



# DOBBLE

## 360°

Spielanleitung



## Worum geht's bei Dobble?

**Dobble 360°** besteht aus 55 Karten.

Jede von ihnen zeigt 8 Symbole. Egal welche beiden Karten man miteinander vergleicht, es stimmt immer genau ein Symbol überein. Wer findet es zuerst?



## Wie funktioniert's?

Als neue Spieler könnt ihr euch schnell und einfach mit **Dobble** vertraut machen. Deckt dazu zwei zufällige Karten auf und legt sie gut sichtbar in die Mitte. Findet nun möglichst schnell das Symbol, das auf beiden Karten in Form und Farbe übereinstimmt. (Die Größe kann unterschiedlich sein.) Wer das Symbol gefunden hat, benennt es und deckt dann zwei neue Karten auf. Wiederholt das so lange, 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 ist immer, als Erster das Symbol zu finden und laut zu benennen, das auf zwei Karten übereinstimmt. Wer das schafft, erhält entweder eine Karte oder gibt eine ab, 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. In der Variante **Dobble 360°** versucht ihr das übereinstimmende Symbol zu finden, während sich der Kartenhalter, der **Dobble-Turm**, dreht!



## 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 der Spielvariante „Heiße Kartoffel“ bestimmt.

## HINWEISE ZUR SICHEREN BENUTZUNG

Bei einem elektronischen Spielzeug muss man besonders vorsichtig sein. Lies diese Seite also besonders aufmerksam und zusammen mit einem Erwachsenen durch.

### EINBAUHINWEISE

- Keine unterschiedlichen Batterien bzw. Akkus gleichzeitig einsetzen.
- Keine neuen und benutzten Batterien bzw. Akkus gleichzeitig einsetzen.
- Die Kontakte der Batterien bzw. Akkus dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Batterien nicht wieder aufladen
- Akkus müssen herausgenommen werden, bevor sie wieder aufgeladen werden.
- Akkus nur zusammen mit einem Erwachsenen wieder aufladen.
- Nicht in Wasser eintauchen!
- Batterien bzw. Akkus herausnehmen, wenn gerade nicht gespielt wird.
- Leere Batterien bzw. Akkus herausnehmen.

1. Die Schrauben des Batterie-fachdeckels mit einem Schraubenzieher LÖSEN.

2. Drei AAA-Batterien entsprechend ihrer Pole (+ und -) EINSETZEN.

3. Den Deckel wieder FEST-SCHRAUBEN.



### WEEE – umweltverträgliche Entsorgung von Elektro- und Elektronik-Altgeräten, sowie Altbatterien und Altkumulatoren

- Dieses Symbol ist auf allen Konsumartikeln mit elektrischen oder elektronischen Bauteilen angebracht.
- Es markiert Produkte, die nach dem Entsorgen recycelt werden können, um so die Abfallmenge zu reduzieren.
  - Dieses Produkt und Batterien bzw. Akkus verantwortungsvoll entsorgen, um der Umwelt zu helfen.
    - Elektro- und Elektronik-Altgeräte sowie leere Batterien und Akkus dürfen nicht im Hausmüll entsorgt werden.

**Wende dich an deine örtlichen Behörden, um zu lernen, wie man richtig recycelt.**



# Beispiele einiger Symbole



Eimer



Blaulicht  
Warnlicht



Diamant



Feder



Wirbel-  
sturm



Pilz



Besen



Stern  
Sheriff



Lampe  
Licht



Einhorn



Schwert



Schwein



Zauber-  
trank



Kugel  
Bowling



Puzzle



Nuss



Ei



Schwamm



Handy



Biene



Wasser-  
hahn



Hund  
Husky



Pinguin



Krabbe



Flipflop



Blase



Hand  
Dobble



Geldbeutel  
Brieftasche



Trompete  
Posaune

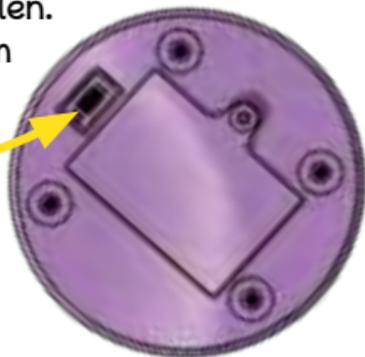
# SPIELVARIANTE 1

## Dobble 360°

- Stellt den Schalter auf die 1, um Dobble 360° mit langsamem Tempo zu spielen. Stellt ihn auf 2, um mit schnellem Tempo zu spielen.



- Drückt leicht auf den Dobble-Turm, um ihn zu aktivieren oder zu deaktivieren.



- 1) **Vorbereitung:** Teilt die Karten so gleichmäßig wie möglich in zwei Stapel auf. Steckt die Stapel dann in die beiden Kartenfächer des Dobble-Turms, sodass die Symbole zu sehen sind.



