



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.

SPIELVARIANTE 1 Die Keilerei

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. Die oberste Karte dieses Stapels ist seine aktuelle Vergleichskarte.

Zwei Römer verstecken sich im Dorf: Cäsar und Tullius Octopus. Ihr könnt das Dorf nur auf eine Art verteidigen: die klassische gallische Ohrfeige! Immer wenn auf der Karte in der Mitte einer der Römer zu sehen ist, kann einer von euch dessen Namen so schnell wie möglich nennen und mit der Hand auf den Stapel in der Mitte klatschen. Das geht auch, wenn man den Römer nicht auf der eigenen Vergleichskarte hat. Wer als Erstes auf den Stapel geklatscht und den richtigen Römer genannt hat, legt die Karte von der Mitte auf seinen Stapel.

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.

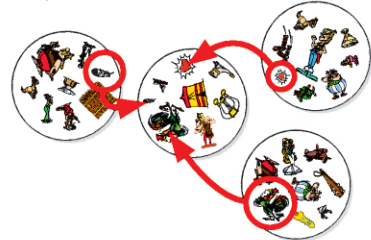
2) Ziel: Als Erstes alle eigenen Karten loswerden.

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.



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



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.

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



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.



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

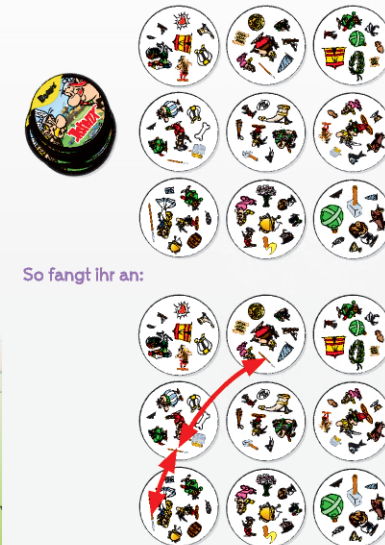
SPIELVARIANTE 5 Drilling

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.



So fangt ihr an:

	Goldene Sichel		Römersandalen		Fisch		Fass		Zelt		Wildschwein
	Pilum Wurfspeer		Sesterze Goldmünze		Horn		Feder		Rotbart Enternix		Praline
	Obelix		Numerobis		Frau von Methusalix		Pergament		Knochen		Verleihnix
	Hütte		Harfe		Zaubertrank		Hammer		Lorbeerkranz		Idefix
	Amboss		Piratenflagge		Hahn		Grautvornix		Blumen		Falbala
	Automatix		Julius Cäsar		Katapult		Kleopatra		Pferd		Kessel
	Schild		Drakkar Schiff		Gutemine		Römerhelm		Römer Tullius Octopus		Herz
	Majestix		Brunnen		Miraculix		Asterix		Pyramiden		Amphore
	Schwert		Streitwagen		Sprechblase Ahah!		Palisade		Hinkelstein		Keule
							Troubadix		Methusalix		Latraviata

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

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

ASTERIX® - OBELIX® - IDEFIX®
©2023 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ /
GOSCINNY - UDERZO



× 55

× 1

× 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 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 „Four 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 wuchs 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 Frühjahr 2009 erschien dann DOBBLE, so wie wir es heute kennen.