DOBBLE® presents ANARCHY PANCAKES™

ANLEITUNG ZUR ANARCHIE

ANARCHY PANCAKES – RÈGLES



ALTER/ÂGE 8+ | 2-6 PERSONEN/JOUEURS

Eine Koproduktion von Exploding Kittens® + Dobble®

Une collaboration entre Exploding Kittens® et Dobble®

INHALT

31 **Pfannkuchen mit sechs Toppings**
31 **Pfannkuchen mit einem Topping**
9 **Butterstücke**



Pfannkuchen mit einem Topping

Cartes Une Garniture



Butterstücke

ZIEL

Vor allen anderen 2 Butterstücke verdienen. Jedes Mal, wenn du alle Pfannkuchen vor dir loswirst, verdienst du 1 Butterstück.

MATÉRIEL

31 **cartes Six Garnitures**
31 **cartes Une Garniture**
9 **Plaques de Beurre**



Pfannkuchen mit sechs Toppings

Cartes Six Garnitures

Butterstücke

Plaques de Beurre

BUT DU JEU

Soyez le premier joueur à gagner 2 Plaques de Beurre. Vous gagnez une Plaque de Beurre chaque fois que vous vous débarassez de toutes les cartes devant vous.

SPIELAUFBAU

Sortiert die Pfannkuchen nach Anzahl der Toppings in 2 Stapel.

Nehmt den Stapel mit den Pfannkuchen mit einem Topping und teilt allen je 2 davon verdeckt aus. Legt die übrigen Pfannkuchen mit einem Topping beiseite – ihr braucht sie in dieser Runde nicht.

Nehmt jetzt den Stapel mit sechs Toppings und teilt allen je 5 davon verdeckt aus. Ihr solltet nun alle je 7 Pfannkuchen vor euch haben (2 mit einem Topping und 5 mit sechs Toppings). Legt die übrigen Pfannkuchen mit sechs Toppings verdeckt in die Mitte des Tisches. Sie bilden den Nachziehstapel. Deckt den obersten Pfannkuchen des Nachziehstapels auf und legt ihn auf den Tisch. Das ist der Gemeinschaftspfannkuchen.

MISE EN PLACE

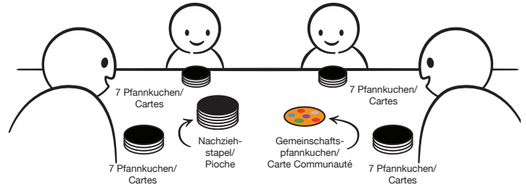
Faites 2 piles : une pile de cartes Six Garnitures et une pile de Cartes Une garniture. Distribuez à chaque joueur 2 cartes Une Garniture face cachée.

Mettez de côté le reste des cartes Une Garniture car elles ne seront pas utilisées au cours de cette manche.

Ensuite, distribuez 5 cartes Six Garnitures face cachée à chaque joueur.

Ainsi chacun a devant soi 7 cartes (2 cartes Une Garniture et 5 cartes 6 Garnitures). Les cartes Six Garnitures restantes forment la pioche que vous placez face cachée au centre de la table.

Piochez une carte Six Garnitures au hasard et placez-la au centre de la table, face visible : c'est la carte Communauté.

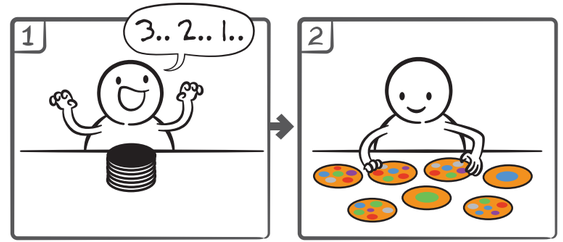


SO WIRD GESPIELT

Zählt alle gemeinsam von 3 runter. Auf 0 geht's los! Deckt alle gleichzeitig eure 7 Pfannkuchen auf und breitet sie so auf dem Tisch aus, dass alle sie sehen können.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Pour commencer le jeu, comptez tous ensemble à rebours 3, 2, 1, 0, puis retournez simultanément vos 7 cartes afin qu'elles soient visibles de tous.



HINWEIS: Eure Pfannkuchen müssen während des Spiels jederzeit sichtbar sein. Ihr dürft sie nicht mit den Händen abdecken!

NOTE: Vos cartes doivent rester visibles sur la table durant toute la manche. Vous ne pouvez pas les couvrir avec vos mains.

Stopp!
Lest zuerst die Rückseite, bevor ihr mit dem Spiel beginnt.

Ne commencez pas tout de suite ! Lisez la suite des Règles au verso.

