

Règles standards

Chaque carte Heidees Doppel contient huit symboles. Deux cartes ont toujours exactement un symbole en commun.

Patate chaude

Pour 2 – 57 joueurs

Tous tiennent une carte dans leur main, face cachée. Au commandement (3-2-1 DOPPEL !), on la retourne simultanément. Celui qui découvre un symbole de sa propre carte sur une autre carte, nomme le symbole à haute voix (voir légende) et pose sa propre carte sur la carte avec le même symbole. Toutes les cartes que l'on a en main en même temps peuvent être posées sur la carte avec le symbole mentionné. Celui qui reçoit des cartes doit continuer à jouer directement avec la nouvelle carte du dessus.

Objectif: Pour gagner, il faut se débarrasser de ses cartes en premier ! Celui qui a toutes les cartes à la fin perd la manche. Plusieurs manches sont jouées.

Variation 1

Jouez jusqu'à ce que toutes les cartes soient distribuées. A la fin, les cartes sont comptées.

Variation 2

Roi de la cour : Celui qui perd une manche est éliminé. La dernière personne a gagné.

Fontaine

Pour 2+ joueurs

Chacun reçoit un nombre égal de cartes, face cachée. Une carte est placée face visible au milieu de la table. Chacun retourne ses cartes en même temps et essaie de nommer le symbole que sa propre carte et la carte du milieu ont en commun, puis on place sa propre carte sur la carte du milieu.

Objectif: Débarrasse-toi le plus vite possible de toutes tes cartes! Celui qui a encore une carte en dernier perd.

Rapacité

Pour 3+ joueurs

Un jeu comporte plusieurs manches. Une carte est placée face visible au centre de la table et autour d'elle autant de cartes qu'il y a de personnes qui jouent. Après avoir retourné les cartes en même temps (3-2-1-DOPPEL !), chacun essaie de nommer le symbole que n'importe quelle carte environnante et la carte du milieu ont en commun. Celui qui réussit prend la carte en

question et la pose devant lui. La carte du milieu reste et est mélangée au tas de cartes lorsque toutes les cartes extérieures ont été retirées.

Objectif: Collectez le plus de cartes possible le plus vite possible!

Règles Sportives

Règles de base comme Patate chaude

Pompe Doppel

1 contre 1

Allongez-vous sur le sol, l'un en face de l'autre. Chacun a une pile de cartes devant lui. Faites une pompe pour chaque carte jouée. Entre les deux, vous pouvez soit vous allonger sur le ventre, soit maintenir les pompes.

Objectif: Collectez peu de cartes et donc peu de pompes!

Variation – compétitive

Allongez-vous sur le sol, face à face. Tous ont une pile de cartes devant eux. Celui qui perd une manche fait une pompe.

Planche Doppel

Pour 2+ joueurs

Variation 1 – collaborative

Faites des planches sur les avant-bras ensemble aussi longtemps que vous le pouvez et jouez pendant que vous les faites. Combien de cartes pouvez-vous réaliser?

Variation 2 – sport d'équipe

Pour les équipes de deux, divisez les cartes en piles de taille égale au nombre d'équipes de deux. Chaque équipe de deux personnes reçoit une pile avec le même nombre de cartes. Mettez-vous ensemble en position de la planche sur les avant-bras et jouez en tête-à-tête. Vous ne pouvez jouer que tant que vous maintenez tous les deux la planche. Si vous interrompez la planche, le jeu s'arrête. L'équipe qui finit la pile en premier gagne.

Squat Doppel

Pour 2+ joueurs

Tenez-vous face à face. Faites un squat, tenez la position baissée, puis révélez vos cartes.

Variation 1 – collaborative

Maintenez la position jusqu'à ce que tous aient trouvé les bons symboles.

Variation 2 – compétitive

Maintenez la position baissée jusqu'à ce que vous vous soyez débarrassé de votre carte.

Variation 2a – compétitive

Celui qui perd la manche fait un squat.

Variation 2b – extrême

Celui qui trouve le bon symbole peut faire une pause d'une seconde. Le perdant reste en position baissée.

Symboles



Heidee



Snake in the
grass/serpent dans
l'herbe



4 femmes



Spork



Nalgene/ Bouteille
d'eau



Spike



Hammer



Flip/ Flip flop



Trophée



Soleil



Poids/ Haltère



Pomme



Landshark



Cut



Esprit/ Esprit du jeu



Casquette



Barre de
céréales



Coupelles



Drop



Pick



Lost and found



Cercle d'esprit



Coup-droit



Passe d'hôpital



Marker/mar-
queur



Tente



Treefence



Universe/ Universe point



Discgolf



Lunette de soleil



Warm-up/ étirements/échauffement



Boule à facettes



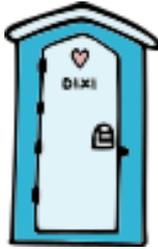
Sac de sport



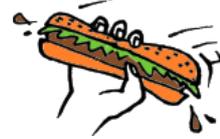
Crampons



Sky/ Catch



Toilettes/ Dixi/Toilettes portables



Sandwich catch



Beerrace



Douche à champagne



Streaker



Brosse à dents



Layout



Bananes



Tequila/ Shots



Blackroll



Trousse de premiers secours



Coach



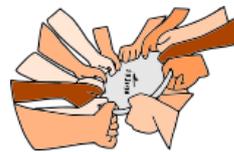
Soutien-gorge de sport



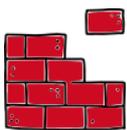
Score / Scoreboard



Sac à couchage



Cheer



Brick/ Wall



Medaille



Contest



Boombox/ Musique



TVE/ Turnverein Eppelheim



Call