



## Spielanleitung

### Worum geht's bei Dobble Connect?

Dobble Connect besteht aus 90 Karten. Jede von ihnen zeigt 10 Symbole. Egal welche beiden Karten man miteinander vergleicht, es stimmt immer genau ein Symbol überein. Wer findet es zuerst?

Spielt in Teams oder alle für sich, und bildet als Erstes eine Reihe mit 4 Karten eurer Farbe!

### 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

Du musst als Erstes vier Karten in deiner Farbe sammeln und aneinanderreihen, um Punkte zu erhalten! Dafür musst du das Symbol finden, das auf zwei Karten übereinstimmt, es laut benennen und eine Reihe bilden.

1

## Spielregeln

Ihr könnt Dobble Connect mit 2 bis 8 Personen spielen.

! Im Folgenden sprechen wir häufig von „Teams“.

● Ein Team kann aus 1, 2 oder 3 Personen bestehen.

Je nachdem, wie viele mitspielen, könnt ihr die Teams folgendermaßen bilden:

Alle gegen Alle  
(2, 3 oder 4 Personen)

2 Personen

3 Personen

4 Personen

In gleich großen Teams  
(4, 6 oder 8 Personen)

2 Teams

3 Teams

4 Teams

In unterschiedlich großen Teams  
(5 oder 7 Personen)

2 Teams  
(bei 5 Personen)

3 Teams  
(bei 7 Personen)

Alternativ:

Teilt euch einfach so gleichmäßig wie möglich in 2–4 Teams auf. Wenn ihr mit einer ungeraden Personenanzahl spielt, können die Teams auch unterschiedlich groß sein. Dann kann zum Beispiel der oder die beste von euch gegen die anderen antreten.

2

Die Runde endet, sobald vier Karten einer Farbe in gerader Linie aneinandergereiht sind (egal ob senkrecht, waagrecht oder diagonal). Das Team dieser Farbe erhält einen Punkt. Nehmt euch die Startkarte und legt sie verdeckt als Punkt vor euch.



Je nachdem, mit wie vielen Teams ihr spielt, müsst ihr unterschiedlich viele Runden gewinnen:

↓

↓

↓

4

Sortiert die Karten nach ihrer Farbe. Jedes Team sucht sich eine Farbe aus (pink, orange, grün oder blau). Der Kartenstapel dieser Farbe ist im Spielverlauf der Teamstapel. Wenn ihr euch den Teamstapel mit mehreren Personen teilt, verteilt ihr die Karten gleichmäßig im Team. Nehmt alle eure Stapel und legt sie verdeckt vor euch.

Die Karten mit dem schwarzen Rand sind die Startkarten. Legt eine davon in die Tischmitte.

Bei Dobble Connect spielt ihr alle gleichzeitig (ihr müsst nicht warten, bis ihr an der Reihe seid). Dreht am Anfang alle gleichzeitig die oberste Karte eures Stapels um und sucht nach dem übereinstimmenden Symbol zwischen euren Karten und der Startkarte. Wer ein übereinstimmendes Symbol gefunden hat, benennt es und legt die eigene Karte an eine der 6 Seiten der Startkarte an. Danach wird die nächste Karte umgedreht und es geht weiter.

Ab jetzt dürft ihr das übereinstimmende Symbol zwischen euren eigenen Karten und irgendeiner Karte auf dem Tisch benennen, falls neben dieser Karte Platz ist.

! Ihr müsst jede Karte spielen und dürft sie nicht einfach ablegen.

! Ihr dürft keine Karte auf eine andere legen. Ihr müsst sie immer an einen freien Platz neben die Karte mit dem übereinstimmenden Symbol legen.

3

Wenn ein Team seinen ersten Punkt erhält, bekommt es außerdem von allen anderen Farben eine Karte und muss sie vor der nächsten Runde in den Stapel mischen. Bei seinem zweiten Punkt erhält das Team zwei Karten der anderen Farben und so weiter. Wer den letzten Punkt erhält, hat das Spiel sofort gewonnen.

! Die Karten der anderen Farben müsst ihr wie gewohnt anlegen und dürft sie nicht einfach ablegen. Sie sind also etwas lästig und ihr müsst aufpassen, den anderen nicht dabei zu helfen, eine Reihe zu bilden. Ihr werdet die Karten nur los, indem ihr sie irgendwo anlegt.

Am Ende jeder Runde nehmt ihr alle Karten eurer jeweiligen Farbe vom Tisch zurück in euren Stapel, egal, wer sie gelegt hat. Dadurch könnt ihr auch Karten, die ihr vorher an andere Teams abgegeben habt, wieder zurückbekommen.

Mischt danach wieder alle Karten, auch die, die ihr bekommen habt, weil ihr die Runde gewonnen habt. Als Team könnt ihr Karten, die ihr bekommen habt, unter euch aufteilen.

! Falls ein Team alle Karten auf den Tisch gelegt hat, also euer Stapel leer ist, und niemand vier Karten einer Farbe aneinandergereiht hat, endet die Runde sofort und niemand gewinnt einen Punkt. Ihr beginnt dann eine neue Runde mit derselben Startkarte.

5

## Beispiele für die Symbole



## Credits

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. Illustrationen: Stéphane Gantiez

Veröffentlicht von Zygomatic – Asmodee Group • [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

Spot it!, Dobble und die Dobble-Charaktere sind Handelsmarken von Asmodee Group.

[WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM](http://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. 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.

