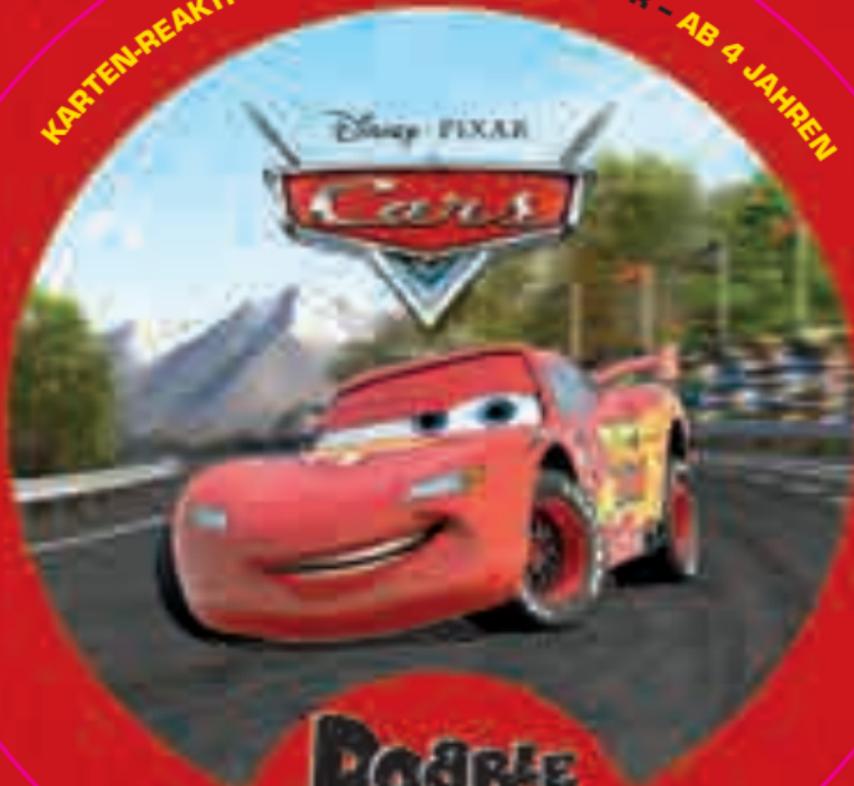


KARTEN-REAKTIONSSPIEL - 2 BIS 5 SPIELER - AB 4 JAHREN



**DOUBLE**

**Spielregel**



**Dobble**

## **Dobble Cars – was ist das?**

*Dobble Cars besteht aus über 30 Symbolen aus der Welt von Cars. Auf jeder Karte sind 6 Symbole zu sehen, aber zwischen zwei Karten gibt es immer nur **genau ein übereinstimmendes Symbol**. Wirst du es entdecken?*

## **Bevor ihr beginnt ...**

*Ihr habt noch nie Dobble gespielt? Dann zieht zwei Karten und legt sie offen auf den Tisch. **Sucht das gleiche Symbol auf beiden Karten** (Form und Farbe sind gleich, nur die Größe kann unterschiedlich sein). 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 Cars** spielt!*

## **Ziel des Spiels**

Unabhängig von den einzelnen Regeln der Spielvarianten geht es immer darum, **das gleiche Symbol** auf den beiden Karten zu finden und es **laut zu benennen** bzw. **zu rufen**. Je nach Spielvariante werden anschließend die **Karten aufgenommen, zurückgegeben oder auf den Stapel gelegt**.

## **Verschiedene Spielvarianten**

Bei Dobble Cars kommt es immer auf Geschwindigkeit an. **Alle Spieler spielen gleichzeitig**. Die einzelnen Spielvarianten sind nach aufsteigender Schwierigkeit geordnet. Ihr könnt sie in jeder beliebigen Reihenfolge spielen; alle Varianten sind unabhängig voneinander spielbar. Die Spielvarianten werden im weiteren Verlauf vorgestellt.



