

TOLLE STIMMUNG UND SCHNELLE REFLEXE · 2 BIS 8 SPIELER · AB 6 JAHREN

**STAR
WARS**



DOUBLE

SPIELREGEL

Dobble - was ist das?

Dobble besteht aus 55 Karten, auf denen jeweils 8 von 50 verschiedenen Symbolen zu sehen sind. Zwischen zwei Karten gibt es immer **genau ein übereinstimmendes Symbol**.

Wirst du es entdecken?



Entdeckt die Symbole aus dem *Star Wars*[™]-Universum, von Episode I bis Episode VI.

Bevor ihr beginnt...

Ihr habt noch nie **Dobble** gespielt? Dann zieht zwei Karten und legt sie offen auf den Tisch zwischen die Spieler. **Sucht das gleiche Symbol auf beiden Karten**. Wer als Erster die Übereinstimmung findet, benennt das Symbol und zieht zwei neue Karten. Die Suche startet erneut: Welche der Symbole sind gleich? Ihr könnt so lange spielen, wie ihr wollt – auf jedem Kartenpaar wird es **immer genau 2 übereinstimmende Symbole** geben.

Und das
ist es auch schon: Jetzt
wisst ihr, wie man **Dobble** spielt!

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 bekommt der betreffende Spieler die Karte oder legt sie ab – je nach gewählter Spielvariante.

Die Spielvarianten

Star Wars™ Dobble besteht aus einer Reihe von Spielvarianten, bei denen es um Geschwindigkeit geht. **Alle Spieler spielen gleichzeitig**. 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 (oder zufällig bestimmten) Spielvariante laut vor. Wenn ihr möchtet, könnt ihr zum Ausprobieren auch eine nicht gewertete Runde vorab spielen, damit alle Spieler die Regel richtig verstanden haben.

Spielende

Der Spieler, der die meisten Spielvarianten oder Partien gewonnen hat, ist der Gesamtsieger.

Was passiert im Zweifelsfall?

Der Spieler, der das Symbol zuerst nennt, gewinnt die Runde. Wenn mehrere Spieler zur gleichen Zeit das richtige Symbol benennen, gewinnt derjenige, der zuerst seine Karte genommen, hingelegt oder abgelegt hat – je nach Spielvariante.

Gleichstand

Am Ende des Spiels findet ein Duell zwischen den Spielern statt, die am Gleichstand beteiligt sind (oder es wird eine Runde „Kampf der Macht“ gespielt, falls es mehr als zwei sind): Jeder von ihnen zieht eine Karte und beide drehen diese gleichzeitig um. Der Erste, der das passende Symbol benennt, hat das Duell gewonnen.

SPIELVARIANTE NR. 1

Nutze die Macht

1) **Vorbereitung:** Mischt die Karten und legt eine **verdeckt** vor jeden Spieler. Die restlichen Karten bilden einen **Stapel**, der offen in die Tischmitte gelegt wird.

2) **Ziel des Spiels:** Sei der Spieler mit den meisten Karten am Ende der Partie.

Anfangsposition:

Beispiel für 3 Spieler



3) Wie wird gespielt?

Auf das Startsignal „Dobble“

drehen alle Spieler gleichzeitig die Karte um, die verdeckt vor ihnen liegt. Nun versucht jeder, **als**

Erster das Symbol zu erkennen, das auf seiner Karte und der obersten Karte des Stapels übereinstimmt. Wer

am schnellsten die Übereinstimmung erkennt und nennt, nimmt sich die Karte des Stapels und legt sie offen auf seiner eigenen Karte ab. Dadurch wird

die nächste Karte des Stapels sichtbar. Es wird so lange gespielt, bis alle Karten des Stapels verteilt sind.

4) Sieger:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die letzte Karte des Stapels bekommen hat. **Wer die meisten Karten sammeln konnte**, gewinnt.



SPIELVARIANTE NR. 2

Hyperraum

1) Vorbereitung: Alle Karten werden einzeln nacheinander an die Spieler verteilt. Die erste Karte erhält der Sieger der vorangegangenen Partie. Die letzte Karte wird **offen** in die Tischmitte gelegt. 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!



Anfangsposition:

Beispiel für 3 Spieler



3) Wie wird gespielt?

Auf das Startsignal „Dobble“ 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 Symbol erkennen und nennen, das sowohl auf der obersten Karte des eigenen Stapels als auch auf der Karte in der Tischmitte zu sehen ist. Und da auf diese Weise immer wieder andere Karten in der Tischmitte liegen, muss man wirklich schnell sein.

4) Verlierer:

Wer als **Letzter noch Karten übrig** hat, verliert das Spiel.

SPIELVARIANTE NR. 3

Kampf der Macht

(Eine Partie besteht aus mehreren Runden.)

- 1) Vorbereitung:** In jeder Runde erhält jeder Spieler eine verdeckte Karte, die er sich nicht ansieht, und legt seine Hand darauf. Die übrigen Karten werden beiseitegelegt und erst in den nächsten Runden benötigt.
- 2) Ziel des Spiels:** Schneller als die anderen seine Karte loswerden.

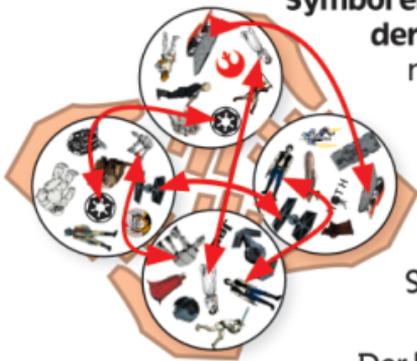
Anfangsposition:

Beispiel für 4 Spieler



3) Wie wird gespielt?

Auf das Startsignal „Dobble“ nehmen alle Spieler gleichzeitig ihre Karte in die Hand und decken sie auf, so dass jeder alle abgebildeten Symbole sehen kann. (Dazu hält man die Karte am besten in der flachen Hand, wie auf der Abbildung zu sehen.) **Sobald ein Spieler das Symbol entdeckt, das auf seiner Karte und der eines Mitspielers übereinstimmt, nennt er es und legt seine Karte auf die des Mitspielers.** Dieser muss nun die Übereinstimmung zwischen seiner neuen Karte und der eines der übrigen Mitspieler finden. Gelingt ihm dies, legt er dem betreffenden Spieler alle seine Karten auf die Hand.



4) Verlierer:

Der letzte Spieler hat alle Karten der Mitspieler erhalten, legt sie vor sich auf den Tisch und verliert die Runde. Es werden beliebig viele Runden gespielt (mindestens 5). Wenn keine Karten zum Verteilen mehr da sind, endet die Partie.

Wer nun die meisten Karten vor sich liegen hat, verliert.

SPIELVARIANTE NR. 4

Kopfgeldjäger

(Eine Partie besteht aus mehreren Runden.)

1) Vorbereitung: In jeder Runde wird eine Karte offen in die Tischmitte gelegt. Rund um diese Karte werden so viele verdeckte Karten ausgelegt, wie Spieler teilnehmen. Die übrigen Karten werden als Stapel beiseitegelegt und erst in den nächsten Runden benötigt.

2) Ziel des Spiels: Schneller als die anderen Spieler möglichst viele Karten ergattern.



Anfangsposition:

Beispiel für 4 Spieler

3) Wie wird gespielt?

Auf das Startsignal „Dobble“ decken alle Spieler gleichzeitig eine der verdeckten Karten auf. Die Spieler müssen jeweils die **Übereinstimmung zwischen der Karte in der Mitte und den darum herum liegenden Karten** finden. Sobald ein Spieler ein identisches Symbol findet, nennt er es, nimmt die entsprechende außen liegende Karte und legt sie vor sich ab. (Achtung: Die in der Mitte liegende Karte wird nicht entfernt!)



4) Gewinner:

Sobald alle äußeren Karten entfernt worden sind, legen die Spieler die in der Mitte liegende Karte unter den Stapel und beginnen eine neue Runde. Die Spieler behalten ihre gewonnenen Karten. Wenn keine Karten mehr nachgezogen werden können, endet die Partie. **Wer die meisten Karten sammeln konnte, gewinnt.**

SPIELVARIANTE NR. 5

Asteroidenfeld

- 1) Vorbereitung:** Die Karten werden gemischt. Vor jeden Spieler wird eine **verdeckte** Karte gelegt. Die übrigen Karten werden als **offener** Stapel in die Tischmitte gelegt.
- 2) Ziel des Spiels:** Bei Spielende die wenigsten Karten haben.



Anfangsposition:

Beispiel für 4 Spieler



3) Wie wird gespielt?

Auf das Startsignal „Dobble“ drehen die Spieler ihre verdeckte Karte um. Nun versucht jeder Spieler, **das Symbol zu finden, das auf der Karte eines beliebigen Mitspielers und der obersten Karte des Stapels identisch ist**. Der Erste, der eine Übereinstimmung findet, nennt das entsprechende Symbol, nimmt sich die Karte aus der Mitte und legt sie auf die Karte des betreffenden Mitspielers. Dadurch wird beim Stapel in der Mitte eine neue Karte sichtbar. Es wird so lange gespielt, bis alle Karten aus der Tischmitte verteilt sind.



4) Sieger:

Sobald in der Tischmitte keine Karte mehr liegt, hat derjenige Spieler **gewonnen, der die wenigsten Karten hat.**

STAR WARS™

Credits

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

© &™ Lucasfilm Ltd

Verlag und Vertrieb:



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

www.asmodee.com

