



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.

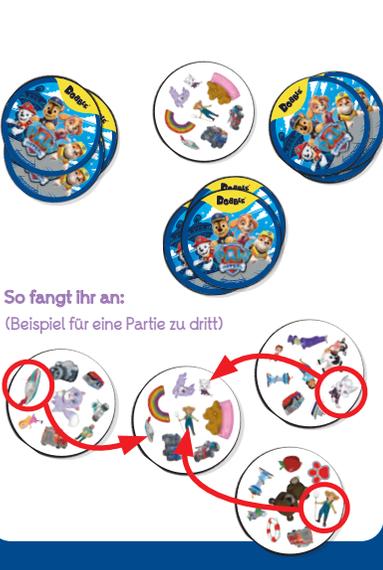
SPIELVARIANTE 1 Der Turm

- Vorbereitung:** Jeder erhält eine verdeckte Karte. Legt die übrigen Karten als aufgedeckten Stapel in die Mitte.
- Ziel:** Die meisten Karten sammeln.
- 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.
- Das Spiel gewinnen:** Wer die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt.



SPIELVARIANTE 2 Der Brunnen

- 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.
- Ziel:** Als Erstes alle eigenen Karten loswerden.
- 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.
- Das Spiel gewinnen:** Wer als Erstes keine Karten mehr hat, gewinnt.



SPIELVARIANTE 3 Heiße Kartoffel

- (Eine Partie besteht aus mehreren Runden.)
- 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).
 - Ziel:** Am Ende der festgelegten Rundenanzahl die wenigsten Karten vor sich liegen haben. Ihr versucht also, in jeder Runde eure Karte loszuwerden.
 - 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.
 - Das Spiel gewinnen:** Wer nach der letzten Runde die wenigsten Karten vor sich liegen hat, gewinnt.



SPIELVARIANTE 4 Das vergiftete Geschenk

- Vorbereitung:** Jeder erhält eine verdeckte Karte. Legt die übrigen Karten als aufgedeckten Stapel in die Mitte.
- Ziel:** Am Ende die wenigsten Karten haben.
- 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.
- Das Spiel gewinnen:** Wer am Ende die wenigsten Karten hat, gewinnt.



SPIELVARIANTE 5 Drilling

- Vorbereitung:** Bildet mit allen Karten einen verdeckten Stapel. Nehmt die obersten 9 Karten und legt sie aufgedeckt in die Mitte.
- Ziel:** Die meisten Karten sammeln.
- 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 es und unter diesen keine 3 Karten mit übereinstimmendem Symbol gibt.
- Das Spiel gewinnen:** Wer die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt.



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

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

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

So fangt ihr an:



Beispiele für die Symbole

	Schnuffinchen		Chase		Skye						
	Fußball		Zuma		Marshall		Kamera		Drachen		Regenbogen
	Kuhlinda		Katzi		Käpt'n Tollpatsch		Bäuerin Yumi		François Tollpatsch		Bürgermeisterin Gutherz
	Bürgermeister Besserwisser		PAW Patroller		Everests Schneeflug		Robo-Hund		Chase' Polizeiauto		Skys Helikopter
	Rockys Recycling-Truck		Zumas Luftkissenboot		Ryders Quad		Rocky		Rubble		Ryder
	Sandburg		Tracker		Liberty		Everest		Pfotenabdruck		Wally
	Fellfreund-Boogie-Matte		Wal		Die Flunder		Marshalls Teddy		Schildkröte		Rettungsring
	Hammer		Leckerlis		Apfel		Ryders PAW Pad		Rubbles Bagger		Herr Pfeffer
	Henrietta		Alex		Air Patroller		Affe		Der Aussichtsturm		Der kleine Tut
	Kaninchen		Fressnapf		Katie		Küken		Marshalls Feuerwehrauto		Ballons

Credits

©2023 & TM Spin Master Ltd.
Alle Rechte vorbehalten.

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 Zygomatic – Asmodee Group • www.asmodee.com
Spot iti, 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 Frühherbst 2009 erschien dann DOBBLE, so wie wir es heute kennen.