

Doel: De kinderen proberen zo snel mogelijk het overeenkomstige plaatje op twee speelkaarten te vinden.

### **Spelregels Dobble kaartspel**

De plaatjes van de robot zijn van de hand van Michael Robertson; ik vond ze op zijn blog.

#### Spel 1: De toren des doods

Alle kaarten worden geschud en iedere speler krijgt één gedekte kaart voor zich. De overige kaarten worden open op een stapel in het midden gelegd. Alle spelers draaien tegelijkertijd hun kaart om en het spel kan beginnen.

Wie als eerste ziet welk symbool van zijn kaart overeen komt met de kaart in het midden (de bovenste van de stapel), roept de overeenkomst en legt de kaart op zijn stapel. Nu begint direct de volgende ronde. Dit gaat net zo lang door, totdat de middelste stapel op is. Wie nu de meeste kaarten in zijn eigen stapel heeft, wint het spel.

#### Spel 2: De put

Dit spel werkt precies andersom. Alle spelers beginnen met een stapel en in het midden ligt één kaart. Wie nu als laatste zijn stapel leeg heeft, verliest.

#### Spel 3: Schuif de hete aardappel door

Alle spelers krijgen één kaart en draaien deze tegelijkertijd om. Het handigst is om dat op je open hand te doen. Je moet nu proberen een symbool te vinden bij een andere speler dat ook op jouw kaart staat. Lukt dat, dan leg je je kaart(en) op zijn kaart. Wie als laatste nog kaarten in zijn hand heeft, legt deze op zijn strafpuntenstapel. Een volgende ronde begint, tot er geen nieuwe kaarten meer zijn. Wie de meeste strafpunten heeft, verliest.

#### Spel 4: Pak ze allemaal

Alle spelers krijgen één kaart en in het midden komt een open kaart te liggen. De spelers draaien hun kaarten tegelijk om en zoeken een symbool op een van de kaarten van de spelers en de kaart in het midden. Benoem het symbool en leg de kaart op je scorestapel. Als alle spelerkaarten verdeeld zijn, krijgen de spelers een nieuwe kaart en komt er een nieuwe in het midden te liggen. Als er geen nieuwe kaarten meer zijn, wint de speler met de meeste punten.









