

Worum geht's bei Dobble CATAN?

Dobble CATAN besteht aus 76 Karten mit 73 unterschiedlichen Symbolen. Auf jeder Karte sind 9 Symbole zu sehen. Egal welche beiden Karten man miteinander vergleicht, es stimmt immer genau ein Symbol überein. Wer findet es zuerst?

Spielt in Teams oder einzeln, probiert alle 5 Mini-Spiele aus und versucht, vor allen anderen 10 Punkte zu sammeln!

Spielmaterial

- 19 Inselkarten (beige)
- 48 Teamkarten (16× blau, 16× gelb und 16× rot)
- 6 Hafenkarten
- 3 Punktekarten (1× blau, 1× gelb und 1× rot)

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!

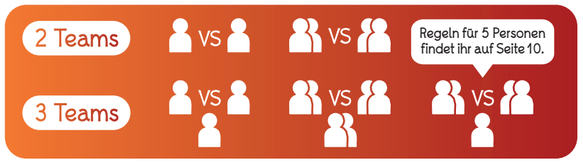
Spielziel

Tretet in Mini-Spielen gegeneinander an und sammelt Punkte!

Dafür musst du das Symbol finden, das zwischen deiner eigenen Karte und einer anderen Karte übereinstimmt und es laut benennen. Schau genau und sei schnell!

Spielregeln

Bildet 2 oder 3 Teams mit jeweils 1 oder 2 Personen. Die Teams sollten möglichst gleich groß sein.



Jedes Team sucht sich eine Farbe aus und nimmt sich:

- Die 16 Teamkarten dieser Farbe: , oder .
- Die passende Punktekarte. Legt sie mit der 0 nach oben vor euch.



Bestimmt zu Beginn, in welchem Modus ihr spielt.

Wir empfehlen euch für eure ersten Partien den Einstiegsmodus, in dem ihr die verschiedenen Mini-Spiele kennenlernen könnt. Wenn ihr alle Regeln kennt, könnt ihr den Abenteuermodus wählen.

Im Einstiegsmodus sucht ihr euch eins der Mini-Spiele aus und spielt es mehrfach.
Im Abenteuermodus spielt ihr alle 5 Mini-Spiele hintereinander.

Egal welchen Modus ihr wählt: **Das Spiel endet, sobald ein Team 10 oder mehr Punkte erreicht.** Das Team mit den meisten Punkten gewinnt! Bei einem Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Teamkarten

Mischt alle eure Teamstapel, bevor ihr ein Mini-Spiel beginnt.

Bei Mini-Spielen, bei denen ihr Teamkarten in die Hand nehmt, hältst du deinen Stapel immer verdeckt in einer Hand und deckst nie mehr als eine Karte gleichzeitig auf. Du musst jede Karte erst spielen, bevor du die nächste aufdeckst. Überspringe keine Karten! In einem 2er-Team nehmt ihr euch beide jeweils 8 der Teamkarten und bildet eigene Stapel.



In 2er-Teams: Ist einer eurer Stapel leer, könnt ihr der anderen Person helfen (ohne ihre Karten anzufassen).

Mini-Spiele

Mini-Spiel 1: Willkommen auf der Insel Catan

Ziel des Mini-Spiels

Die meisten sichtbaren Karten auf der Insel sollen deine Farbe haben.

Vorbereitung

Legt die Inselkarten zufällig und offen wie abgebildet zur Insel von Catan aus. Jedes Team nimmt alle seine Teamkarten in die Hand.



Regeln

Ihr spielt alle gleichzeitig. Decke die oberste Karte von deinem Stapel auf. Sobald du das übereinstimmende Symbol zwischen deiner Karte und einer beliebigen Karte auf der Insel findest (egal welche Farbe sie hat oder wem sie gehört) und es laut benennst, darfst du deine Karte auf die Karte auf der Insel legen und sie überdecken. Decke dann die nächste Karte von deinem Stapel auf. Macht so lange weiter, bis ein Team keine Karten mehr hat. Das Mini-Spiel endet dann sofort.

Wertung

Das Team, das zuerst keine Karten mehr hat, erhält **1 Punkt**.

Zählt für jedes Team, wie viele von seinen Karten sichtbar auf der Insel liegen. Das Team mit den meisten sichtbaren Karten erhält **2 Punkte**. Bei einem Gleichstand erhält jedes beteiligte Team die 2 Punkte.



Beispiel

Team Blau hat zuerst alle eigenen Karten gespielt und beendet das Mini-Spiel. Es erhält 1 Punkt.
Team Gelb hat die meisten Karten sichtbar auf der Insel liegen. Es erhält also 2 Punkte.

Mini-Spiel 2: Häfen

Ziel des Mini-Spiels

Du hast Karten deiner Farbe neben den meisten Häfen liegen.

Vorbereitung

Legt die Inselkarten zufällig und offen wie abgebildet zur Insel von Catan aus. Jedes Team nimmt alle seine Teamkarten in die Hand.



