DOBBLE®

Spielanleitung

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

1) Vorbereitung: Alle erhalten jeweils 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 vergleichen alle ihre 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 die aktuelle Vergleichskarte. 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.



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



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 Karten **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)



SPIELVARIANTE 5
Drilling

1) Vorbereitung: Bildet mit allen Karten einen verdeckten Stapel. Nehmt die obersten 9 Karten und legt sie aufgedeckt in die Mitte.

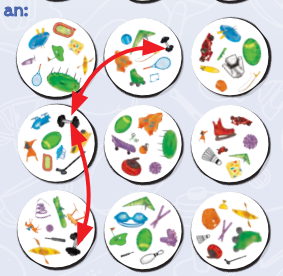
2) Ziel: Die meisten Karten sammeln.

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:



Beispiele für die Symbole

 Bob	 Hürde	 Schwimmbrille			
 Sprungbrett	 Rafting	 Tennisschläger	 Volleyball	 Wasserball-Tor	 Angel
 Kajak	 Pokal	 Motocross	 Kletterwand	 Medaille	 Rallye-Auto
 Surfbrett	 Pauschenpferd	 Baseball-Handschuh	 Reiten	 Springseil	 Football-Helm
 Fallschirm	 Laufschuhe	 Wingsuit	 Billardkugel	 Fußball	 Kricketschläger
 Hockeyschläger	 Fechtmaske	 Hantel	 Judoanzug	 Kegel	 Federball
 Laufstrecke	 Basketballkorb	 Curlingstein	 Formel 1	 Boxhandschuh	 Rennmotorrad
 Schlittschuh	Tischtennisschläger	BMX-Rad	Drachenfliegen	Discgolf	Golf
Rollschuh	Rugbyball	Snowboard	Trampolin	Pfeil und Bogen	Schwimmflossen
Ballettschuhe	Pompon	Band	Skateboard	Ski	Windsurfen

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. Illustrationen: Axel Mahé.

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