

PARTY- UND REAKTIONSSPIEL - FÜR 1 BIS 5 SPIELER AB 3 JAHREN



DOBBLE

1, 2, 3

Spielanleitung



Dobble 1, 2, 3 – was ist das?

„Dobble 1, 2, 3“ – das sind über 30 Symbole
(Zahlen und geometrische Formen), 31 Karten und
6 Symbole pro Karte. Zwischen zwei Karten gibt es **immer**
genau ein übereinstimmendes Symbol. Wer entdeckt es als Erster?

Spielvorbereitung

Wenn du noch nie „Dobble“ gespielt hast oder deine Mitspieler das Spiel noch nicht kennen, ziehst du zunächst per Zufall zwei Karten und legst diese offen auf den Tisch. Nun wird das **Symbol gesucht, das auf beiden Karten zu sehen ist.** (Form und Farbe sind identisch, nur die Größe kann unterschiedlich sein.) Wer als Erster die Übereinstimmung findet, nennt das entsprechende Symbol und zieht zwei neue Karten, die er auf den Tisch legt. Auf diese Weise wird so lange fortgefahren, bis jeder Spieler verstanden hat, dass auf zwei Karten immer genau ein identisches Symbol zu finden ist.

*Geschafft!
Nun wisst ihr, wie
„Dobble 1, 2, 3“ funktioniert!*

Ziel des Spiels

*Unabhängig von den Regeln der jeweiligen Spielvariante geht es immer darum, als Erster das **Symbol zu erkennen, das auf zwei Karten identisch ist**, und es laut zu nennen. Dann erhält der betreffende Spieler die Karte, behält sie oder legt sie ab – je nach der jeweiligen Spielvariante.*

Die Spielvarianten

*„Dobble 1, 2, 3“ besteht aus einer Reihe von Spielvarianten, bei denen es um Geschwindigkeit geht und **alle Spieler gleichzeitig** aktiv sind. Der Einfachheit halber sind alle Spielvarianten nach ihrem Schwierigkeitsgrad in aufsteigender Reihenfolge sortiert. Ihr könnt alle Varianten nacheinander spielen, in einer beliebigen Reihenfolge oder immer dieselbe Variante beibehalten. Hauptsache, ihr habt Spaß dabei!*
Lest zu Beginn die Regel der gewählten Spielvariante laut vor. Wenn ihr möchtet, könnt ihr zum Ausprobieren auch eine Runde vorab spielen, damit alle Spieler die Regel richtig verstanden haben.

Spielende

Bei jeder Spielvariante ist die jeweilige Siegbedingung angegeben.

Was passiert im Zweifelsfall?

*Wer das Symbol als Erster genannt hat, gewinnt.
Wenn mehrere Spieler gleichzeitig das richtige Symbol nennen, gewinnt derjenige von ihnen, der als Erster seine Karte genommen oder abgelegt hat – je nach Spielvariante.*

Gleichstand

Herrscht bei Spielende bei zwei Spielern Gleichstand, kommt es zu einem Duell zwischen ihnen. Beide decken gleichzeitig eine Karte auf. Wer als Erster das identische Symbol findet und nennt, gewinnt das Duell.

Beispiele für die Benennung der Symbole

1

Eins/Blau

2

Zwei/Rot

3

Drei/Orange



Rechteck/Rot



Quadrat/Lila



Kreis/Grün



Dreieck/Gelb



SPIELVARIANTE 7

Mini-Dobble

(Solo-Spiel)

1) Vorbereitung: 6 Karten kommen offen nebeneinander in die Tischmitte. Das Kind erhält ebenso viele Karten und legt diese als **verdeckten** Stapel vor sich ab.

Die Anzahl der Karten und die verfügbare Zeit können je nach Alter des Kindes angepasst werden.

2) Ziel des Spiels: jede ausliegende Karte mit einer eigenen Karte bedecken.



3) Wie wird gespielt?

Das Kind sucht das Symbol, das auf der obersten Karte seines Stapels und der ersten Karte der ausliegenden Reihe identisch ist. Wenn es das übereinstimmende Symbol gefunden hat,

deckt es die erste Karte der Reihe mit seiner verdeckten Karte ab. Dann sucht das Kind die Übereinstimmung zwischen der zweiten Karte der Reihe und seiner nächsten Karte, und so weiter.

4) Variante:

Wenn das Kind am Ende der ausliegenden Reihe angekommen ist, ruft es einen Erwachsenen, deckt jede Karte auf und nennt Form und Farbe des gefundenen, identischen Symbols (zum Beispiel: blaues Dreieck, rote Zwei, und so weiter). Falls das Kind bei der Benennung oder dem Erkennen des Paares einen Fehler macht, hilft der Erwachsene, indem er den Fehler erläutert.



SPIELVARIANTE 2

Die Raupe

1) Vorbereitung: Die Karten werden so gleichmäßig wie möglich unter den Spielern verteilt. Eine Karte kommt offen in die Tischmitte. Jeder Spieler bildet aus seinen Karten einen **verdeckten** Stapel und legt ihn vor sich ab.

