



Bij Dobble ga je op zoek naar het enige identieke symbool tussen twee kaarten. Vind dit symbool als eerste!

Als je dit spel nog nooit gespeeld hebt, raden we je aan om twee willekeurige kaarten te trekken. Zoek hetzelfde symbool op beide kaarten (dezelfde vorm, dezelfde kleur, alleen de grootte kan verschillen). De eerste speler die dit symbool vindt, benoemt het en legt twee nieuwe kaarten open neer. 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!

DOBBLE GIANT BEVAT 4 UNIEKE MINI-SPELLETJES, WAARVAN ER TWEE IN TEAMS TE SPELEN ZIJN.



HOE MOET IK STAAN TIJDENS HET SPELEN VAN DOBBLE GIANT?

Zet je voeten zodanig neer dat de kaart tussen je voeten ligt, zonder er op te stappen. Ga dan verder naar de volgende kaart!



DE ESTAFETTE

4-12 SPELERS



VOORBEREIDING

Leg twee rijen van 10 kaarten open op de grond. Verdeel de spelers in twee teams en wijs willekeurige een rij toe aan elk team. Vervolgens splitst elk team zich op, zodat de helft van het team aan elk uiteinde van hun rij staat.

DOEL VAN HET SPEL

Ga zo snel mogelijk om de beurt van het ene uiteinde van je rij kaarten naar het andere.

SPELVERLOOP

Tel tot drie en de eerste speler van elk team probeert zo snel mogelijk de 10 kaarten in zijn rij te voltooien door de naam te noemen van het identieke symbool op de kaart tussen zijn voeten en de kaart voor hem. Zo gaat hij kaart voor kaart verder.

Wanneer je het einde van je rij bereikt, geef je je teamgenoot een high five zodat deze speler de estafette kan overnemen. Die speler moet de rij kaarten in de tegenovergestelde richting voltooien, de estafette doorgeven aan de volgende teamgenoot, enzovoort.

WINNEN

Het eerste team waarvan alle spelers in hun beurt de kaartenrij voltooid hebben, wint.



DE KAT

3-8 SPELERS



VOORBEREIDING

Maak een 4x5 raster van open kaarten op de grond. Eén speler is de kat en begint bij een van de 4 hoekkaarten. Vervolgens begint elke andere speler bij de kaart van zijn keuze.

DOEL VAN HET SPEL

Ontwijk de kat.

SPELVERLOOP

Tel tot drie en alle spelers (inclusief de kat) verplaatsen zich naar een aangrenzende kaart (in dezelfde rij of kolom, maar niet diagonaal). Je kunt je alleen verplaatsen nadat je het identieke symbool hebt gevonden op de kaart tussen je voeten en de kaart waar je naartoe wilt verplaatsen, en dit symbool vervolgens hardop hebt benoemd. Je moet de kat ontwijken, die jou probeert te vangen. Twee spelers kunnen niet op dezelfde kaart staan. Zodra de kat jouw kaart bereikt, lig je uit het spel.

WINNEN

De speler die het langst de kat weet te ontwijken, is de winnaar. Deze speler is de kat tijdens het volgende spel!



VARIANT VOOR 2 SPELERS

Elke speler moet zijn rij kaarten in één richting voltooien, en daarna in de andere richting. Wie het snelst heen en weer gaat, wint.



DE CIRKEL 2-10 SPELERS



FACE-OFF 5-11 SPELERS



VOORBEREIDING

Vorm een cirkel met 20 open kaarten op de grond. Alle spelers kiezen elk een startkaart en zorgen dat ze ongeveer op gelijke afstand van elkaar staan. De spelers bewegen in dezelfde richting: de race verloopt met de klok mee.

DOEL VAN HET SPEL

Blijf in de race!