Fortsetzung

SO WIRD GESPIELT

Sobald die Pfannkuchen umgedreht sind, spielt ihr alle gleichzeitig. Spielzüge gibt es nicht. Eure Aufgabe ist es, übereinstimmende Toppings zu finden. Falls IRGENDEIN Topping eines deiner Pfannkuchen mit IRGENDEINEM Topping des Gemeinschaftspfannkuchens ODER des Pfannkuchens einer anderen Person übereinstimmt, rufe den Namen des Toppings laut aus und lege deinen Pfannkuchen auf den mit dem passenden Topping. Die Größe der Toppings muss nicht übereinstimmen.

HINWEIS: Du darfst deine Pfannkuchen nicht auf Pfannkuchen in deinem eigenen Spielbereich legen.

NOTE: Vous ne pouvez pas faire de doubles entre vos propres cartes.



Jetzt hast du einen Pfannkuchen weniger vor dir liegen und bist somit dem Sieg einen Schritt näher gekommen.

Suite des Règles du jeu

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Une fois les cartes retournées, tout le monde joue simultanément – il n'y a pas de tours.

Cherchez la Garniture identique entre la carte Communauté OU celle de n'importe quel autre joueur. Si vous trouvez le double de votre Garniture, nommez-la et placez votre carte sur la carte correspondante. La taille de la Garniture est sans importance.

Après avoir placé votre carte sur celle ayant la même Garniture, le nombre de cartes placées devant vous diminue et vous vous rapprochez de la victoire.

Wenn ein Pfannkuchen korrekt auf einen anderen gelegt wird, bilden sie einen Stapel und können nicht mehr getrennt werden. Für den Rest der Runde behandelt ihr diesen Stapel wie einen einzelnen Pfannkuchen. Wenn du also einen Stapel vor dir hast und ein übereinstimmendes Topping findest, legst du den ganzen Stapel auf den Pfannkuchen mit dem übereinstimmenden Topping (und bildest so einen etwas höheren Stapel).

Chaque fois qu'une carte est correctement placée au dessus d'une autre, elle forme une pile permanente qui ne doit pas être divisée. Tout au long de la manche, la pile va se déplacer comme une carte. En d'autres termes, si vous avez une pile devant vous et que vous trouvez un double, placez la pile entière sur la carte avec laquelle vous faites le double (pour former une pile plus épaisse).

HINWEIS: Auf der Suche nach übereinstimmenden Toppings betrachtest du immer nur die obersten Pfannkuchen der Stapel.

NOTE: N'importe quelle carte peut devenir une pile, mais vous ne pouvez faire de double qu'avec la carte visible sur le dessus de la pile.

NOCH EIN HINWEIS: Du solltest deine Pfannkuchen nicht werfen oder schnippen! Lege sie ordentlich aufeinander, sodass sie einen stabilen Stapel bilden. Wenn ein Stapel umfällt, weil du nicht vorsichtig warst, musst du ihn wieder in Ordnung bringen (und die anderen dürfen derweil weiterspielen).

ENCORE UNE NOTE : Ne jetez ni ne lancez de cartes sur des cartes qui forment des doubles. Placez-les de façon à formr une pile. Si une carte glisse parce qu'elle n'est pas bien placée dans la pile, vous devez reformer la pile avant de continuer à jouer (mais les autres joueurs peuvent quant à eux continuer sans vous).

Nichts passt?

Wenn du kein übereinstimmendes Topping findest, kannst du einen neuen Pfannkuchen vom Nachziehstapel nehmen (falls dort noch welche sind) und ihn aufgedeckt vor dich legen. Aber mach das nicht zu schnell! Meistens gibt es doch ein Paar, das du nur übersehen hast.

Vous ne trouvez pas de doubles ?

Si vous ne trouvez aucun double, vous pouvez piocher une carte (s'il en reste) et la placer devant vous, face visible. Mais ne piochez pas trop vite, il y a certainement un double que vous n'avez pas vu !

NOCH MEHR HINWEISE: Mit einem neuen Pfannkuchen vom Nachziehstapel hast du mehr Möglichkeiten, übereinstimmende Toppings zu finden, aber du entfernst dich auch einen Schritt vom Sieg.

ENCORE PLUS DE NOTES : Piocher une nouvelle carte vous donne plus de Garnitures pour former des doubles, mais vous vous éloignez un peu de la victoire !

Keine Pfannkuchen mehr

Wer zuerst keine Pfannkuchen mehr vor sich hat, ruft laut „Pfannkuchen-Anarchie!“ und nimmt sich 1 Butterstück. Damit endet die Runde. Sammelt nun alle Pfannkuchen wieder ein (auch die beiseitegelegten), sortiert sie wieder nach Anzahl der Toppings und teilt allen je 7 aus (wie beim Spielaufbau).

