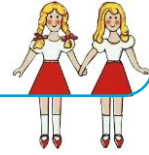


DAS DOPPELTE LOTTCHEN

S11
T1-5
L1

Einige Ideen – Dobble

Dobble

Es sind insgesamt 31 Symbole auf 31 Karten und je 6 Symbole pro Karte. Zwischen zwei Karten gibt es immer genau ein übereinstimmendes Symbol. Wer entdeckt es als Erster?



Spielvorbereitung

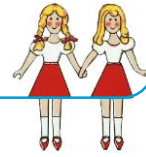
Wenn du noch nie Dobble gespielt hast, oder deine Mitspieler das Spiel nicht kennen, ziehe zuerst per Zufall zwei Karten und lege diese offen auf den Tisch, so dass jeder sie gut sehen kann. Nun wird das Symbol gesucht, das auf beiden Karten zu sehen ist. (Die Form und Farbe sind identisch, nur die Größe 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 dieser Weise wird so lange fortgefahren, bis jeder Spieler verstanden hat, dass auf zwei Karten immer genau ein identisches Symbol zu finden ist.



Ziel des Spieles

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 Spieler die Karte, behält sie, oder legt sie ab – je nach der jeweiligen Spielvariante.



Spielvarianten

Dobble besteht aus einer Reihe von Spielvarianten, bei denen es um Geschwindigkeit geht und alle Spieler gleichzeitig aktiv sind. Ihr könnt alle Spielvarianten nacheinander spielen, in einer beliebigen Reihenfolge oder immer dieselbe Variante beibehalten. Hauptsache, ihr habt Spaß dabei.



Ende des Spieles

Wer die meisten Spielvarianten oder Runde gewonnen hat, ist Gesamtsieger. Am Ende dieser Spielregel wird außerdem ein Wertungssystem für all jene vorgeschlagen, die ein Dobble-Turnier veranstalten möchten.

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. Bei mehreren Spielern spielt die Variante Heiße Kartoffel.



Wertungssystem für Turniere

Beginnt mit dem "Höllentrip". Der Verlierer wählt dann die nächste Spielvariante.

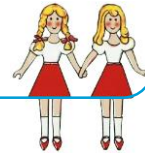
Höllentrip: +1 Punkt pro Karte, +5 Punkte für den Spieler, der die meisten Karten hat.

Brunnen: +10 Punkte für denjenigen, der als Erster alle seine Karten loswird, -20 Punkte für den Letzten.

Heiße Kartoffel: -5 Punkte pro verlorener Runde.

Raffgier: +1 Punkt pro Karte

Das vergiftete Geschenk: +20 Punkte für den Spieler, der die wenigsten Karten hat, +10 Punkte für den Spieler mit den zweitwenigsten Karten.



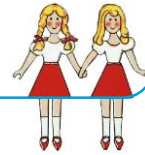
Spielvarianten

Höllentrip

- 1) Die Karten mischen und eine verdeckt vor jeden Spieler legen. Die restlichen Karten bilden einen Stapel, der offen in die Tischmitte gelegt wird. Ziel des Spieles: die meisten Karten sammeln.
- 2) Auf ein Zeichen hin drehen alle Spieler gleichzeitig die Karte um, die verdeckt vor ihnen liegt. Jeder versucht, als Erster das Symbol zu erkennen und nennen, das auf seiner Karte und der obersten Karte des Stapels übereinstimmt. Wer am schnellsten das Symbol erkennt und nennt, nimmt sich die Karte des Stapels und legt sie offen auf seine eigene Karte ab. Dadurch wird die nächste Karte des Stapels sichtbar. Es wird so lange gespielt, bis alle Karten des Stapels verteilt sind.
- 3) Sieger: Das Spiel endet, sobald ein Spieler die letzte Karte des Stapels bekommen hat. Wer die meisten Karten sammeln konnte, gewinnt.

Brunnen

- 1) Alle Karten werden einzeln nacheinander an die Spieler verteilt. Die erste erhält der Sieger der vorangegangenen Partie. Die letzte Karte wird offen in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler mischt seine Karten und bildet einen verdeckten Stapel vor sich. Ziel ist als Erster von allen Karten loswerden.
- 2) Auf ein Zeichen hin drehen alle Spieler ihre verdeckten Stapel um. Nun versucht jeder die Karten loszuwerden, indem er sie auf die Karte in der Tischmitte legt. Dazu muss er 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. Auf dieser Weise liegen immer andere Karten in der Tischmitte.
- 3) Wer als Letzter noch Karten übrig hat, hat verloren.