Regeln

Ihr spielt alle gleichzeitig. Decke die oberste Karte von deinem Stapel auf. Sobald du das übereinstimmende Symbol zwischen deiner Karte und einer beliebigen Karte (egal welche Farbe sie hat oder wem sie gehört) **im Zentrum der Insel** (siehe Abbildung rechts) findest und es laut benennst, darfst du deine Karte auf die Karte im Zentrum der Insel legen und sie überdecken.



Die nächste Karte muss du entweder auf deine eigene Karte oder auf eine beliebige **benachbarte** Karte platzieren. (Du darfst Karten nicht irgendwo anders platzieren.) Diese Regel gilt für den Rest des Mini-Spiels. Falls alle deine Karten von den anderen Teams verdeckt werden, musst du deine nächste Karte wieder im Zentrum der Insel platzieren. Dein Ziel ist es, die Häfen zu erreichen. Macht so lange weiter, bis ein Team keine Karten mehr hat. Das Mini-Spiel endet dann sofort.

Wertung

Das Team, das zuerst keine Karten mehr hat, erhält **1 Punkt**.

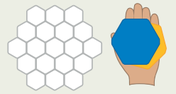
Zählt für jedes Team die Anzahl **verschiedener** Häfen, die benachbart zu einer oder zwei ihrer sichtbaren Karten liegen. Das Team mit den meisten benachbarten Häfen erhält **2 Punkte**. Bei einem Gleichstand erhält jedes beteiligte Team die 2 Punkte.



Beispiel

Team Rot hat zuerst alle eigenen Karten gespielt und beendet das Mini-Spiel. Es erhält 1 Punkt.
Team Blau ist benachbart zu mehr Häfen als die anderen Teams. Es erhält also 2 Punkte.

Mini-Spiel 3: Längste Handelsstraße



Ziel des Mini-Spiels

Baue die längste Handelsstraße.

Vorbereitung

Legt die Inselkarten zufällig und offen wie abgebildet zur Insel von Catan aus. Nimm 6 deiner Teamkarten und teile sie gleichmäßig an die anderen Teams aus. Nimm die Karten, die du von den anderen Teams erhalten hast, mische sie mit deinen übrigen Karten zu einem Stapel und nimm ihn in die Hand. In deinem Stapel sind also sowohl eigene als auch Karten anderer Teams!

Beispiel: Bei 2 Teams besteht der Stapel von Team Gelb zu Beginn aus 10 × und 6 × und der Stapel von Team Blau aus 10 × und 6 × .

Regeln

Ihr spielt alle gleichzeitig. Decke die oberste Karte von deinem Stapel auf. Sobald du das übereinstimmende Symbol zwischen deiner Karte und einer beliebigen Karte auf der Insel findest (egal welche Farbe sie hat oder wem sie gehört) und es laut benennst, darfst du deine Karte auf die Karte auf der Insel legen und sie überdecken. Decke dann die nächste Karte von deinem Stapel auf. Macht so lange weiter, bis ein Team keine Karten mehr hat. Das Mini-Spiel endet dann sofort.

Achtet darauf, wo ihr die Karten in den Farben der anderen Teams platziert!

Wertung

Das Team, das zuerst keine Karten mehr hat, erhält **1 Punkt**.

Zählt für jedes Team die größte Gruppe **benachbarter** Karten, die sichtbar auf der Insel liegen: Das ist seine Handelsstraße. Das Team mit der längsten Handelsstraße erhält **2 Punkte**. Bei einem Gleichstand erhält jedes beteiligte Team die 2 Punkte.



Beispiel

Team Gelb hat zuerst alle eigenen Karten gespielt und beendet das Mini-Spiel. Es erhält 1 Punkt.
Team Gelb hat eine längere Handelsstraße gebaut als die anderen Teams. Es erhält also 2 Punkte.

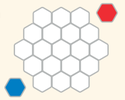
Mini-Spiel 4: Barbaren

Ziel der Mini-Spiels

Sammle die meisten Inselkarten.

Vorbereitung

Legt die Inselkarten zufällig und offen wie abgebildet zur Insel von Catan aus. In diesem Mini-Spiel verwendet jedes Team **nur eine Karte seiner Farbe** und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch.

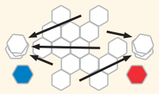


Regeln

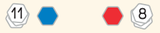
Ihr spielt alle gleichzeitig. Decke deine Teamkarte auf. Sobald du das übereinstimmende Symbol zwischen deiner Karte und einer beliebigen Karte auf der Insel findest und es laut benennst, **nimmst** du die Inselkarte und legst sie beiseite (ohne deine Karte zu verdecken!). Macht so lange weiter, bis alle Inselkarten gesammelt wurden. Das Mini-Spiel endet dann sofort.

Wertung

Zählt für jedes Team, wie viele Inselkarten es gesammelt hat. Das Team, das die meisten gesammelt hat, erhält **2 Punkte**. Bei einem Gleichstand erhält jedes beteiligte Team die 2 Punkte.



Beispiel 1
Während des Spiels nehmt ihr Karten von der Insel.