SPELVERLOOP

Tel tot drie en alle spelers proberen (met de klok mee) vooruit te gaan op de cirkel. Zoek hiervoor naar het identieke symbool op de kaart tussen je voeten en de volgende kaart. Zodra je het ziet, benoem je het symbool hardop en ga je een kaart vooruit. Dit betekent dat iedereen tegelijkertijd speelt en vooruitgaat. Als je dezelfde kaart bereikt als een andere speler, dan moet die onmiddellijk de cirkel verlaten. Deze speler ligt uit de race!

WINNEN

Het spel eindigt als er nog maar 1 speler over is. Deze speler wint de race!

VOORBEREIDING

Kies een scheidsrechter die een gedekte stapel vormt met alle kaarten in het spel. Verdeel de andere spelers in twee gelijke teams. Elk team wijst in het geheim een nummer toe aan elk van hun spelers: één speler is nr. 1, een ander is nr. 2, enzovoort.

DOEL VAN HET SPEL

Verzamel zoveel mogelijk kaarten.

SPELVERLOOP

Tel tot drie, waarna de scheidsrechter de bovenste twee kaarten van de stapel opendraait op de grond en een nummer hardop roept. Hij mag elk nummer roepen, zolang elk nummer maar even vaak geroepen wordt.

De opgeroepen speler van elk team moet zo snel mogelijk naar de twee opengedraaide kaarten rennen. De eerste speler die het identieke symbool op beide kaarten benoemt, neemt de kaarten terug naar zijn team. Vervolgens roept de scheidsrechter een nieuw nummer en draait twee nieuwe kaarten om, enzovoort, totdat de stapel leeg is.

WINNEN

Het team dat de meeste kaarten verzamelt, wint het spel.



SYMBOLEN



Gloeilamp



Boom



Sneeuwpop



Kaars



Cactus



Slot



Wortel



Pion/paard



Kat



Lieveheersbeestje



Hart



Dolfin



Dobby



Bliksem



Vuur



Kaas



Waterdruppel



Zonnebril



Hammer



Schildpad



Auto

INSTRUCTIES – Bewaar deze informatie voor toekomstig gebruik.

- Zorg ervoor dat het materiaal in goede staat is en volg de gebruiksaanwijzing.
- Speel onder toezicht van een volwassene.
- Gebruik op vlakke en schone oppervlakken zonder obstakels.
- Gebruik niet op gladde, natte of vuile grond, of op grind, stukken ijs, enz.

- Maak het product na elk gebruik schoon.
- Het oppervlak van het product kan worden gereinigd met een vochtige doek.
- Details kunnen na verloop van tijd verslechteren, afhankelijk van het gebruik.

CREDITS

Een spel van Denis Blanchot, Jacques Cottureau en Play Factory, met hulp van het Play Factory team, inclusief Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves en Igor Polouchine. Grafisch ontwerp: Guillaume la Rüs, Axel Mahé. Uitgegeven door Zygomatix - Asmodee Group • www.asmodee.com

Spot it!, Dobble en de Dobble karakters zijn handelsmerken van Asmodee Group.

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 Cottureau zich verdiepen in een beroemde «leuke wiskundige» puzzel, namelijk het schoolmeestersprobleem 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 «vrijwillige gebalde blokken». Op basis van de speciale eigenschappen van deze structuren (de principes van interactie en optimalisatie) heeft Jacques Cottureau twee spellen gecreëerd door ze op een onconventionele manier aan te passen. Het eerste spel, een «veemde retriever» werd gepubliceerd in de tijdschriften «Le Petit Archimède» en «Pour la Science». Jacques Cottureau 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 Cottureau om dit om te zetten in een «echt» spel. Voor Denis Blanchot moesten de «goede punten»-patronen worden herzien omdat ze te complex zijn en een partyspel gebaseerd op snelle reflexen onmogelijk maken. De pictogrammen moesten een snel identificeerbaar zijn, spelers 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 uiteindelijk het echte spelgevoel te krijgen, wat resulteert in een hoog aantal mogelijke combinaties (een getal met zeven cijfers). De regels van het spel moesten 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 ondernam om direct in contact te komen met uitgever. 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!