Fin de la Manche

La manche se termine dès qu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes. Ce joueur crie “Anarchy Pancakes” et obtient une Plaque de Beurre qu'il doit conserver. Pour commencer la manche suivante, rassemblez toutes les cartes (y compris celles mises de côté), faites à nouveau deux paquets et distribuez 7 cartes à chaque joueur.

SPIELSIEG

Wer zuerst 2 Butterstücke hat, gewinnt das Spiel.

VICTOIRE

Le premier joueur qui gagne 2 Plaques de Beurre remporte la victoire !

IHR WOLLT MEHR ERFAHREN? DANN SCHAUT EUCH DIESES VIDEO AN!

HEY! SI VOUS VOULEZ PLUS D'INFOS, REGARDEZ NOTRE VIDÉO!

FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHETERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

A game by Denis Blanchot, Jacques Cottereau, and Play Factory, with help from the Play Factory team, including: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves and Igor Polouchine.
Published by Zygomatic - Asmodee Group www.asmodee.com.
Spot it!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group - www.zygomatic-games.com

© 2023 Exploding Kittens
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 USA

Ein kleiner Einblick in die Entstehungsgeschichte von Dobble: In DOBBLE gibt es über 50 Symbole auf 55 Karten, wobei auf jeder Karte genau acht Symbole abgebildet sind. Zwischen zwei Karten gibt es immer nur genau ein Symbol, das auf beiden vorkommt. Wie funktioniert das? DOBBLE basiert auf dem mathematischen Prinzip, dass zwei Linien immer genau einen gemeinsamen Punkt haben. 1976 hatte Jacques Cottereau, einer der Autoren des Spiels, die Idee, die bekannte mathematische Problemstellung „Problem der 15 Schulmädchen“ für ein Spiel zu verwenden: „Fünfzehn Schulmädchen gehen sieben Tage lang immer in Dreiergruppen spazieren. Wie kann man diese Gruppen so zusammenstellen, dass an keinem Tag dieselben beiden Schulmädchen zweimal zusammen gehen?“ Er entwickelte unter Zuhilfenahme von Theorien zu Fehlerkorrekturverfahren eine Struktur, die die Problemstellung verallgemeinerte. Diese Umgebungen kennen Mathematiker unter dem Begriff Blockpläne („incomplete balanced blocks“). Auf dieser Grundlage (den Prinzipien von Schnittpunkten und Verlauf heran) entwickelte Jacques Cottereau erfolgreich zwei Spiele, indem er die Prinzipien auf unkonventionelle Art und Weise einsetzte. Das erste dieser Spiele „A strange retriever“ wurde in den Magazinen „Le Petit Archimède“ und „Pour la Science“ (dt. „Der kleine Archimedes“ und „Für die Wissenschaft“) veröffentlicht. Danach entwickelte Jacques Cottereau ein zweites Spiel, das auf der Zahl 5 basierte, in dem er die Linien durch Karten und die Punkte mit Bildern von Insekten ersetzte. Er nannte es „Insektenspiel“. Es ging darum, das übereinstimmende Insekt auf zwei Karten zu finden. Der direkte Urahn von DOBBLE war geboren! Im Frühjahr 2008 stolperte Denis Blanchot über einige Karten des „Insektenspiels“, das drei Jahrzehnte früher entstanden war. Er war von dem genialen Mechanismus begeistert und arbeitete mit Jacques Cottereau daran, das Insektenspiel zu einem „echten“ Spiel weiterzuentwickeln. Für Denis Blanchot war klar, dass die Murder des Originals überarbeitet werden mussten, da diese zu komplex für ein schnelles Reaktions-Party- Spiel sind. Die Symbole mussten leicht verständlich, gut unterschiedbar und spielerischer sein. Außerdem waren es zu wenige Karten (31), die zu wenige Symbole zeigten (jeweils 6). Daher wuchsen sowohl die Kartenanzahl (auf 57) als auch die Anzahl der Symbole (auf 8 je Karte). So ergab sich ein echtes Spielgefühl mit Kombinationsmöglichkeiten im siebenstelligen Bereich. Und dann mussten noch die Kegeln verfasst werden. Kurzgesagt, es gab noch jede Menge zu tun. Denis Blanchot erstellte viele Prototypen und ließ diese in erster Linie von und mit Kindern testen. Dann trat er an Verlage heran und fand mit dem Team von Play Factory schließlich einen Verleger, mit dem er zusammen die schlussendlich veröffentlichte Version erstellte. Im Frühherbst 2009 erschien dann DOBBLE, so wie wir es heute kennen.

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 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 « utilisant » 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 ». M. 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 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 entendent 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 figures (6). Il faut passer à 57 cartes à 8 figures 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 !