



SPIELVARIANTE 1 Saurons Turm

1) Vorbereitung: Alle erhalten jeweils eine verdeckte Karte. Legt die übrigen Karten als aufgedeckten Stapel in die Mitte. Wer am meisten wie ein Hobbit aussieht, nimmt sich die Ringkarte und legt sie vor sich.

2) Ziel: Die meisten Karten sammeln.

3) So wird gespielt: Dreht alle gleichzeitig eure Karten um. Dann vergleichen alle ihre Karte mit der obersten Karte in der Mitte. Wer das übereinstimmende Symbol gefunden hat, benennt es und legt die Karte aus der Mitte aufgedeckt auf die eigene Karte, sodass ein Stapel entsteht. Die oberste Karte des Stapels ist immer die aktuelle Vergleichskarte.

Falls die oberste Karte in der Mitte ein Ring-Symbol hat, gibt es 2 Möglichkeiten:

Jetzt können alle der Ringträger werden! Ignoriert die Symbole auf euren Karten und schlägt stattdessen so schnell wie möglich mit der Hand auf den Stapel in der Mitte. Wenn ihr mögt, könnt ihr dabei „Mein Schatz!“ rufen. Wer am schnellsten ist, nimmt sich anschließend die Ringkarte und ist der neue Ringträger. Falls du den Ring schon hast, behältst du ihn. Dann geht es wie gewohnt weiter.

Wenn ihr die Karte einsammelt, bevor ihr merkt, dass ein Ring-Symbol darauf ist, ignoriert ihr den Ring-Effekt einfach.

Spielt so lange weiter, bis sich keine Karten mehr in der Mitte befinden.

4) Das Spiel gewinnen: Ihr erhaltet für jede Karte im eigenen Stapel 1 Punkt, plus 3 Punkte für die Ring-Karte. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.



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.



Die Ringkarte wird nur in Spielvariante 1 verwendet. Legt sie bei den anderen Varianten einfach beiseite.

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 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 vergleichen alle die oberste Karte des eigenen Stapels mit der aufgedeckten Karte in der Mitte.

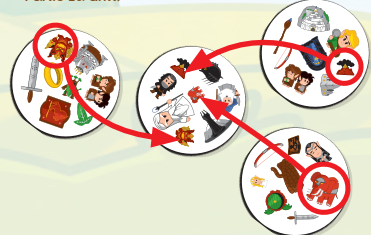
Wer das übereinstimmende Symbol gefunden hat, benennt es und legt die eigene Karte auf die Karte in der Mitte. Diese ist nun die neue Vergleichskarte. Es wird so lange weitergespielt, bis jemand keine Karten mehr hat.

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

So fangt ihr an:



(Beispiel für eine Partie zu dritt)



SPIELVARIANTE 3 Heiße Kartoffel

(Eine Partie besteht aus mehreren Runden.)

1) Vorbereitung: Ihr erhaltet in jeder Runde jeweils 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 Karte verdeckt auf eure Handflächen und dreht sie gleichzeitig um. Wenn du als Erstes ein Symbol findest, das zwischen deiner Karte und der einer anderen Person übereinstimmt, benennst du es und legst deine Karte auf die der anderen Person. Hast du mehrere Karten auf der Hand, legst du alle deine Karten auf die der anderen Person. Die oberste Karte ist immer die aktuelle Vergleichskarte. Es wird so lange weitergespielt, bis eine Person alle Karten auf der Hand hat. Diese legt sie 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: Alle erhalten jeweils 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. Wenn du als Erstes ein Symbol findest, das zwischen der obersten Karte in der Mitte und der einer anderen Person übereinstimmt, benennst du es und legst dann die Karte aus der Mitte auf die der anderen Person. Das ist das „vergiftete 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)



So fangt ihr an:



Symbole

	Der Eine Ring		Kankra		Aragorn		Weißer Baum		Bogen		Arwen
	Balrog		Gandalfs Stab		Bilbo		Zum Tänzeln- den Pony		Boromir		Umhang
	Karte		Saurons Helm		Schlüssel zum Erebor		Hobbit-Höhle		Horn von Gondor		Elbenseil
	Krone von Gondor		Nazgûl		Stich		Phiole von Galadriel		Elrond		Éowyn
	Arwens Kette		Frli & Kili		Pfeil		Bruchtal		Frodo		Galadriel
	Gandalf		Gimli		Gollum		Schattenfell		Turm von Isengart		Legolas
	Blatt von Lórien		Merry & Pippin		Minas Tirith		Schicksalsberg		Tür von Moria		Saurons Auge
	Olifant/ Mûmakil		Palantir		Goblinkönig		Sam		Saruman		Smaug
	Baumbart		Thorin		Fass		Troll		Uruk-hai		Warg

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

© 2025 Middle-earth Enterprises, LLC. All rights reserved.

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 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 Frühjahr 2009 erschien dann DOBBLE, so wie wir es heute kennen.

