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?

Falls ihr Dobble noch nicht kennt, könnt ihr euch schnell und einfach mit dem Spiel vertraut machen. Dazu deckt ihr zwei zufällige Karten auf und legt sie gut sichtbar in die Mitte. Nun gilt es, möglichst schnell das Symbol zu finden, das auf beiden Karten übereinstimmt. (Form und Farbe müssen gleich sein, 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 allen 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 Erstes 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 Erstes das übereinstimmende Symbol benennt, gewinnt. Waren mehrere dabei gleich schnell, gewinnt, wer die Karte als Erstes genommen oder abgelegt hat, je nach Spielvariante.

Gleichstand?

Wenn am Ende einer Partie zwei von euch gewinnen würden, kommt es zu einem Duell. Beide ziehen eine Karte und decken sie gleichzeitig auf. Wer als Erstes das übereinstimmende Symbol benennt, gewinnt. Liegen mehr als zwei von euch gleichauf, bestimmt ihr durch eine Runde "Heiße Kartoffel", wer gewonnen hat.

What's Dobble ?

Dobble consists of 55 cards, each showing 8 symbols. Between any 2 cards, there is always 1—and only 1— matching symbol. Get ready to Dobble.

Before You Start Playing…

If you've never played Dobble before, familiarise yourself with the game by drawing 2 cards at random and placing them faceup on the table so that everyone can see them. Find the matching symbol between these 2 cards (same shape, same colour; only the size may be different). The first player to spot the matching symbol must call out its name and draw 2 new cards, placing them on the table. Repeat these steps until all players clearly understand that there is always 1 and only 1 matching symbol between any 2 cards. That's it. Now you're ready to play Dobble

Object of the Game

No matter which mini-game you're playing, the goal is always to be the fastest player to spot the matching symbol between 2 cards and call it out.

The Mini-Games

Dobble is a series of fast, challenging mini-games in which all players act simultaneously. You can play them in any order, or only play your favourites. The main goal is to have fun! It can be helpful to play a few practice rounds first to make sure everyone understands the rules. The player who wins the most mini-games is the overall champion.

In Case of Doubt

If The first player to call out the name of the symbol wins. In case of a tie, the first player to take or place the card wins.

Tied for First?

If 2 players are tied for first at the end of the game, the 2 players have a face-off. Each player draws 1 card and flips it faceup simultaneously. The first player to spot the matching symbol between the cards and call it out wins. If 3 or more players are tied, play 1 round of "The Hot Potato" to determine the winner.

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.
3) So wird gespielt: Dreht alle gleichzeitig eure Karten um. Dann vergleicht jeder von euch seine Karte mit der obersten Karte in der Mitte. Wer das übereinstimmende Symbol gefunden hat, benennt 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 2
Der Brunnen

1) Vorbereitung: Legt eine Karte aufgedeckt in die Mitte. Teilt die restlichen Karten so gleichmäßig wie möglich verdeckt unter euch auf. Bildet alle aus euren zugeteilten Karten einen eigenen verdeckten Stapel.
2) Ziel: Als Erstes alle eigenen Karten loswerden.
3) So wird gespielt: Dreht alle gleichzeitig eure Stapel um. Dann vergleicht jeder die oberste Karte seines Stapels mit der aufgedeckten Karte in der Mitte. Wer das übereinstimmende Symbol gefunden hat, benennt 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 Erstes 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.
3) So wird gespielt: Legt alle eure Stapel verdeckt auf eure Handflächen und dreht sie gleichzeitig um. Wer als Erstes 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 jemand 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.
3) So wird gespielt: Dreht alle gleichzeitig eure Karten um. Wer als Erstes ein Symbol findet, das zwischen der obersten Karte in der Mitte und der eines Mitspielers 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.
3) So wird gespielt: Ihr versucht alle gleichzeitig ein Symbol zu finden, das zwischen 3 Karten übereinstimmt. Wer ein übereinstimmendes Symbol gefunden hat, benennt 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.