2) Ziel des Spiels: als Erster alle seine Karten loswerden.

Ausgangssituation:

Beispiel für 2 Spieler



3) Wie wird gespielt?

Auf ein Zeichen hin versucht jeder Spieler, das **übereinstimmende Symbol zwischen der Karte in der Tischmitte und der obersten Karte seines Stapels** zu finden. Hat ein Spieler die Übereinstimmung entdeckt, benennt er das identische Symbol und legt seine Karte neben die Karte in der Tischmitte: Die „Raupe“ beginnt zu wachsen! Diese neue Karte dient nun als Vergleichskarte für die nächste Symbolsuche. Auf diese Weise entsteht nach und nach eine kleine „Raupe“.



4) Sieger:

Wer als Erster **alle seine Karten losgeworden** ist, hat gewonnen. Die anderen Spieler spielen weiter, um zu ermitteln, wer Zweiter, Dritter und so weiter wird.

SPIELVARIANTE 3

Die beiden Koffer

1) Vorbereitung: Aus den Karten werden zwei gleich große Stapel gebildet, die offen in die Tischmitte gelegt werden: Das sind die beiden Koffer.

2) Ziel des Spiels: so viele Karten wie möglich sammeln.

Ausgangssituation:

Beispiel für 2 Spieler



3) Wie wird gespielt?

Der erste Spieler, der das **identische Symbol zwischen den beiden sichtbaren Karten** entdeckt, nennt es und erhält eine der beiden Karten. Auf diese Weise wird gespielt, bis beide Stapel aufgebraucht sind. Wenn nur noch ein einziger Stapel in der Mitte liegt, wird dieser in zwei gleiche Stapel geteilt, und die Partie geht weiter, bis nur noch eine (oder gar keine!) Karte mehr da ist.

4) Sieger:

Wer am Ende der Partie die **meisten Karten** hat, gewinnt.

Spieler 2



Spieler 1



SPIELVARIANTE 4

Der Brunnen

1) Vorbereitung: Alle Karten werden einzeln nacheinander an die Spieler verteilt. Die letzte Karte kommt **offen** in die Tischmitte. Jeder Spieler mischt seine Karten, bildet einen **verdeckten Stapel** und legt diesen vor sich ab.

2) Ziel des Spiels: möglichst als Erster alle Karten loswerden – und keinesfalls Letzter werden!

Ausgangssituation:
Beispiel für 4 Spieler



3) Wie wird gespielt?

Auf ein Zeichen hin drehen alle Spieler gleichzeitig ihren verdeckten Stapel um. Nun versucht jeder, schneller als die anderen die **Karten seines Stapels loszuwerden, indem er sie auf die Karte in der Tischmitte legt.** Dazu muss man lediglich das auf der obersten Karte des eigenen Stapels und auf der Karte in der Tischmitte übereinstimmende Symbol erkennen und nennen. Und da auf diese Weise immer wieder andere Karten in der Tischmitte liegen, muss man wirklich schnell sein!

4) Sieger:

Wer als Erster alle seine Karten losgeworden ist, gewinnt die Partie.



SPIELVARIANTE 5

Verstecken

1) Vorbereitung: Alle Karten werden gemischt. Vier **offene** Karten kommen vor jedes Kind, sechs offene Karten vor jeden Erwachsenen. Eine Karte wird aufgedeckt und in die Tischmitte gelegt. Die restlichen Karten kommen zurück in die Schachtel. Die Anzahl der Karten, die vor jedes Kind gelegt wird, kann an das jeweilige Alter angepasst werden.

2) Ziel des Spiels: als Erster nur noch verdeckte Karten vor sich liegen haben.

Ausgangssituation:

Beispiel für 2 Spieler



3) Wie wird gespielt?

Alle spielen gleichzeitig und versuchen, das Symbol zu finden, das auf der Karte in der Tischmitte und auf einer eigenen offenen Karten übereinstimmt. Wer das identische Symbol gefunden hat, benennt es und dreht die entsprechende seiner Karten um. Diese Karte wird nun nicht mehr berücksichtigt. Auf diese Weise wird die Partie fortgesetzt.

4) Sieger:

Die Partie endet, sobald ein Spieler keine offenen Karten mehr vor sich liegen hat. Dieser Spieler hat gewonnen.



2015-1/DOCF01DE/TA1001

Credits

Spielidee und Entwicklung: Play Factory

Grafische Umsetzung: Blue Orange

Spielvarianten 1 bis 4: Jean-François Andreani und
Toussaint Benedetti, mit Unterstützung von Tatiana Montandon

Spielvariante 5: Team Asmodee

Übersetzung aus dem Französischen: Birgit Irgang

**Im AppStore können Sie „Dobble“ herunterladen,
um es auf Ihrem iPhone®, iPod touch® oder iPad® zu
spielen! Bald auch für Android und auf Facebook!**

Verlag und Vertrieb:



Haben Sie ein Problem?
WIR HELFEN IHNEN!
www.asmodee.com

www.asmodee.de

Unter Lizenz der Divertis Properties Group