



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 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.

Dobble, c'est quoi?
 Dobble, c'est 55 cartes, plus de 50 symboles, 8 symboles par carte, et toujours un et un seul symbole identique entre deux cartes. À vous de le découvrir!
Avant de jouer...
 Si vous n'avez jamais joué, piochez deux cartes au hasard et posez-les face visible sur la table entre tous les joueurs. Cherchez le symbole identique entre ces deux cartes (même forme et même couleur, seule la taille peut être différente). Le premier joueur qui trouve ce symbole le nomme et pioche deux nouvelles cartes, qu'il pose sur la table. Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les joueurs aient bien compris qu'il y a toujours un et un seul symbole identique entre deux cartes. C'est aussi simple que cela. Vous savez maintenant jouer à Dobble!
But du jeu
 Il faut être le plus rapide à trouver le symbole identique entre deux cartes, le nommer à voix haute, puis vous conformer aux règles du mini-jeu.

Les mini-jeux
 Dobble est une suite de mini-jeux de rapidité où tous les joueurs jouent en même temps. Vous pouvez les jouer dans l'ordre de votre choix, ou ne jouer que vos préférés. Le principal est de s'amuser! N'hésitez pas à faire quelques tours de jeu pour rien afin de vous assurer que les règles sont bien comprises par tout le monde. Le joueur qui a remporté le plus de mini-jeux gagne la partie.
Un doute ?
 C'est le joueur qui a nommé le symbole en premier qui gagne. Si plusieurs joueurs ont parlé en même temps, c'est le premier joueur qui prend ou pose la carte qui gagne.
Ex æquo
 Si deux joueurs sont ex æquo à la fin de la partie, ils doivent se départager. Pour cela, ils piochent chacun une carte et la retournent simultanément. Le premier qui trouve le symbole identique le nomme et remporte la victoire. Si plus de deux joueurs sont ex æquo, jouez une manche du mini-jeu « la patate chaude » pour déterminer le vainqueur.

SPIELVARIANTE 1 / MINI-JEU N°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 die eigene 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 die eigene Karte, sodass ein Stapel entsteht. Dies ist der „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 / MINI-JEU N°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 / MINI-JEU N°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. Eignet 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 loszuwerfen.
 - 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 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 / MINI-JEU N°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 / MINI-JEU N°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 und es unter diesen keine 3 Karten mit übereinstimmendem Symbol gibt.
- Das Spiel gewinnen:** Wer die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt.

La tour infernale

- Mise en place :** distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Posez la pioche de cartes restantes face visible au centre de la table.
- But du jeu :** récupérer le plus de cartes possible.
- Règles :** les joueurs retournent leur carte simultanément et tentent de trouver le symbole identique entre cette carte et la première carte de la pioche. Dès que l'un d'eux le trouve, il le nomme. Puis il prend la première carte de la pioche et la pose face visible sur la carte déjà devant lui pour former sa pile personnelle. Il se sert désormais de la dernière carte posée au sommet de sa pile pour trouver un symbole identique avec la nouvelle carte révélée de la pioche. La partie se poursuit jusqu'à ce que la pioche soit épuisée.
- Le gagnant :** le joueur qui a le plus de cartes remporte le mini-jeu.



So fangt ihr an:
 (Beispiel für eine Partie zu dritt)
Mise en place :
 exemple pour 3 joueurs

Le puits

- Mise en place :** posez une carte face visible au centre de la table. Distribuez les cartes restantes face cachée aussi équitablement que possible entre les joueurs. Ces cartes constituent leur pioche personnelle.
- But du jeu :** être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.
- Règles :** les joueurs retournent simultanément leur pioche face visible. Le premier joueur qui trouve le symbole identique entre sa première carte et la carte posée au centre de la table le nomme. Il pose aussitôt sa carte sur celle qui se trouve au centre de la table. Chaque joueur doit maintenant trouver le symbole identique entre la première carte de sa pioche et la nouvelle carte posée au centre de la table. Continuez jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes.
- Le gagnant :** le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes remporte le mini-jeu.



