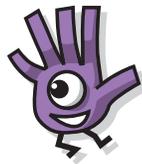


DOUBLE



Disney
DIE
EISKÖNIGIN II

Spielanleitung



Worum geht's bei Dobble?

Dobble besteht aus 30 Karten. Jede von ihnen zeigt 6 Symbole. Egal welche beiden Karten man miteinander vergleicht, es stimmt immer genau **ein** Symbol überein. Wer findet es zuerst?



Wie funktioniert's?

Neue Spieler können sich schnell und einfach mit **Dobble** vertraut machen. Dazu werden zwei zufällige Karten aufgedeckt und gut sichtbar in die Mitte gelegt. Nun gilt es, möglichst schnell das Symbol zu finden, das auf beiden Karten übereinstimmt. (Form und Farbe sind gleich, nur die Größe kann unterschiedlich sein.) Wer es gefunden hat, benennt das Symbol und deckt dann zwei neue Karten auf. Dies wird so lange wiederholt, bis klar ist, dass immer genau **ein** Symbol zwischen zwei Karten übereinstimmt.

Jetzt kann es losgehen!



Spielziel

Dobble bietet eine Reihe von Spielvarianten, bei denen es um Geschwindigkeit geht und alle gleichzeitig gefordert sind.

Das Ziel besteht immer darin, als Erster das Symbol zu finden, das auf zwei Karten übereinstimmt, und es dann laut zu benennen. Wer das schafft, erhält entweder eine Karte oder darf eine abgeben, je nach Spielvariante.



Spielvarianten

Die Spielvarianten könnt ihr in beliebiger Reihenfolge spielen oder euch bei nur einer einzigen austoben.

Hauptsache ihr habt Spaß dabei! Wenn ihr **Dobble** noch nicht kennt, könnt ihr vor der ersten richtigen Partie ein paar Proberunden spielen.



Wer war schneller?

Wer als Erster das übereinstimmende Symbol benennt, gewinnt. Waren mehrere Spieler dabei gleich schnell, gewinnt derjenige, der die Karte als Erster genommen oder abgelegt hat, je nach Spielvariante.



Gleichstand?

Besteht am Ende einer Partie zwischen zwei Spielern ein Gleichstand, kommt es zu einem Duell. Beide ziehen eine Karte und decken sie gleichzeitig auf. Wer als Erster das übereinstimmende Symbol benennt, gewinnt. Liegen mehr als zwei Spieler gleichauf, wird der Sieger durch eine Entscheidungsrunde in einer Spielvariante eurer Wahl bestimmt.

Beispiele einiger Symbole



Anna



Elsa



Anna und Elsa
als Kinder



Schild von
Arendelle



Blatt



Elsas
Schneeflocke



Gale



Eiskristall



Salamander



Feuersalamander



Erdriese



Nokk



Mattias



Elsa und Nokk



Sven



Kristoff



Olaf



Bäume



Olafs
Arm



Olafs Körper



Schloss



Blätter



Wasser



König
Agnarr



Möhren



Anhänger



Anna
und Elsa



Anna



Honeymaren



Königin
Iduna



Ryder

SPIELVARIANTE 1

Versteckspiel

1) **Vorbereitung:** Jeder erhält vier Karten, die er aufgedeckt vor sich auf den Tisch legt.

So fangt ihr an:
(Beispiel für zwei Spieler)



(Ältere Spieler sollten stattdessen sechs Karten erhalten.) Legt eine weitere Karte verdeckt in die Mitte. Die übrigen Karten benötigt ihr in dieser Partie nicht mehr.

2) **Ziel:** Als Erster keine aufgedeckten Karten mehr vor sich liegen haben.

3) **So wird gespielt:** Deckt zunächst die Karte in der Mitte auf. Dann versucht jeder gleichzeitig ein Symbol zu finden, das zwischen einer seiner Karten und der Karte in der Mitte übereinstimmt.

SPIELVARIANTE 2

Die fünf Finger der Hand

1) **Vorbereitung:** Jeder erhält vier Karten, die er aufgedeckt vor sich auf den Tisch legt. (Ältere Spieler sollten stattdessen sechs Karten erhalten.) Legt eine weitere Karte verdeckt in die Mitte. Die übrigen Karten benötigt ihr in dieser Partie nicht mehr.

2) **Ziel:** Als Erster alle eigenen Karten loswerden.



So fangt ihr an:
(Beispiel für zwei Spieler)

3) So wird gespielt:

Deckt zunächst die Karte in der Mitte auf. Dann versucht jeder gleichzeitig ein Symbol zu finden, das zwischen einer seiner Karten und der Karte in der Mitte übereinstimmt. Sobald ein Spieler ein übereinstimmendes Symbol gefunden hat, benennt er es und legt seine Karte auf die oberste in der Mitte. Diese ist nun die neue Vergleichskarte. Es wird so lange weitergespielt, bis ein Spieler keine Karten mehr hat.