Beispiel 2
Am Ende des Mini-Spiels hat Team Blau 11 Inselkarten und Team Rot 8. Team Blau erhält also 2 Punkte.

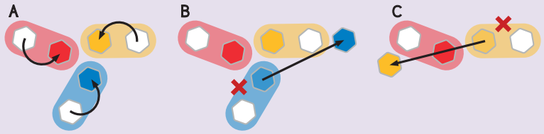
Mini-Spiel 5: Ritter

Ziel des Mini-Spiels
Sammle so viele Karten der anderen Teams wie möglich.

Vorbereitung
Jedes Team legt alle seine Karten als verdeckten Stapel vor sich.

Regeln
Ihr spielt alle gleichzeitig. Deckt alle gleichzeitig die oberste Karte eures Teamstapels auf und legt sie in die Tischmitte **(A)**. Sobald du das übereinstimmende Symbol zwischen deiner Karte und einer Karte eines anderen Teams findest und es laut benennst, **nimmst** du die Karte und legst sie vor dich **(B)**.

Wenn die Karte deines Teams gesammelt wurde, ist dein Team für diese Runde ausgeschieden (✖). So scheiden die Teams nacheinander aus, bis nur noch ein Team im Spiel ist. Im Spiel mit 3 Teams bedeutet das, dass die Runde endet, sobald das zweite Team ausgeschieden ist **(C)**. Am Ende der Runde erhält jedes Team **1 Punkt** pro Karte, die es gesammelt hat.



Wiederholt dieses Mini-Spiel, bis ein Team 10 Punkte erreicht oder übertrifft.

Wie sehe ich, wie viele Punkte ich habe?

Dreht eure Punktekarte für jeden Punkt, den ihr erhaltet, einen Schritt weiter. Sobald ihr 6 Punkte erreicht, dreht ihr die Karte einfach um und zählt dort weiter.



Regeln für 5 Personen



Passt die Mini-Spiele wie folgt an, wenn ihr zu fünft spielt:

Mini-Spiel 1: Willkommen in Catan

Vorbereitung
Das 1er-Team nimmt nur 8 Karten in die Hand.

Wertung
Jede sichtbare Karte des 1er-Teams **zählt doppelt.**

Mini-Spiel 2: Häfen

Vorbereitung
Das 1er-Team nimmt nur 8 Karten in die Hand.

Wertung
Jeder Hafen **zählt** für das 1er-Team **doppelt**.

Mini-Spiel 3: Längste Handelsstraße

Vorbereitung
Das 1er-Team nimmt nur 8 Karten in die Hand. Es gibt jedem anderen Team nur eine seiner Karten und erhält im Austausch nur jeweils eine Karte von den anderen Teams, die es wie gewohnt in seinen Stapel mischt.
Die anderen Teams tauschen nur 3 Karten miteinander aus.

Wertung
Die Karten der längsten Handelsstraße des 1er-Teams zählen **doppelt**.

Mini-Spiel 4: Barbaren

Wertung
Die Karten, die das 1er-Team gesammelt hat, zählen **doppelt**.

Mini-Spiel 5: Ritter

Keine Anpassungen notwendig.

Liste der Symbole

Wolle	Meer	Stadt	Sonne
Holz	Goldfluss	Räuber	Sonnenuntergang
Lehm	Gebirge	Ritter	Stoff
Getreide	Ackerland	Barbar	Papier
Erz	Weideland	Waage	Münzen
Gold	Straße	Händler	Turm
Wald	Schiff	Fisch	Hände
Hügelland	Siedlung	Gewürzsack	Kompass
Kessel	Korb	Lagerfeuer	Wagen
Laterne	Fischernetz	Tinte	Flasche
Steg	Leuchtturm	Siegel	

Schwert	Ochse	Seil
Würfel	Fenster	Lore
Anker	Harfe	Zirkel
Papagei	Feder	Fernglas
Ziege	Mistgabel	Trinkhorn
Fass	Schaufel	Burg
Säbel	Schild	Buch
Pferd	Säge	Pflug
Spitzhacke	Zelt	Sense
Möwe	Banner	Handschuh

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.

© 2025 CATAN GmbH – CATAN, das CATAN-Logo, die CATAN-Sonne und das CATAN-Brandlogo sind eingetragene Marken der CATAN GmbH (catan.de). Alle Rechte vorbehalten.

Veröffentlicht von Zygomatic – Asmodee Group • www.asmodee.com
Spot it!, Dobble und die Dobble-Charaktere sind Handelsmarken von Asmodee Group • www.zygomatic-games.com

Über CATAN

Das von Klaus Teuber entwickelte und erstmals im Jahr 1995 veröffentlichte CATAN hat sich zu einem modernen Klassiker entwickelt und ist heute in mehr als 40 Sprachen verfügbar. Es wurde weltweit über 45 Millionen Mal verkauft und sein Kosmos besteht aus zahlreichen Erweiterungen, Ergänzungen, Szenarien, eigenständige Editionen und digitale Adaptionen. Weitere Informationen zu CATAN findet ihr unter www.catan.de



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 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 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. Kurzgesagt, 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.