So fangt ihr an:
 (Beispiel für eine Partie zu dritt)
Mise en place : exemple pour 3 joueurs

La patate chaude

- (se joue en plusieurs manches)
- Mise en place :** distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Mettez de côté les cartes restantes, elles serviront plus tard. Décidez du nombre de manches que vous souhaitez jouer (5 minimum).
 - But du jeu :** avoir le moins de cartes possible au terme des manches jouées. Pour cela, il faut se débarrasser de ses cartes à chaque manche.
 - Règles :** les joueurs retournent leur carte face visible simultanément dans la paume de leur main. Si vous trouvez le symbole identique entre votre carte et celle d'un autre joueur, nommez-le, puis posez votre carte face visible sur la carte de l'autre joueur. Si vous avez plusieurs cartes en main, ne cherchez de symbole identique qu'avec celle du dessus et, si vous trouvez le symbole, donnez alors toutes vos cartes à l'autre joueur. Continuez de jouer jusqu'à ce qu'un joueur ait toutes les cartes. Ce joueur perd la manche et pose ses cartes sur le côté (il s'agit de sa défausse personnelle). Une nouvelle manche commence alors.
 - Le gagnant :** à la fin de la dernière manche, c'est le joueur qui a le moins de cartes qui remporte le mini-jeu.



So fangt ihr an:
 (Beispiel für eine Partie zu viert)
Mise en place :
 exemple pour 4 joueurs

Le cadeau empoisonné

- Mise en place :** distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Posez la pioche de cartes restantes face visible au centre de la table.
- But du jeu :** avoir le moins de cartes possible.
- Règles :** les joueurs retournent leur carte face visible simultanément. Si vous trouvez le symbole identique entre la carte de la pioche et celle d'un autre joueur, nommez-le. Prenez la première carte de la pioche et posez-la sur la carte du joueur concerné. C'est un « cadeau empoisonné », car vous donnez une carte indésirable à un adversaire. Une nouvelle carte de la pioche est ainsi révélée et la partie continue jusqu'à ce que la pioche ait été épuisée.
- Le gagnant :** le joueur qui a le moins de cartes une fois la pioche épuisée remporte le mini-jeu.



So fangt ihr an:
 (Beispiel für eine Partie zu viert)
Mise en place :
 exemple pour 4 joueurs

Le triplé gagnant

- Mise en place :** posez la pioche face cachée. Un joueur prend les neuf premières cartes de la pioche et les pose face visible sur la table (conformément au schéma).
- But du jeu :** récupérer le plus de cartes possible.
- Règles :** tous les joueurs doivent trouver un symbole identique sur trois cartes. Le même symbole doit apparaître sur trois cartes. Dès que vous le trouvez, nommez-le, prenez les trois cartes que vous avez gagnées et remplacez-les par trois nouvelles cartes de la pioche. La partie s'arrête quand il y a moins de neuf cartes en jeu et qu'il n'est plus possible de trouver de triplé.
- Le gagnant :** le joueur qui a le plus de cartes remporte alors le mini-jeu.



So fangt ihr an:
Mise en place :