GAME #1
The Tower

1) Preparing the Game: Deal 1 card facedown to each player. Place the remaining cards faceup in the middle of the table to form the draw pile.
2) Object of the Game: To collect the most cards.
3) Playing the Game: Simultaneously, players flip their cards faceup and try to spot the 1 symbol that appears on both the centre card and their own card. As soon as you find your match, call it out. Then take the centre card and place it faceup on top of your flipped card to form a personal pile. Now use the new top card on your personal pile to find a match with the new centre card. Continue playing until the draw pile runs out of cards.
4) Winning the Game: The player with the most cards wins.

So fangt ihr an: (Beispiel für eine Partie zu dritt)
Setup: Example for 3 Players

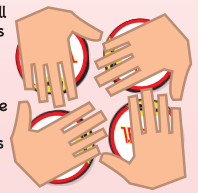
GAME #2
The Well

1) Preparing the Game: Place 1 card faceup in the middle of the table. Deal the remaining cards facedown as evenly as possible among all the players. These cards form their personal draw piles.
2) Object of the Game: To be the first player to get rid of all their cards.
3) Playing the Game: Simultaneously, players flip their entire draw piles over so they are faceup. If you are the first player to spot the matching symbol on both your top card and the centre card, call it out and place your card on top of the centre pile; it immediately becomes the new centre card. Use the new card revealed on your personal pile to find a match with the centre card. Continue playing until 1 player runs out of cards.
4) Winning the Game: The first player to run out of cards wins.

So fangt ihr an: (Beispiel für eine Partie zu dritt)
Setup: Example for 3 Players

GAME #3
The Hot Potato

(played over multiple rounds)
1) Preparing the Game: Deal 1 card facedown to each player. Set aside the remaining cards to use later. Decide how many rounds you wish to play (5 minimum).
2) Object of the Game: To have the fewest cards after all the rounds have been played. This is accomplished by getting rid of your cards each round.
3) Playing the Game: Simultaneously, players flip their cards faceup. The cards must be held flat in the palm of a steady hand. If you spot a matching symbol between your card and another player's card, call it out and place your card faceup on top of the other player's card. If you have 2 or more cards in your hand, look only at your top card for a match. When you spot it, give all your cards to the other player with the match. Continue playing until 1 player has all the cards. That player loses the round and places the cards in front of them. A new round starts.
4) Winning the Game: At the end of the last round, the player with the fewest cards in front of them wins.



So fangt ihr an: (Beispiel für eine Partie zu viert)
Setup: Example for 4 Players

GAME #4
The Poisoned Gift

1) Preparing the Game: Deal 1 card facedown to each player. Place the remaining cards faceup in the middle of the table to form the draw pile.
2) Object of the Game: To have the fewest cards.
3) Playing the Game: Simultaneously, players flip their cards faceup. Players look for a match between the centre card and any other player's card. If you spot a match, call it out. Then take the centre card and place it on top of the other player's card on which you found the match. This is the "poisoned gift" because you give an unwanted card to an opponent. The revealed card on the draw pile becomes the new card that players use to find a match. Continue playing until the draw pile runs out of cards.
4) Winning the Game: The player with the fewest cards wins.

So fangt ihr an: (Beispiel für eine Partie zu viert)

Setup: Example for 4 Players

GAME #5
The Triplet

1) Preparing the Game: Place all the cards facedown in a pile. Take the first 9 cards and place them faceupon the table (as shown).
2) Object of the Game: To collect the most cards.
3) Playing the Game: Simultaneously, players try to find a matching symbol on any 3 cards. The same symbol must be present on all 3 cards to make a matching set. As soon as you find a matching set, call it out. Take the 3 cards showing the matching symbol and replace them with 3 new cards. The game ends when there are fewer than 9 cards left and no more matching sets of 3 cards.
4) Winning the Game: The player with the most cards wins.