**2) Ziel:** Die meisten Karten sammeln.

**3) So wird gespielt:** Nachdem das Spiel los geht, müssen alle Spieler das übereinstimmende Symbol finden, das auf beiden Karten zu sehen ist. Sobald es jemand gefunden hat, benennt er es. Dann nimmt er beide Karten (gleichzeitig und vorsichtig, ohne den Dobble-Turm zu stoppen) und legt sie vor sich. Bei einem Fehler legt er die Karten beiseite. Spielt dann mit den beiden neuen offenen Karten weiter.

**4) Das Spiel gewinnen:** Das Spiel ist vorbei, wenn einer der Stapel leer ist. Wer die meisten Karten hat, gewinnt.

# SPIELVARIANTE 2

## 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)





# SPIELVARIANTE 3

## 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.

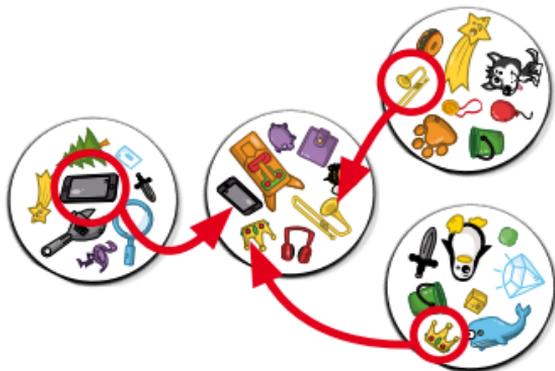
So fangt ihr an:  
(Beispiel für drei Spieler)



### 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.



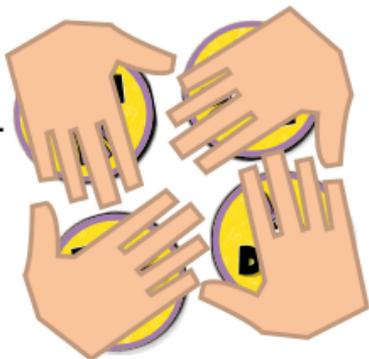
## SPIELVARIANTE 4

### Heiße Kartoffel

*(Eine Partie besteht aus mehreren Runden.)*

- 1) Vorbereitung:** In jeder Runde erhält jeder eine verdeckte Karte. Legt die übrigen Karten für die nächsten Runden beiseite. Einigt euch, wie viele Runden ihr spielen wollt (mindestens 5).
- 2) Ziel:** Nach der letzten Runde die wenigsten Karten vor sich liegen haben. Ihr versucht also, in jeder Runde eure Karte loszuwerden.

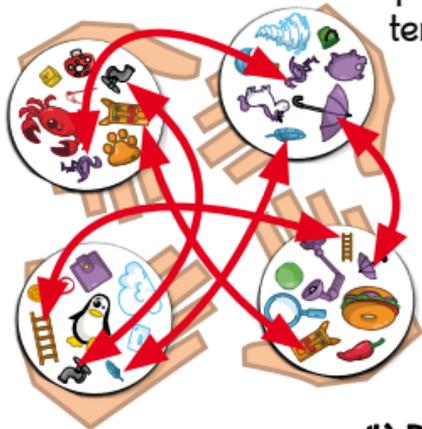
**So fangt ihr an:**  
(Beispiel für vier Spieler)



### 3) So wird gespielt:

Alle Spieler legen ihre Karte **verdeckt** auf ihre Handfläche und drehen sie gleichzeitig um. Wer als Erster ein Symbol findet, das zwischen seiner Karte und der eines Mitspielers übereinstimmt, benennt es und legt seine Karte auf die des Mitspielers. Hat jemand mehrere Karten auf der Hand, legt er **alle** seine

Karten auf die des Mitspielers. Die oberste Karte ist immer die aktuelle Vergleichskarte. Es wird so lange weitergespielt, bis ein einziger Spieler alle Karten auf der Hand hat. Diese legt er vor sich ab. Dann beginnt eine neue Runde.



**4) Das Spiel gewinnen:** Wer nach der letzten Runde die wenigsten Karten vor sich liegen hat, gewinnt.

# SPIELVARIANTE 5

## Das vergiftete Geschenk

- 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. Das ist sein „vergiftetes Geschenk“. 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



# Dobble

## Credits



Bei Fragen oder Problemen  
helfen wir gerne weiter:  
[www.asmodee.de](http://www.asmodee.de)

Ein Spiel von D. Blanchot, J. Cottureau und Play Factory, mit  
Unterstützung des Play-Factory-Teams, unter anderem:  
J.F. Andreani, T. Benedetti, G. Gille-Naves und I. Polouchine.

Illustration der Symbole: MIKMAK

Unter Lizenz von JMP Creative Copyright ©2019

Spot it!, Dobble und der Dobble-Charakter sind

Markenzeichen von Asmodee Group.

**Veröffentlicht von Asmodee Group**

**Vertrieb: Asmodee Germany**