



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 beliebigen Spielvariante bestimmt.

Beispiele einiger Symbole

 blaue Null

 rote Eins

 orange Zwei

 grüne Drei

 lila Vier

 lila Quadrat

 grüner Kreis

 gelbe Fünf

 lila Sechs

 blaue Sieben

 rote Acht

 gelbe Neun

 rotes Rechteck

 gelbes Dreieck

SPIELVARIANTE 1

Mini-Dobble

(Solospiel)

1) Vorbereitung: Lege sechs Karten in einer Reihe aufgedeckt in die Mitte. Du erhältst die gleiche Anzahl Karten und legst sie als verdeckten Stapel vor dir ab. Die übrigen Karten benötigst du in dieser Partie nicht. (Die Anzahl der verwendeten Karten kannst du je nach gewünschter Schwierigkeit und Spiellänge anpassen.)

2) Ziel: Jede Karte der Reihe mit einer eigenen Karte abdecken.

So fängst du an:



3) So wird gespielt:

Drehe den Stapel um.

Vergleiche die erste Karte des Stapels mit der ersten Karte der Reihe. Sobald du das übereinstimmende Symbol gefunden hast, lege diese Karte deines Stapels verdeckt auf die Vergleichskarte. Mache dann mit der nächsten Karte deines Stapels und der nächsten der Reihe weiter. Wenn jede Karte in der Reihe abgedeckt ist, hast du gewonnen.

4) Variante: Sobald alle Karten abgedeckt sind, deckst du mithilfe eines Erwachsenen jedes Kartenpaar nacheinander auf. Benenne das übereinstimmende Symbol oder beschreibe dessen Form und Farbe. Der Erwachsene kann dir helfen, wenn das noch etwas schwierig ist.



SPIELVARIANTE 2

Die Raupe

- 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 zwei 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 ein Spieler das übereinstimmende Symbol gefunden hat, benennt er es und legt seine Karte an die Karte in der Mitte an, sodass die „Raupe“ länger wird. 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. Ihr könnt das Spiel auch fortsetzen, um den Zweiten, Dritten usw. zu ermitteln.

SPIELVARIANTE 3

Die beiden Koffer

1) Vorbereitung: Bildet in der Mitte mit allen Karten zwei möglichst gleich große, aufgedeckte Stapel. Das sind die beiden Koffer.

2) Ziel: Die meisten Karten sammeln.

So fangt ihr an:



Koffer 1



Koffer 2

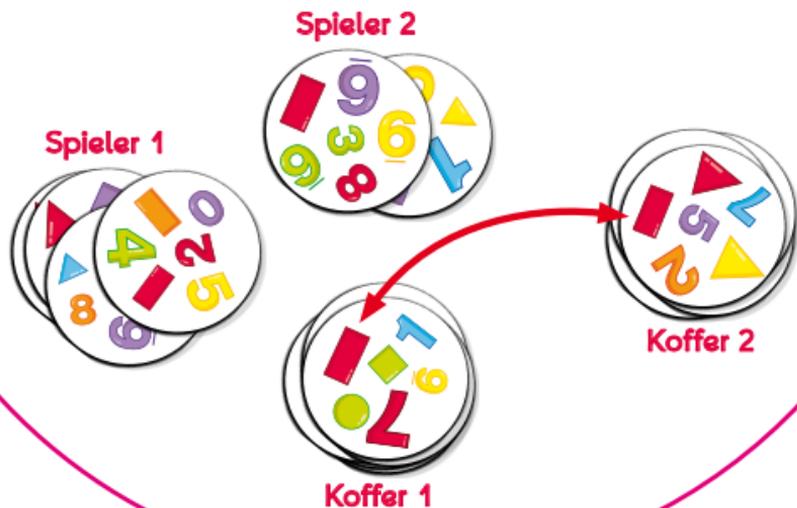
3) So wird gespielt: Alle Spieler versuchen gleichzeitig das Symbol zu finden, das zwischen den obersten Karten beider Stapel übereinstimmt.

Sobald jemand das übereinstimmende Symbol gefunden hat, benennt er es und erhält

eine der beiden Karten.

Sollte im Verlauf der Partie ein Stapel aufgebraucht werden, wird der verbliebene in zwei neue Stapel aufgeteilt. Spielt so lange weiter, bis sich nur noch eine oder keine Karte mehr in der Mitte befindet.

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 vier 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

Versteckspiel

1) Vorbereitung: Jeder erhält vier Karten, die er offen 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: Keine offenen Karten mehr vor sich liegen haben.

So fangt ihr an:

(Beispiel für zwei Spieler)



DE



Credits

Ein Spiel von Denis Blanchot, Jacques Cottereau 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