So fangt ihr an:
Setup:

Symbole
Symbols

Gelbe Karte
Yellow card

Rote Karte
Red card

Pfeife
Whistle

Spielfeld
Pitch

Tor
Goal

Fußball
Ball

Tasche
Bag

Torwart
Goalkeeper

Fallrückzieher
Bicycle kick

Flasche
Bottle

Linienrichter-Fahne
Linesman-flag

Taktiktafel
Clipboard

Dobble
Dobble

T-Shirt
T-Shirt

Kamera
Camera

Fernseher
TV

Schiedsrichter
Referee

Hose
Shorts

Kapitänsbinde
Captains armband

Mannschaftsbus
Team bus

Flutlicht
Floodlight

Wellenbrecher
Crash barrier

Fans
Fans

Stadion
Stadium

Fischerhut
Bucket hat

Becher
Cup

Fahne
Flag

Eckfahne
Corner flag

Schal
Scarf

Spielerbank
Dugout

Fußballschuh
Football shoe

Spieler
Player

Megafon
Megaphone

Trommeln
Drums

Vereinslogo
Club logo

UNVEU
UNVEU

Bär
Bear

Bratwurst
Sausage

Gras
Grass

Wald
Forest

Trikot
Jersey

Wimpel
Pennant

Stutzen
Socks

Torwarthandschuh
Goalkeeper glove

1966
1966
1966

Ritter Keule
Ritter Keule

Flugzeug
Aeroplane

Spielertunnel
Player's tunnel

EISERN
EISERN
EISERN

Applaus
Applause

Spieltagsheft
Match day programme

Mikrofon
Microphone

Ecke
Corner

Capo-Podest
Platform

Stadionbauerhelm
Helmet

FDGB Pokal
FDGB pokal trophy

Trainer
Coach

© 2025 • 1. FC Union Berlin
All rights reserved.

Credits

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

Veröffentlicht von Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.com

Credits

A game by Denis Blanchot, Jacques Cottereau, and Play Factory, with help from the Play Factory team, including: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves and Igor Polouchine

Published by Asmodee Group • www.asmodee.co.uk

Spot it!, Dobble und die Dobble-Charaktere sind Handelsmarken von Asmodee Group • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

Ein kleiner Einblick in die Entstehungsgeschichte von Dobble: In DOBBLE gibt es über 50 Symbole auf 55 Karten, wobei auf jeder Karte genau acht Symbole abgebildet sind. Zwischen zwei Karten gibt es immer nur genau ein Symbol, das auf beiden vorkommt. Wie funktioniert das? DOBBLE basiert auf dem mathematischen Prinzip, dass zwei Linien immer genau einen gemeinsamen Punkt haben. 1976 hatte Jacques Cottereau, einer der Autoren des Spiels, die Idee, die bekannte mathematische Problemstellung „Problem der 15 Schulmädchen" für ein Spiel zu verwenden: „Fünfzehn Schulmädchen gehen sieben Tage lang immer in Dreiergruppen spazieren. Wie kann man diese Gruppen so zusammenstellen, dass an keinem Tag dieselben beiden Schulmädchen zweimal zusammen gehen?" Er entwickelte unter Zuhilfenahme von Theorien zu Fehlerkorrekturverfahren eine Struktur, die die Problemstellung verallgemeinerte. Diese Umgebungen kennen Mathematiker unter dem Begriff Blockpläne („incomplete balanced blocks"). Auf dieser Grundlage (den Prinzipien von Schnittpunkten und Optimierung) entwickelte Jacques Cottereau erfolgreich zwei Spiele, indem er die Prinzipien auf unkonventionelle Art und Weise einsetzte. Das erste dieser Spiele „a strange retriever" wurde in den Magazinen „Le Petit Archimède" und „Pour la Science" (dt. „Der kleine Archimedes" und „Für die Wissenschaft") veröffentlicht. Danach entwickelte Jacques Cottereau ein zweites Spiel, das auf der Zahl 5 basierte, in dem er die Linien durch Karten und die Punkte mit Bildern von Insekten ersetzte. Er nannte es „Insektenspiel". Es ging darum, das übereinstimmende Insekt auf zwei Karten zu finden. Der direkte Urahn von DOBBLE war geboren! Im Frühjahr 2008 stolperte Denis Blanchot über einige Karten des „Insektenspiels", das drei Jahrzehnte früher entstanden war. Er war von dem genialen Mechanismus begeistert und arbeitete mit Jacques Cottereau daran, das Insektenspiel zu einem „echten" Spiel weiterzuentwickeln. Für Denis Blanchot war klar, dass die Muster des Originals überarbeitet werden mussten, da diese zu komplex für ein schnelles Reaktions-Party- Spiel sind. Die Symbole mussten leicht verständlich, gut unterscheidbar und spielerischer sein. Außerdem waren es zu wenige Karten (31), die zu wenige Symbole zeigten (jeweils 6). Daher wuchsen sowohl die Kartenanzahl (auf 57) als auch die Anzahl der Symbole (auf 8 je Karte). So ergab sich ein echtes Spielgefühl mit Kombinationsmöglichkeiten im siebenstelligen Bereich. Und dann mussten noch die Regeln verfasst werden. Kurzgesagt, es gab noch jede Menge zu tun. Denis Blanchot erstellte viele Prototypen und ließ diese in erster Linie von und mit Kindern testen. Dann trat er an Verlage heran und und mit dem Team von Play Factory schließlich einen Verleger, mit dem er zusammen die schlussendlich veröffentlichte Version erstellte. Im Frühherbst 2009 erschien dann DOBBLE, so wie wir es heute kennen.