## **Spielende**

*In jeder Spielvariante wird beschrieben, wie viele Runden gespielt werden und wer gewinnt.*

## **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 zurückgegeben hat (je nach Spielvariante).*

## **Gleichstand**

*Am Ende des Spiels findet ein Duell zwischen den Spielern statt, die am Gleichstand beteiligt sind: Jeder von ihnen zieht eine Karte und beide drehen diese gleichzeitig um. Der Erste, der das passende Symbol benennt, hat das Duell gewonnen.*



## Beispiele der Symbole



Raoul  
CaRoule



Francesco  
Bernoulli



Luigi



Holley  
Shiftwell



Hook



Finn  
McMissile



Sheriff



Mack



Guido



Red



Fillmore



Miguel  
Camino



Lightning McQueen

**95**

Lightning McQueens  
Nummer

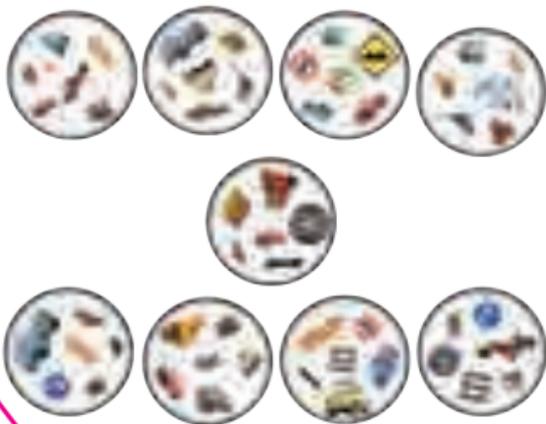


Sarge

# SPIEL-VARIANTE NR. 1

## Das Rennen

**1) Vorbereitung:** *Mischt die Karten. Legt vier Karten **aufgedeckt** vor jedes Kind und sechs vor jeden Erwachsenen. Eine **aufgedeckte** Karte kommt in die Tischmitte, die übrigen kommen zurück in die Dose.*



*Tipp: Je nach Alter der Kinder kann die Anzahl der Karten variiert werden.*

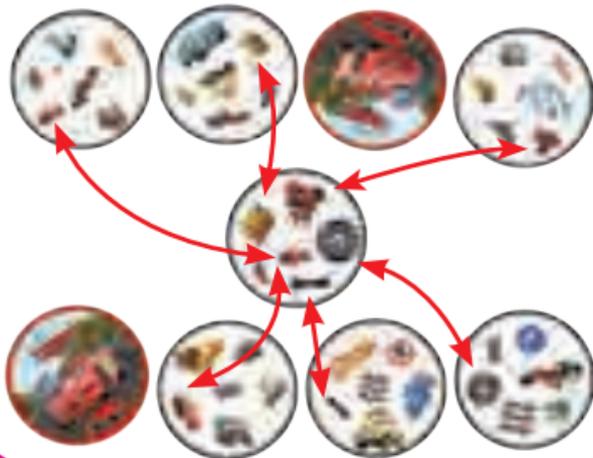
**2) Ziel des Spiels:**  
*Sei der erste Spieler, der nur noch verdeckte Karten vor sich hat.*

**Anfangsposition:**  
*Beispiel für zwei Spieler*

### 3) Wie wird gespielt?

Alle spielen gleichzeitig. Auf das Startsignal „Dobble“ **muss jeder Spieler das passende Symbol auf einer seiner Karten und derjenigen in der Tischmitte finden.** Wenn ein Spieler das übereinstimmende Symbol gefunden hat, benennt er das Symbol und dreht seine entsprechende Karte auf die Rückseite. Das ist schon die erste Siegakarte. So wird das Spiel ohne Unterbrechung fortgesetzt.

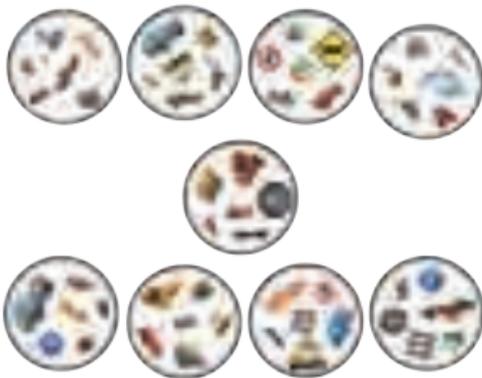
**4) Der Sieger:** Das Spiel endet, sobald ein Spieler **keine aufgedeckten Karten mehr vor sich liegen hat.** Er ist der Gewinner des Spiels.



# SPIEL-VARIANTE NR. 2

## Die Boxengasse

**1) Vorbereitung:** *Mischt alle Karten, legt aufgedeckt jeweils vier Karten vor jedes Kind und sechs vor jeden Erwachsenen. Legt eine Karte aufgedeckt in die Tischmitte, die übrigen kommen zurück in die Dose.*



*Tipp: Je nach Alter der Kinder kann die Anzahl der Karten variiert werden.*

**2) Ziel des Spiels:**  
*Sei der erste Spieler, der alle seine Karten loswird.*

**Anfangsposition:**  
*Beispiel für zwei Spieler*

### 3) Wie wird gespielt?

Auf das Startsignal „Dobble“

willst du **der Schnellste sein, der**

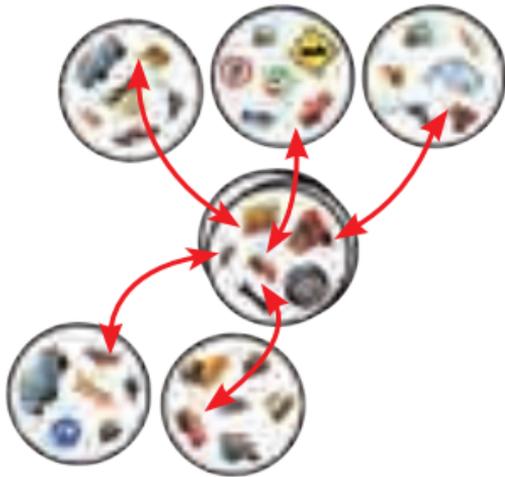
**eine seiner Karten auf die Karte in der**

**Tischmitte ablegt.** Dafür reicht es, dass du das

übereinstimmende Symbol auf beiden Karten nennst.

Achtung, auf diese Weise verändert sich die Karte in der Tischmitte

jedes Mal, wenn ein  
Spieler seine Karte  
darauf ablegt.



### 4) Der Sieger:

Das Spiel endet,  
sobald ein Spieler

**alle seine Karten  
abgeworfen hat.**

Er ist der  
Gewinner des  
Spiels.

# SPIEL-VARIANTE NR. 3

## Die Tankstelle

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

**2) Ziel des Spiels:** *Sei der Spieler, der bis zum Ende des Spiels die meisten Karten vom Stapel in der Mitte gesammelt hat.*

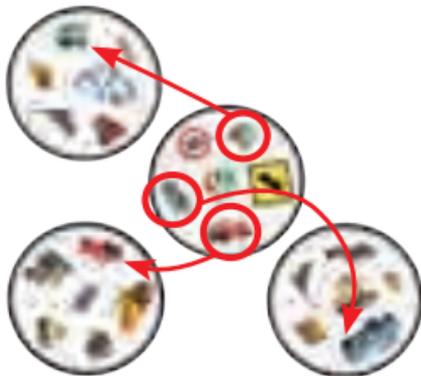
### **Anfangsposition:**

*Beispiel für drei Spieler*



### **3) Wie wird gespielt?**

Auf das Startsignal „Dobble“ decken alle Spieler ihre Karte auf. Jeder Spieler will der Schnellste dabei sein, das übereinstimmende Symbol auf seiner Karte und derjenigen auf dem Stapel in der Tischmitte zu finden. Der erste Spieler, der es entdeckt hat, benennt es, nimmt die Karte vom Stapel und legt sie offen auf die vor ihm liegende Karte. Dadurch wird die nächste Karte des Stapels in der Tischmitte sichtbar. Es wird so lange gespielt, bis alle Karten des Stapels verteilt sind.



### **4) Der Sieger:**

Das Spiel endet, sobald alle Karten des Stapels verteilt sind. Es gewinnt derjenige, der die **meisten Karten eingesammelt hat.**

## SPIEL-VARIANTE NR. 4

### Der Höllen-Canyon

**1) Vorbereitung:** Verteilt alle Karten, eine nach der anderen, an jeden Spieler. Legt die letzte Karte **offen** in die Tischmitte. Jeder Spieler mischt seine Karten und legt den Stapel **verdeckt** vor sich ab.

