



Spielanleitung

©Disney/Pixar



Worum geht's bei Dobble?

Dobble besteht aus 30 Karten. Jede von ihnen zeigt 6 Symbole. Egal welche beiden Karten man miteinander vergleicht, es stimmt immer genau **ein** Symbol überein. Wer findet es zuerst?



Wie funktioniert's?

Neue Spieler können sich schnell und einfach mit **Dobble** vertraut machen. Dazu werden zwei zufällige Karten aufgedeckt und gut sichtbar in die Mitte gelegt. Nun gilt es, möglichst schnell das Symbol zu finden, das auf beiden Karten übereinstimmt. (Form und Farbe sind gleich, 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 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 Erster 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 Erster das übereinstimmende Symbol benennt, gewinnt. Waren mehrere Spieler dabei gleich schnell, gewinnt derjenige, der die Karte als Erster genommen oder abgelegt hat, je nach Spielvariante.



Gleichstand?

Besteht am Ende einer Partie zwischen zwei Spielern ein Gleichstand, kommt es zu einem Duell. Beide ziehen eine Karte und decken sie gleichzeitig auf. Wer als Erster das übereinstimmende Symbol benennt, gewinnt. Liegen mehr als zwei Spieler gleichauf, wird der Sieger durch eine Entscheidungsrunde in einer beliebigen Spielvariante bestimmt.

Beispiele für die Symbole



Absperrung



Kompass



Stern



Werkzeuge



Erster
Platz



Lightning McQueen



Jackson Storm



Cruz Ramirez



Hook



Mack



Luigi



Flo



Sally Carrera



Sheriff



Chick Hicks



Ramone



Miss Fritter



Guido



Bully



Schraubenschlüssel



Zahnräder



Reifen



Blitz



95



Flagge



Ampel



Piston Cup



Pylon



Pfeil



Tacho



Doc Hudson

SPIELVARIANTE 1

Das Rennen

1) Vorbereitung: Jeder erhält vier Karten, die er offen vor sich auf den Tisch legt. (Ältere Spieler

So fangt ihr an:
(Beispiel für zwei Spieler)



sollten stattdessen sechs Karten erhalten.) Legt eine

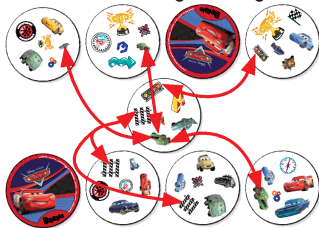
weitere Karte verdeckt in die Mitte. Die übrigen Karten benötigt ihr in dieser Partie nicht mehr.

2) Ziel: Keine offenen Karten mehr vor sich liegen haben.

3) So wird gespielt:

Deckt zunächst die Karte in der Mitte auf. Dann versucht jeder gleichzeitig ein Symbol zu finden, das zwischen einer seiner Karten und der Karte in der Mitte übereinstimmt. Sobald jemand ein übereinstimmendes Symbol gefunden hat, benennt er es und dreht seine Vergleichskarte um. Es wird so lange weitergespielt, bis jemand alle seine Karten umgedreht hat.

4) Das Spiel gewinnen: Wer als Erster keine aufgedeckten Karten mehr vor sich liegen hat, gewinnt.



SPIELVARIANTE 2

Der Boxenstopp

- 1) **Vorbereitung:** Jeder erhält vier Karten, die er aufgedeckt vor sich auf den Tisch legt. (Ältere Spieler sollten stattdessen sechs Karten erhalten.) Legt eine weitere Karte verdeckt in die Mitte. Die übrigen Karten benötigt ihr in dieser Partie nicht mehr.
- 2) **Ziel:** Als Erster alle eigenen Karten loswerden.



So fangt ihr an:
(Beispiel für zwei Spieler)

3) So wird gespielt:

Deckt zunächst die Karte in der Mitte auf. Dann versucht jeder gleichzeitig ein Symbol zu finden, das zwischen einer seiner Karten und der Karte in der Mitte übereinstimmt.

Sobald ein Spieler ein übereinstimmendes Symbol gefunden hat, benennt er es und legt seine Karte auf die **oberste** in der Mitte. Diese ist nun die neue Vergleichskarte. Es wird so lange weitergespielt, bis ein Spieler keine Karten mehr hat.

4) Das Spiel gewinnen:

Wer als Erster keine Karten mehr hat, gewinnt.



SPIELVARIANTE 3

Die Tankstelle

- 1) **Vorbereitung:** Jeder erhält eine verdeckte Karte. Legt die übrigen Karten als aufgedeckten Stapel in die Mitte.
- 2) **Ziel:** Die meisten Karten sammeln.

So fangt ihr an:
(Beispiel für drei Spieler)

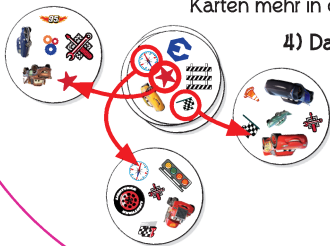


3) So wird gespielt:

Alle Spieler drehen gleichzeitig ihre Karte um. Dann vergleicht jeder seine Karte mit der **obersten** Karte in der Mitte. Sobald jemand das übereinstimmende Symbol gefunden hat, benennt er 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.

4) Das Spiel gewinnen: Wer die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt.



SPIELVARIANTE 4

Auf die Plätze, fertig, LOS!

- 1) Vorbereitung:** Legt eine Karte aufgedeckt in die Mitte. Verteilt die restlichen Karten so gleichmäßig wie möglich verdeckt an alle Spieler. Jeder bildet aus den ihm zugeteilten Karten einen eigenen verdeckten Stapel.
- 2) Ziel:** Als Erster alle eigenen Karten loswerden.

So fangt ihr an:
(Beispiel für drei Spieler)



3) So wird gespielt:

Alle Spieler drehen gleichzeitig ihren Stapel um. Dann vergleicht jeder die **oberste** Karte seines Stapels mit der aufgedeckten Karte in der Mitte. Sobald jemand das übereinstimmende Symbol gefunden hat, benennt er 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.

4) Das Spiel gewinnen:

Wer als Erster keine Karten mehr hat, gewinnt.



SPIELVARIANTE 5

Gebt Gas!

1) **Vorbereitung:** Jeder erhält eine verdeckte Karte. Legt die übrigen Karten als aufgedeckten Stapel in die Mitte.

2) **Ziel:** Am Ende die wenigsten Karten haben.

So fangt ihr an:
(Beispiel für vier Spieler)



3) So wird gespielt:

Alle Spieler drehen gleichzeitig ihre Karte um. Wer als Erster ein Symbol findet, das zwischen der obersten Karte in der Mitte und der eines Mitspieler übereinstimmt, benennt es und legt dann die Karte aus der Mitte auf die Karte des Mitspielers. Er muss jetzt richtig Gas geben, damit sein Stapel nicht größer wird! 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.



DE



DOBBLE

Credits

Ein Spiel von Denis Blanchot, Jacques Cottreau und Play Factory, mit Unterstützung des Play-Factory-Teams, unter anderem: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves und Igor Polouchine.

Published by Zygomatic - Asmodee Group

www.asmodee.com



Bei Fragen oder Problemen
helfen wir gerne weiter:
www.asmodee.de

MackTM, FiatTM, PorscheTM, VolkswagenTM, © Volkswagen AG, Hudson HornetTM, MercuryTM, ChevroletTM, Sport-Bil, Dobble und die Dobble-Charaktere sind Handelsmarken der Asmodee Group

WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM