

PARTY- UND REAKTIONSSPIEL - FÜR 2 BIS 8 SPIELER AB 6 JAHREN



DOBBLE

Spielanleitung



Was ist das?

„Dobble“ – das sind über 50 Symbole, 55 Karten und 8 Symbole pro Karte. Zwischen zwei Karten gibt es **immer genau ein übereinstimmendes Symbol**. Wer entdeckt es als Erster?

Spielvorbereitung

Wenn Sie noch nie „Dobble“ gespielt haben oder Ihre Mitspieler das Spiel noch nicht kennen, ziehen Sie zunächst per Zufall zwei Karten und legen diese offen auf den Tisch, so dass jeder sie gut sehen kann.

Nun wird das Symbol gesucht, das auf beiden Karten zu sehen ist. (Form und Farbe sind identisch, nur die Größe kann unterschiedlich sein.) Wer als Erster die Übereinstimmung findet, nennt das entsprechende Symbol und zieht zwei neue Karten, die er auf den Tisch legt. Auf diese Weise wird so lange fortgefahren, bis jeder Spieler verstanden hat, dass auf zwei Karten **immer genau ein identisches Symbol** zu finden ist.

*Geschafft!
Nun wissen Sie,
wie „**Dobble**“ funktioniert!*

Ziel des Spiels

*Unabhängig von den Regeln der jeweiligen Spielvariante geht es immer darum, als Erster das **Symbol zu erkennen**, das auf zwei Karten identisch ist, und es **laut zu nennen**. Dann erhält der betreffende Spieler die Karte, behält sie oder legt sie ab – je nach der jeweiligen Spielvariante.*

Die Spielvarianten

*„**Dobble**“ besteht aus einer Reihe von Spielvarianten, bei denen es um Geschwindigkeit geht und **alle Spieler gleichzeitig** aktiv sind. Sie können alle Varianten nacheinander spielen, in einer beliebigen Reihenfolge oder immer dieselbe Variante beibehalten. Hauptsache, Sie haben Spaß dabei! Lesen Sie zu Beginn die Regel der gewählten (oder zufällig bestimmten) Spielvariante laut vor. Wenn Sie möchten, können Sie zum Ausprobieren auch eine Runde vorab spielen, damit alle Spieler die Regel richtig verstanden haben.*

Spielende

Wer die meisten Spielvarianten oder Partien gewonnen hat, ist Gesamtsieger. Am Ende dieser Spielregel wird außerdem ein Wertungssystem für all jene vorgeschlagen, die ein „Dobble“-Turnier veranstalten möchten.

Was passiert im Zweifelsfall?

Wer das Symbol als Erster genannt hat, gewinnt. Wenn mehrere Spieler gleichzeitig das richtige Symbol nennen, gewinnt derjenige von ihnen, der als Erster die Karte genommen oder abgelegt hat – je nach Spielvariante.

Gleichstand

Herrscht bei Spielende bei zwei Spielern Gleichstand, kommt es zu einem Duell zwischen ihnen. Beide decken gleichzeitig eine Karte auf. Wer als Erster das identische Symbol findet und nennt, gewinnt das Duell. (Wenn es bei mehr als zwei Spielern zu einem Gleichstand kommt, spielen diese eine Partie „Heiße Kartoffel“.)

Beispiele für die Benennung der Symbole



Wertungssystem für Turniere

Beginnen Sie mit dem „Höllentrip“. Der Verlierer wählt dann die nächste Spielvariante.

Höllentrip: +1 Punkt pro Karte / +5 Punkte für den Spieler, der die meisten Karten hat

Brunnen: +10 Punkte für denjenigen, der als Erster alle seine Karten loswird / -20 Punkte für den Letzten

Heiße Kartoffel: -5 Punkte pro verlorener Runde

Raffgier: +1 Punkt pro Karte

Das vergiftete Geschenk: +20 Punkte für den Spieler, der die wenigsten Karten hat / +10 Punkte für den Spieler mit den zweitwenigsten Karten

SPIELVARIANTE 1

Höllentrip

1) Vorbereitung: Die Karten mischen und eine **verdeckt** vor jeden Spieler legen. Die restlichen Karten bilden einen Stapel, der **offen** in die Tischmitte gelegt wird.

2) Ziel des Spiels: Die meisten Karten sammeln.

Ausgangsposition:

Beispiel bei 3 Spielern



3) Wie wird gespielt?

Auf ein Zeichen hin drehen alle Spieler gleichzeitig die Karte um, die verdeckt vor ihnen liegt. Nun versucht jeder, als **Erster das Symbol zu erkennen, das auf seiner Karte und der obersten Karte des Stapels übereinstimmt.**

Wer am schnellsten die Übereinstimmung erkennt und nennt, nimmt sich die Karte des Stapels und legt sie offen auf seiner eigenen Karte ab. Dadurch wird die nächste Karte des Stapels sichtbar. Es wird so lange gespielt, bis alle Karten des Stapels verteilt sind.



4) Sieger:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die letzte Karte des Stapels bekommen hat. Wer **die meisten Karten** sammeln konnte, gewinnt.

SPIELVARIANTE 2

Brunnen

- 1) Vorbereitung:** Alle Karten werden einzeln nacheinander an die Spieler verteilt. Die erste erhält der Sieger der vorangegangenen Partie. Die letzte Karte wird **offen** in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler mischt seine Karten, bildet einen **verdeckten** Stapel und legt diesen vor sich ab.
- 2) Ziel des Spiels:** Möglichst als Erster alle Karten loswerden – und keinesfalls Letzter werden!



