnelle.
- But du jeu:** être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.
- Règles:** les joueurs retournent simultanément leur pichie 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 pichie et la nouvelle carte posée au centre de la table. Continuez jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes.
- Le gagnant:** le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes remporte le mini-jeu.



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.

MINI-SPEL#/MINI-JEU N°4 Goblinbom

- (wordt over meerdere rondes gespeeld)
- 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).
 - 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.
 - 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 hij 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.
 - Winnen:** aan het einde van de laatste ronde wint de speler die de minste kaarten voor zich heeft liggen.

La bombe du Gobelin

- (se joue en plusieurs manches)
- 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).
 - 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.
 - 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.
 - Le gagnant:** à la fin de la dernière manche, c'est le joueur qui a le moins de cartes qui remporte le 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 bombe du Gobelin» pour déterminer le vainqueur.

MINI-SPEL#/MINI-JEU N°5 De symbioot

- Voorbereiding:** geef iedere speler 1 gedekte kaart. Vorm met de resterende kaarten een stapel die je open in het midden van de tafel legt.
- Doel van het spel:** probeer de minste kaarten over te hebben.
- 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.
- Winnen:** de speler die de minste kaarten over heeft, wint het spel.

Le Symbiote

- Mise en place:** distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Posez la pichie de cartes restantes face visible au centre de la table.
- But du jeu:** avoir le moins de cartes possible.
- Règles:** les joueurs retournent leur carte face visible simultanément. Si vous trouvez le symbole identique entre la carte de la pichie et celle d'un autre joueur, nommez-le. Prenez la première carte de la pichie 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 pichie est ainsi révélée et la partie continue jusqu'à ce que la pichie ait été épuisée.
- Le gagnant:** le joueur qui a le moins de cartes une fois la pichie épuisée remporte le mini-jeu.



Voorbeeldsymbolen

Liste des symboles

	Kraan		Park		Huis van tante May		Future Foundation Spiderman		Mister Negative		Spider-Ham
	Grue		Parc		Maison de Tante May		Spider-Man Noir		Kraven the Hunter		Spider-Cochon
	Daily Bugle		Bank		Pompoenbom		Spider-Man 2099		Spider-Rex		Lizard
	Spider-Mobile		Banque		Bombe Citrouille		Spot		Hobgoblin		Lézard
	Taxi		Spinnenweb		Toile d'araignée		Venom		Super Bouffon		Sandman
	Oscorp Tower		Reageerbuisjes		Thwip		Krant		Green Goblin		L'homme-Sable
	Tour Oscorp		Tubes à Essai		Spider-Sense		Journal		Bouffon Vert		Electro
	Hotdogkraam		Handschoen van Spider-Man		Sens de l'araignée		Miles Morales		Mary Jane		Scorpion
	Stand de Hot Dog		Main de Spider-Man		Logo Spider-Man		J. Jonah Jameson		Spider-Wolf		Mysterio
	Spider-Bot		Brandkraan		Spider-Man		Kingpin		Peter Parker		Dr. Octopus
	Radioactieve spin		Borne Incendie		Rhino		Le Cal'd		Ghost-Spider		Vulture
	Araignée Radioactive		Weblauncher		Gwen Stacy		Black Cat		Tante May		Vautour
	Lance toile		Watertoren		Chatte Noire		SP//DR & Peni Parker				
	Château d'Eau		Fotocamera								
	Metro		Appareil Photo								
	Politieauto										
	Voiture de Police										

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. Illustraties: Tarek Moutran - Marcel Pixel

Uitgegeven door: Zygomatic - Asmodee Group www.asmodee.com

Spot, Ili, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

Crédits

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. Illustrations: Tarek Moutran - Marcel Pixel

Publié par Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.com

MARVEL

© MARVEL

En 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. Illustrations: Tarek Moutran - Marcel Pixel

Publié par Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.com

Spot, Ili, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

En 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. Illustrations: Tarek Moutran - Marcel Pixel

Publié par Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.com

Spot, Ili, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM



Adresses sur quefairemesdechets.fr