A small bit of history of the creation of Dobble: DOBBLE is over 50 symbols, 55 cards, 8 symbols per card, and there is always one and only one matching symbol between any two cards. But how does it work? DOBBLE is based on a principle of interaction according to which two lines always have a single point in common. In 1976, Mister Jacques Cottereau had the idea of creating a generalization of a famous "fun mathematic" puzzle, named Kirkman's Schoolgirl Problem, or the Ladies' Problem, which is the following: "15 young ladies from a boarding school go out each day for a walk in rows of three. How can we proceed so that each of them only ends up in the company of each of the others once?". With the help of techniques developed from theories of error correcting codes, he built a few structures which generalized the problem. These structures are well-known by mathematicians under the name of "incomplete balanced blocks." Based on the special properties of these structures (the principles of intersection and of optimization), Mister Jacques Cottereau successively created two games by "dressing them up" in an unconventional way. The first of these games, a "strange retriever" was published in the "Le Petit Archimède" and "Pour la Science" magazines (The Young Archimedes, and For Science, respectively). Mister Jacques Cottereau then created a second game based on a projected plan with a base of 5 in which the lines were replaced with cards, the points with images of insects, and he called it "game of insects," the goal being to find the image of the insect in common between two cards. The ancestor of DOBBLE was born! In the Spring of 2008, Denis Blanchot discovered a few cards from the "game of insects", created decades earlier. He is struck by the genius behind the intersection mechanic and works with Jacques Cottereau to turn it into a "real" game. For Denis Blanchot, the "good points" style patterns must be rethought as they are too complex and prevent a reflex-style party game. The icons must allow for quick identification, and must be more playful and easily understood. Fluidity is required. At the same time, the cards are too few (31) and contain too few figures (6); the game moves on to 57 cards containing 8 figures to finally get the real feeling of play, meaning a projected number of combinations in the seven digits. The rules of the game must still be written … In short, there's an entire extra layer of creation yet to be done. Many prototypes and playtests, notably with children, are done by Denis Blanchot, who also, on his own, takes the additional step of getting in touch with publishers. The Play Factory team would finally end up working with Denis Blanchot to publish the final form of the game. In early Fall 2009, DOBBLE, as it is known today, is launched!