Ausgangsposition:

Beispiel bei 3 Spielern





3) Wie wird gespielt?

Auf ein Zeichen hin drehen alle Spieler gleichzeitig ihren verdeckten Stapel um. Nun versucht jeder, schneller als die anderen die **Karten seines Stapels loszuwerden, indem er sie auf die Karte in der Tischmitte legt**. Dazu muss man lediglich das Symbol erkennen und nennen, das sowohl auf der obersten Karte des eigenen Stapels als auch auf der Karte in der Tischmitte zu sehen ist. Und da auf diese Weise immer wieder andere Karten in der Tischmitte liegen, muss man wirklich schnell sein!

4) Verlierer:

Wer als **Letzter noch Karten übrig** hat, verliert das Spiel.

SPIELVARIANTE 3

Heiße Kartoffel

(Eine Partie besteht aus mehreren Runden.)

1) Vorbereitung: In jeder Runde erhält jeder Spieler eine **verdeckte** Karte, die er sich nicht ansieht, und legt seine Hand darauf. Die übrigen Karten werden beiseite gelegt und erst in den nächsten Runden benötigt.

2) Ziel des Spiels: Schneller als die anderen seine Karte loswerden.

Ausgangsposition:

Beispiel bei 4 Spielern



3) Wie wird gespielt?

Auf ein Zeichen hin nehmen alle Spieler gleichzeitig ihre Karte in die Hand und decken sie auf, so dass jeder alle abgebildeten Symbole sehen kann. (Dazu hält man die Karte am besten in der flachen Hand, wie auf der Abbildung zu sehen.) **Sobald**

ein Spieler das Symbol entdeckt, das auf seiner Karte und der eines Mitspielers übereinstimmt, nennt er es und legt seine Karte auf die des Mitspielers.

Dieser muss nun die Übereinstimmung zwischen seiner neuen Karte und der eines der übrigen Mitspieler finden. Gelingt ihm dies, legt er dem betreffenden Spieler alle seine Karten auf die Hand.

4) Verlierer:

Der letzte Spieler hat alle Karten der Mitspieler erhalten, legt sie vor sich auf den Tisch und verliert die Runde. Es werden beliebig viele Runden gespielt (mindestens 5). Wenn keine Karten zum Verteilen mehr da sind, endet die Partie. **Wer nun die meisten Karten vor sich liegen hat, verliert.**



SPIELVARIANTE 4

Raffgier

(Eine Partie besteht aus mehreren Runden.)

1) Vorbereitung: In jeder Runde wird eine Karte **offen** in die Tischmitte gelegt. Rund um diese Karte werden so viele **verdeckte** Karten ausgelegt, wie Spieler teilnehmen. Die übrigen Karten werden als Stapel beiseite gelegt und erst in den nächsten Runden benötigt.

2) Ziel des Spiels: Schneller als die anderen Spieler möglichst viele Karten ergattern.

Ausgangsposition:

Beispiel bei 4 Spielern



3) Wie wird gespielt?

Auf ein Zeichen hin decken alle Spieler gleichzeitig eine der verdeckten Karten auf. Die Spieler müssen jeweils die

Übereinstimmung zwischen der Karte in der Mitte und den darum herum liegenden Karten finden. Sobald ein Spieler ein identisches Symbol findet, nennt er es, nimmt die entsprechende äußere Karte und legt sie vor sich ab. (Achtung: Die in der Mitte liegende Karte wird nicht entfernt!)



4) Verlierer:

Sobald alle äußeren Karten entfernt worden sind, legen die Spieler die mittlere Karte unter den Stapel und beginnen eine neue Runde. Die Spieler behalten ihre gewonnenen Karten. Wenn keine Karten mehr nachgezogen werden können, endet die Partie. **Wer die meisten Karten sammeln konnte, gewinnt.**

SPIELVARIANTE 5

Das vergiftete Geschenk

1) Vorbereitung: Die Karten werden gemischt. Vor jeden Spieler wird eine **verdeckte** Karte gelegt. Die übrigen Karten werden als **offener** Stapel in die Tischmitte gelegt.

2) Ziel des Spiels: Bei Spielende die wenigsten Karten haben.

Ausgangsposition:

Beispiel bei 4 Spielern



3) Wie wird gespielt?

Auf ein Zeichen hin drehen die Spieler ihre verdeckte Karte um. Nun versucht jeder Spieler, das **Symbol zu finden, das auf der Karte eines beliebigen Mitspielers und der obersten Karte des Stapels identisch ist**. Der Erste, der eine Übereinstimmung findet, nennt das entsprechende Symbol, nimmt die Karte aus der Mitte und legt sie auf die Karte des betreffenden Mitspielers. Dadurch wird beim Stapel eine neue Karte sichtbar. Es wird so lange gespielt, bis alle Karten aus der Tischmitte verteilt sind.

4) Sieger:

Sobald in der Tischmitte keine Karte mehr liegt, hat derjenige Spieler **gewonnen, der die wenigsten Karten hat**.



DOBB01-DE

Credits

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

Verlag und Vertrieb:



Haben Sie ein Problem?
WIR HELFEN IHNEN!
www.asmodee.com

www.asmodee.com