Symbole
 Symboles

Roter Panzer Carapace rouge	Grüner Panzer Carapace verte	Münze Pièce	Superstern Super étoile	?-Block Bloc ?	Yoshi-Ei Oeuf de Yoshi
Superpilz Super Champignon	Bowser Jr. Bowser Jr.	Rosalina Harmonie	Diddy Kong Diddy Kong	Feuerblume Fleur de feu	1-Up-Pilz Champignon 1UP
Wario Wario	Daisy Daisy	Bowser Bowser	Yoshi Yoshi	Toad Toad	Peach Peach
Luigi Luigi	Mario Mario	Bob-omb Bob-omb	Kettenhund Chomp	Kugelwilli Bill Balle	Piranha-Pflanze Plante Piranha
Cheep Cheep Cheep Cheep	Blooper Bloups	Monty Maulwurf Topi Taupe	Boo Boo	Shy Guy Maskass	Käfer Bruysecte
Spike Spike	Knochentrocken Skelerex	Stachi Hériss	Lakitu Lakitu	Hammer-Bruder Frère Marto	Parakoopa Paratroopa
Koopa Koopa	Gumba Goomba	Kamek Kamek	Ludwig Ludwig	Roy Roy	Lemmy Lemmy
Wendy Wendy	Larry Larry	Morton Morton	Iggy Iggy	Birdo Birdo	Gelber Yoshi Yoshi jaune
Rosafarbener Yoshi Yoshi rose	Hellblauer Yoshi Yoshi bleu ciel	Feuer-Mario Mario de feu	Bananen Bananes	Röhre Tuyau	DK-Fass Tonneau DK

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

Crédits

Un jeu de Denis Blanchot, Jacques Cottereau und Play Factory, avec la participation de l'équipe Play Factory dont : Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves et Igor Polouchine. Publié par Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.com Spot it!, Dobble et le personnage Dobble sont des marques déposées d'Asmodee Group. • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM



© Nintendo



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 Urah 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. 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.

Dobble c'est plus de 50 symboles, 55 cartes, 8 symboles par carte et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte. Mais comment cela fonctionne-t-il ? Dobble est construit à partir d'un principe d'intersection selon lequel deux lignes ont toujours un point et un seul en commun. En 1976, Monsieur Jacques Cottereau a eu l'idée de construire des généralisations d'un célèbre problème de « mathématiques amusantes » nommé problème de Kirkman ou problème des demoiselles qui est le suivant : « 15 jeunes filles d'un pensionnat sortent tous les jours en promenade par rangées de trois. Comment doit-on procéder pour que chacune d'entre elles se trouve une seule fois en compagnie de chacune des autres ? » A l'aide de techniques inspirées par la théorie des codes correcteurs d'erreurs, il construisit quelques structures généralisant le problème. Ces structures sont bien connues des mathématiciens sous le nom de « blocs équilibrés incomplets ». A partir des propriétés particulières de ces structures (principes d'intersection et d'optimisation), Monsieur Jacques Cottereau réalisa successivement deux jeux en les « habillant » d'une manière non conventionnelle. Le premier de ces jeux, un « rapporteur bizarre » fut publié dans les revues « Le Petit Archimède » et « Pour la Science ». M. Jacques Cottereau créa ensuite un deuxième jeu basé sur un plan projectif d'ordre 5 dans lequel les lignes furent remplacées par des cartes, les points par des images d'insectes, baptisé « jeu des insectes », le principe étant de trouver l'image d'insectes commune entre deux cartes. L'ancêtre de Dobble était né ! Au printemps 2008, Denis Blanchot découvrit quelques cartes du « jeu des insectes », créés des décennies auparavant. Il est frappé par le génie de la mécanique d'intersection et s'associe à Jacques Cottereau pour en faire un « vrai » jeu. Pour Denis Blanchot, les motifs de type « bons points » doivent être repensés car ils sont trop complexes et interdisent un jeu de réflexe et d'ambiance. Les icônes doivent permettre une identification rapide, et doivent être plus ludiques et compréhensibles. Il faut de la fluidité. De même, les cartes sont trop peu nombreuses (31) et comptent trop peu de figures (6), il faut passer à 57 cartes à 8 figures pour avoir une vraie sensation de jeu, soit un plan projectif d'ordre 7. Les règles du jeu doivent encore être imaginées... Bref, il y a tout un travail supplémentaire de création à mener. De très nombreux prototypes et tests de règles, notamment auprès d'enfants, sont réalisés par Denis Blanchot qui se charge seul du contact avec les éditeurs. La team Play Factory contribuera enfin avec Denis Blanchot à la forme finale du jeu. Dès l'automne 2009, Dobble, tel qu'il existe aujourd'hui, est lancé !