



DOBBL

COLLECTOR

Spielanleitung



Worum geht's bei Dobble?

Dobble 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?

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 der Spielvariante „Heiße Kartoffel“ bestimmt.

Beispiele einiger Symbole (PARTY)



Partyhut



Rutsche



Bonbon



Orangensaft



Eis



Popcorn



Laternen



Spielzeugkiste



Krone



Fliege



Signalhorn



Clown



Kerzen



Zuckerwatte



Brille



Seifenblasen



Blasrohr



Ballontier



Teddybär



Kaninchen



Dobby



Karussell



Geschenk



Lufrüssel



Torte



Windrädchen



Entenangel



Piñata



Lautsprecher



Partytröte



Wasserpistole



Muffin



Becher



Eiswagen



Maske



Lutscher



Ballons



Hawaii Kostüm



Feuerwerk



Hüpfburg



Prinzessinenkostüm



Discokugel



Marshmallow



Bällebad



Girlande



Dartspiel



Bonbontüte



Feenkostüm



Konfetti



Pizza



Teller



Einladung



Strandball



Cowboykostüm



Superheldenkostüm



Mikrofon



Ritterkostüm

Beispiele einiger Symbole (GRUSEL)



Mumie



Schädel



Hexenhut



Grabstein



Schwarze Katze



Vogelscheuche



Kakerlake



Frosch



Geisterhaus



Spinne



Eule



Zombie



Geist



Toter Baum



Gewitter



Knochen



Kobold



Käfig



Zauberbuch



Kerzenständer



Kristallkugel



Teufel



Unsichtbarer Mann



Böser Pilz



Fliege



Mond



Hexenkessel



Spinnennetz



Fußfessel



Skelett



Süßigkeiten



Zaubertrank



Laterne



Augapfel



Fledermaus



Irrlicht



Zerbrochener Spiegel



Frankensteins Monster



Werwolf



Schlange



Drache



Besen



Sensenmann



Voodooopuppe



Dreizack



Kürbis



Beutel



Vampir



Kalender



Böser Clown



Böses Kaninchen



Ufo



Krähe



Böses Eichhörnchen



Kopfloser Reiter



Lutscher



Ratte

SPIELVARIANTE 1

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.

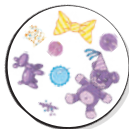
So fangt ihr an:
(Beispiel für drei Spieler)



SPIELVARIANTE 2

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)

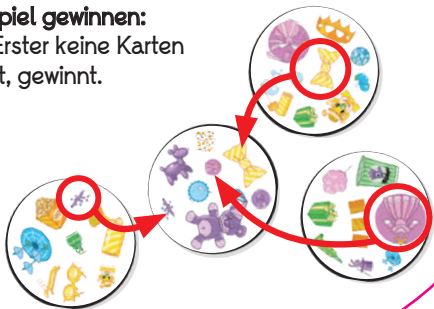


3) So wird gespielt:

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.



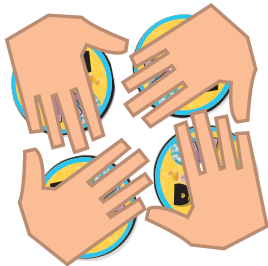
SPIELVARIANTE 3

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).

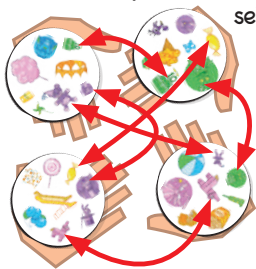
2) Ziel: Am Ende der festgelegten Rundenanzahl die wenigsten Karten vor sich liegen haben. Ihr versucht also, in jeder Runde eure Karte loszuwerden.



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 4

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.

SPIELVARIANTE 5

Drilling

1) Vorbereitung: Bildet mit allen Karten einen verdeckten Stapel. Nehmt die obersten 9 Karten und legt sie aufgedeckt in die Mitte.

2) Ziel: Die meisten Karten sammeln.

So fangt ihr an:

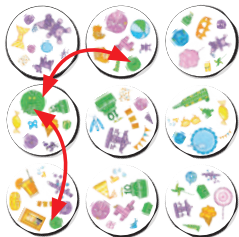


3) So wird

gespielt: Jeder versucht gleichzeitig ein Symbol zu finden, das zwischen **3 Karten** übereinstimmt.

Sobald jemand ein übereinstimmendes Symbol gefunden hat, benennt er es und nimmt sich die 3 Karten. Füllt dann die Lücken mit neuen Karten vom Stapel auf. Spielt so lange weiter, bis weniger als 9 Karten ausliegen und es unter diesen keine 3 Karten mit übereinstimmendem Symbol gibt.

4) Das Spiel gewinnen: Wer die meisten Karten gesammelt 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.

Hergestellt von Zygomatic - Asmodee Group

www.asmodee.com



Bei Fragen oder Problemen
helfen wir gerne weiter:
www.asmodee.de

Spot-It!, Dobble und der Dobble-Charakter sind Markenzeichen von Asmodee Group. • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM