



SPIELVARIANTE 1 Rettung aus der U-Bahn

1) Vorbereitung: Alle erhalten jeweils eine verdeckte Karte. Teilt die übrigen Karten möglichst gleichmäßig auf 4 Pakete auf. Legt die Pakete nebeneinander, dann deckt alle Karten des ersten Pakets auf und verteilt sie auf dem Tisch.

2) Ziel: Die meisten Karten sammeln.

3) So wird gespielt: Dreht alle gleichzeitig eure Karten um. Dann vergleichen alle die eigene Karte mit den Karten auf dem Tisch. Wenn du als erstes ein Symbol findest, das zwischen deiner Karte und einer der Karten auf dem Tisch übereinstimmt, benennst du es und nimmst dir die Karte vom Tisch. Lege sie aufgedeckt auf deine Karte, sodass ein Stapel entsteht. Benutze nun diese Karte, um ein Paar mit einer anderen Karte auf dem Tisch zu finden.

Spielt so lange weiter, bis keine aufgedeckten Karten mehr auf dem Tisch liegen. Nehmt das nächste Paket und verteilt die Karten aufgedeckt auf dem Tisch.

4) Das Spiel gewinnen: Wer nach der letzten Runde die meisten Karten hat, gewinnt.



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.

SPIELVARIANTE 2 Der Bankraub

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 3 Netzschuss

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 viert)

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.

SPIELVARIANTE 4 Bombe des Kobolds

(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 dritt)



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 „Bombe des Kobolds“, wer gewonnen hat.

SPIELVARIANTE 5 Der Symbiont

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 der „Symbiont“. 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)

Beispiele für die Symbole

 Kran	 Park	 Tante Mays Haus	 Future Foundation Spider-Man	 Mr. Negative	 Spider-Ham
 Daily Bugle	 Bank	 Kürbisbombe	 Spider-Man Noir	 Kraven the Hunter	 Die Echse
 Spider-Mobil	 Taxi	 Spinnennetz	 Spider-Man 2099	 Spider-Rex	 Sandman
 Oscorp Tower	 Reagenzgläser	 Thwip	 Spot	 Hobgoblin	 Grüner Kobold
 Hot-Dog-Stand	 Spider-Handschuh	 Spinnensinn	 Venom	 Zeitung	 Electro
 Spider-Bot	 Hydrant	 Spider-Man-Symbol	 Miles Morales	 Mary Jane	 Scorpion
 Radioaktive Spinne	 Netzsprüher	 Spider-Man	 J. Jonah Jameson	 Wolf-Spider	 Mysterio
 U-Bahn	 Wasserturm	 Rhino	 Kingpin	 Peter Parker	 Doctor Octopus
 Polizeiauto	 Fotoapparat	 Gwen Stacy	 Spider-Woman	 Ghost-Spider	 Vulture
			 Black Cat	 Tante May	 SP//DR und Peni Parker

Credits

© MARVEL

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: Tarek Moutran - Marcel Pixel.

Veröffentlicht von Zygomat - Asmodee Group

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

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. 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.