4) Das Spiel gewinnen:
Wer als Erster keine Karten mehr hat, gewinnt.

SPIELVARIANTE 3

Der Turm

- 1) **Vorbereitung:** Jeder erhält eine verdeckte Karte. Legt die übrigen Karten als aufgedeckten Stapel in die Mitte.
- 2) **Ziel:** Die meisten Karten sammeln.

So fangt ihr an:
(Beispiel für drei Spieler)



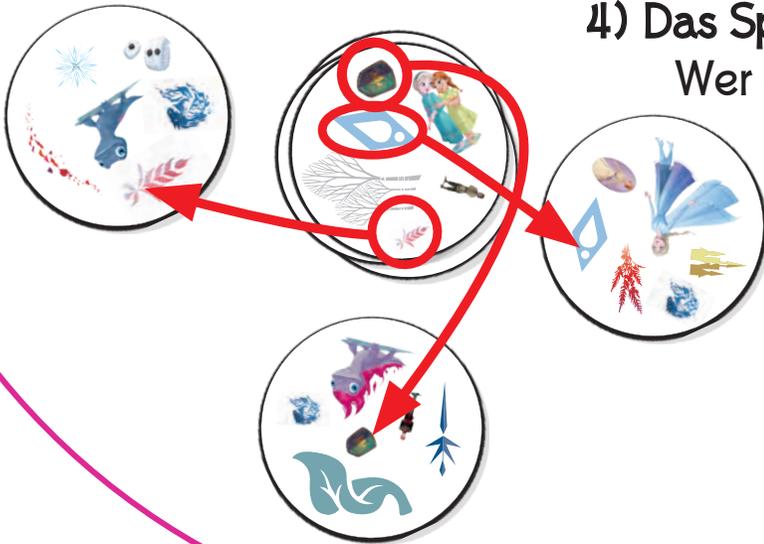
3) So wird gespielt:

Alle Spieler drehen gleichzeitig ihre Karte um.

Dann vergleicht jeder seine Karte mit der **obersten** Karte in der Mitte. Sobald jemand das übereinstimmende Symbol gefunden hat, benennt er es und legt die Karte von der Mitte **aufgedeckt** auf seine Karte, sodass ein Stapel entsteht. Dies ist sein „Turm“. Die **oberste** Karte dieses Stapels ist seine aktuelle Vergleichskarte. Es wird so lange weitergespielt, bis sich keine Karten mehr in der Mitte befinden.

4) Das Spiel gewinnen:

Wer die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt.



SPIELVARIANTE 4

Der Brunnen

1) **Vorbereitung:** Legt eine Karte aufgedeckt in die Mitte. Verteilt die restlichen Karten so gleichmäßig wie möglich verdeckt an alle Spieler. Jeder bildet aus den ihm zugeteilten Karten einen eigenen verdeckten Stapel.

2) **Ziel:** Als Erster alle eigenen Karten loswerden.

So fangt ihr an:
(Beispiel für drei Spieler)



3) So wird gespielt:

Alle Spieler drehen gleichzeitig ihren Stapel um. Dann vergleicht jeder die **oberste** Karte seines Stapels mit der aufgedeckten Karte in der Mitte. Sobald jemand das übereinstimmende Symbol gefunden hat, benennt er es und legt seine Karte auf die Karte in der Mitte. Diese ist nun die neue Vergleichskarte. Es wird so lange weitergespielt, bis jemand keine Karten mehr hat.

4) Das Spiel gewinnen:

Wer als Erster keine Karten mehr hat, gewinnt.



SPIELVARIANTE 5

Unerwarteter Frost

1) **Vorbereitung:** Jeder erhält eine verdeckte Karte. Legt die übrigen Karten als aufgedeckten Stapel in die Mitte.

2) **Ziel:** Am Ende die wenigsten Karten haben.

So fangt ihr an:
(Beispiel für vier Spieler)



3) So wird gespielt:

Alle Spieler drehen gleichzeitig ihre Karte um. Wer als Erster ein Symbol findet, das zwischen der obersten Karte in der Mitte und der eines Mitspieler übereinstimmt, benennt es und legt dann die Karte aus der Mitte auf die Karte des Mitspielers. Er wurde vom „unerwarteten Frost“ kalt erwischt.

Die neue oberste Karte in der Mitte ist nun die Vergleichskarte. Es wird so lange weitergespielt, bis sich keine Karten mehr in der Mitte befinden.

4) Das Spiel gewinnen:

Wer am Ende die wenigsten Karten hat, gewinnt.



DE



Credits

Ein Spiel von Denis Blanchot, Jacques Cottureau und Play Factory, mit Unterstützung des Play-Factory-Teams, unter anderem: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves und Igor Polouchine.

Vertrieb: Asmodee Germany



Bei Fragen oder Problemen
helfen wir gerne weiter:

www.asmodee.de

© Disney