**2) Ziel des Spiels:** Möglichst als Erster alle Karten loszuwerden – und keinesfalls Letzter zu sein.

**Anfangsposition:**  
*Beispiel für drei Spieler*

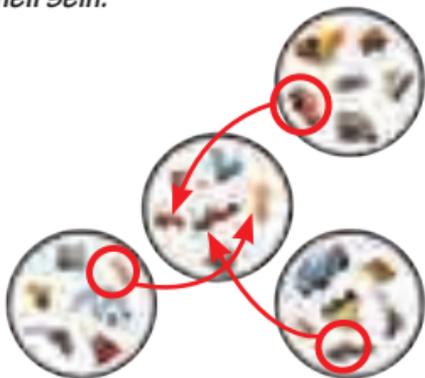


### 3) Wie wird gespielt?

Auf das Startsignal „Dobble“ drehen alle Spieler gleichzeitig ihren verdeckten Stapel um. Nun versucht jeder am schnellsten **die Karten seines Stapels loszuwerden**, indem er sie auf die Karte in der Tischmitte ablegt. Dafür genügt es, das übereinstimmende Symbol auf der eigenen und der Karte des Stapels zu benennen. Und da auf diese Weise immer wieder eine andere Karte zuoberst in der Tischmitte liegt, muss man wirklich schnell sein.

### 4) Der Sieger:

Der Spieler, der zuerst alle seine Karten ablegen konnte, gewinnt das Spiel.



# SPIEL-VARIANTE NR. 5

## Der Ötfleck

**1) Vorbereitung:** *Mischt alle Karten, legt eine Karte **verdeckt** vor jeden Spieler und bildet aus den übrigen einen **offenen** Stapel, den ihr in die Tischmitte legt.*

**2) Ziel des Spiels:** *Sei derjenige Spieler, der am Ende die wenigsten Karten hat.*

**Anfangsposition:**  
*Beispiel für vier Spieler*



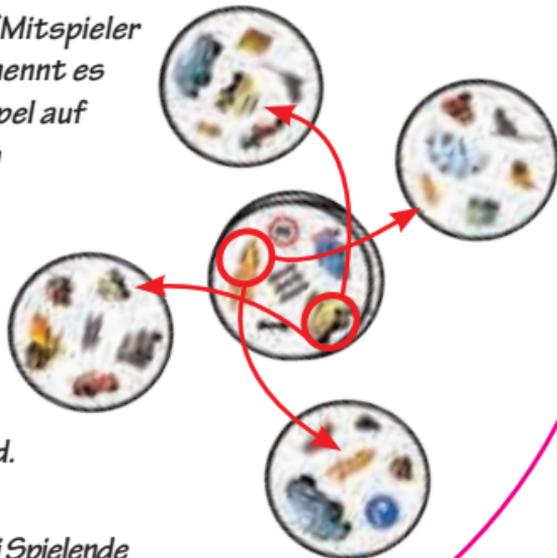
### 3) Wie wird gespielt?

Auf das Startsignal „Dobble“

drehen die Spieler gleichzeitig ihre verdeckte Karte um. Jeder Spieler versucht, das Symbol zu

finden, **das auf der Karte eines beliebigen Mitspielers und auf dem Stapel in der Tischmitte zu sehen ist.** Der

Erste, der das übereinstimmende Symbol auf beiden Karten (Mitspieler und Tischmitte) findet, benennt es und legt die Karte vom Stapel auf die Karte des betreffenden Mitspielers. Dadurch wird auf dem Stapel in der Mitte eine neue Karte sichtbar. Es wird so lange gespielt, bis alle Karten aus der Tischmitte verteilt sind.



### 4) Der Sieger:

Der Spieler, der bei Spielende

die **wenigsten Karten vor sich**

**liegen hat,** gewinnt das Spiel.

2016-1/DOBCARS01DE/GRE01

# 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.

Entdeckt auch das  
klassische **DOBBLE!**



## Verlag und Vertrieb:



Haben Sie ein Problem?  
**WIR HELFEN IHNEN!**  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)



[WWW.ASMODEE.COM](http://WWW.ASMODEE.COM)

©Disney/Pixar, alle Rechte der zugrundeliegenden Fahrzeuge gehören den jeweiligen Rechteinhabern: Mercury™, Mack™, © Volkswagen AG, Fiat™, Jeep®