



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 einer beliebigen Spielvariante, wer gewonnen hat.

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.

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. Die erwachsene Person kann dir helfen, wenn das noch etwas schwierig ist.

So fängst du an:



SPIELVARIANTE 2 Die Raupe

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 zugeordneten Karten einen eigenen verdeckten Stapel.

2) Ziel: Als Erstes alle eigenen Karten loswerden.

3) So wird gespielt: Dreht alle gleichzeitig eure Stapel um. Dann vergleichen alle die oberste Karte des eigenen Stapels mit der aufgedeckten Karte in der Mitte. Wer das übereinstimmende Symbol gefunden hat, benennt 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 Erstes keine Karten mehr hat, gewinnt. Ihr könnt auch weiterspielen, um den zweiten Platz, den dritten usw. zu ermitteln.



So fängt ihr an:
(Beispiel für eine Partie zu zweit)

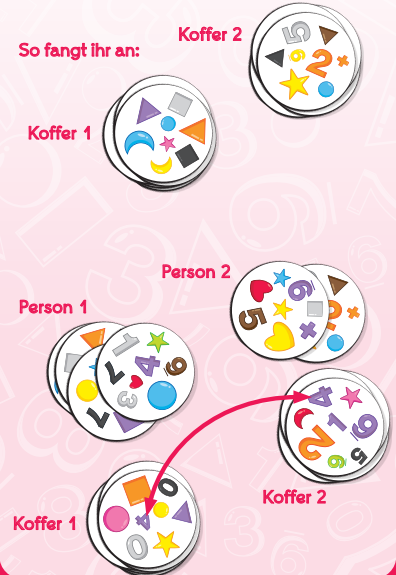
SPIELVARIANTE 3 Die beiden Koffer

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.

3) So wird gespielt: Ihr versucht alle gleichzeitig, das Symbol zu finden, das zwischen den obersten Karten beider Stapel übereinstimmt. Wer das übereinstimmende Symbol gefunden hat, benennt es und erhält eine der beiden Karten. Wenn im Verlauf der Partie ein Stapel leer wird, teilt ihr den verbliebenen in zwei neue Stapel auf. Spielt so lange weiter, bis sich nur noch eine Karte in der Mitte befindet.

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



So fängt ihr an:

Koffer 2

Koffer 1

Person 2

Person 1

Koffer 1

Koffer 2

SPIELVARIANTE 4 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 zugeordneten Karten einen eigenen verdeckten Stapel.

2) Ziel: Als Erstes alle eigenen Karten loswerden.

3) So wird gespielt: Dreht alle gleichzeitig eure Stapel um. Dann vergleichen alle die oberste Karte des eigenen Stapels mit der aufgedeckten Karte in der Mitte. Wer das übereinstimmende Symbol gefunden hat, benennt es und legt die eigene 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.



So fängt ihr an:
(Beispiel für eine Partie zu vier)

SPIELVARIANTE 5 Versteckspiel

1) Vorbereitung: Ihr erhaltet alle jeweils vier Karten, die ihr offen vor euch auf den Tisch legt. (Wer schon etwas älter ist, sollte 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 aufgedeckten Karten mehr vor sich liegen haben.

3) So wird gespielt: Deckt zunächst die Karte in der Mitte auf. Dann versucht ihr alle gleichzeitig, ein Symbol zu finden, das zwischen einer eigenen Karte und der Karte in der Mitte übereinstimmt. Wer ein übereinstimmendes Symbol gefunden hat, benennt es und dreht seine Vergleichskarte um. Es geht ohne Unterbrechung weiter, und zwar so lange, bis jemand alle eigenen Karten umgedreht hat.

4) Das Spiel gewinnen: Wer als Erstes keine aufgedeckten Karten mehr vor sich liegen hat, gewinnt.



So fängt ihr an:
(Beispiel für eine Partie zu zweit)

Beispiele für die Symbole

	Gelber Mond		Roter Mond		Blauer Mond
	Grüner Mond		Lila Quadrat		Graues Quadrat
	Schwarzes Quadrat		Oranges Quadrat		Gelber Kreis
	Roter Kreis		Blauer Kreis		Pinker Kreis
	Lila Dreieck		Braunes Dreieck		Schwarzes Dreieck
	Oranges Dreieck		Gelber Stern		Blauer Stern
	Grüner Stern		Pinker Stern		Lila Kreuz
	Braunes Kreuz		Oranges Kreuz		Gelbes Herz
	Rotes Herz		Grünes Herz		Pinkes Herz
	Lila Eins		Graue Eins		Schwarze Eins
	Orange Zwei		Gelbe Zwei		Blaue Zwei
	Grüne Drei		Graue Drei		Pinke Drei
	Rote Vier		Lila Vier		Braune Vier
	Graue Fünf		Braune Fünf		Schwarze Fünf
	Orange Sechs		Blaue Sechs		Gelbe Sechs
	Rote Sieben		Schwarze Sieben		Blaue Sieben
	Grüne Acht		Rote Acht		Pinke Acht
	Lila Neun		Braune Neun		Grüne Neun
	Graue Null		Schwarze Null		Pinke Null

Credits

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

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

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



× 1
× 55
× 1

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 Cottureau, 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 Cottureau 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 Cottureau 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 Cottureau 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. Kurz gesagt, 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 fand 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.