Spielvarianten

Heiße Kartoffel

Eine Partie besteht aus mehreren Runden

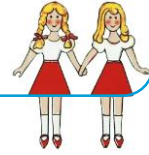
- 1) In jeder Runde erhält jeder Spieler eine verdeckte Karte, die er sich nicht ansieht und legt seine Hand darauf. Die übrigen Karten werden beiseite gelegt und erst in den nächsten Runden benötigt. Ziel ist, schneller als die anderen von den Karten loswerden.
- 2) Auf ein Zeichen hin nehmen alle Spieler ihre Karte in die Hand und decken sie auf, sodass jeder alle Symbole sehen kann. Sobald ein Spieler das Symbol entdeckt, das auf seiner Karte und auf der eines Mitspielers übereinstimmt, nennt er es und legt seine Karte auf die des Mitspielers.
- 3) Der letzte Spieler hat alle Karten der anderen erhalten, legt sie vor sich hin und verliert die Runde.
- 4) Wenn keine Karten mehr zu verteilen sind, endet die Partie.

Raffgier

Eine Partie besteht aus mehreren Runden.

- 1) 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 beiseite gelegt und erst in der nächsten Runde benötigt. Ziel ist, möglichst viele Karten ergattern.
- 2) Auf ein Zeichen hin decken alle Spieler eine Karte auf. Die Spieler müssen die Übereinstimmung zwischen der Karte in der Mitte und den herumliegenden Karten finden. Sobald ein Spieler ein identisches Symbol findet, nennt er es, nimmt die entsprechende äußere Karte und legt sie vor sich ab. Die in der Mitte liegende Karte wird nicht entfernt!
- 3) Sobald alle äußeren Karten entfernt worden sind, legen die Spieler die mittlere Karte unter den Stapel und beginnen eine neue Runde. Wer die meisten Karten sammeln konnte, gewinnt.

DAS DOPPELTE LOTTCHEN



S11
T1-5
L1

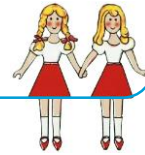


Spielvarianten

Das vergiftete Geschenk

- 1) Die Karten werden gemischt. Vor jeden Spieler wird eine verdeckte Karte gelegt, die übrigen Karten werden als offener Stapel in die Tischmitte gelegt. Ziel ist, am Spielende die wenigsten Karten haben.
- 2) Auf ein Zeichen hin drehen die Spieler ihre Karte um. Nun versucht jeder Spieler das Symbol zu finden, das auf der Karte eines beliebigen Mitspielers und der obersten Karte des Stapels identisch sind. Der Erste, der eine Übereinstimmung findet und das Symbol nennt legt die Karte vom Stapel auf die des anderen Spielers. Dadurch wird auf dem Stapel eine neue Karte sichtbar. Es wird so lange gespielt, bis alle Karten aus dem Stapel verteilt sind.
- 3) Sobald in der Tischmitte keine Karte mehr liegt, hat derjenige Spieler gewonnen, der die wenigsten Karten vor sich liegen hat.

DAS DOPPELTE LOTTCHEN



S11
T1-5
L1



Symbole



Eis



Badean-
zug



Liege-
stuhl



Hut



Erdbeere



Blume



Eis am
Stiel



Pala-
tschenken



Muschel

Getränk



Lebku-
chenhaus



Seestern



Praline



Zelt



Flasche



Fotograf



Sonnen-
brille

Schlap-
fen



Lippen-
stift



Kirsche



Hund



Melone



Sonnen-
creme

Dirigent



Kaktus



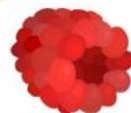
Ananas



Zwillinge



Sonne



Himbeere

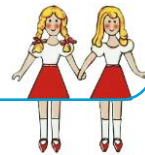


Puppe



Sonnen-
schirm

DAS DOPPELTE LOTTCHEN



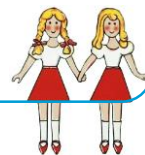
S11
T1-5
L1



design: freepik.com
macrovector, brgfx



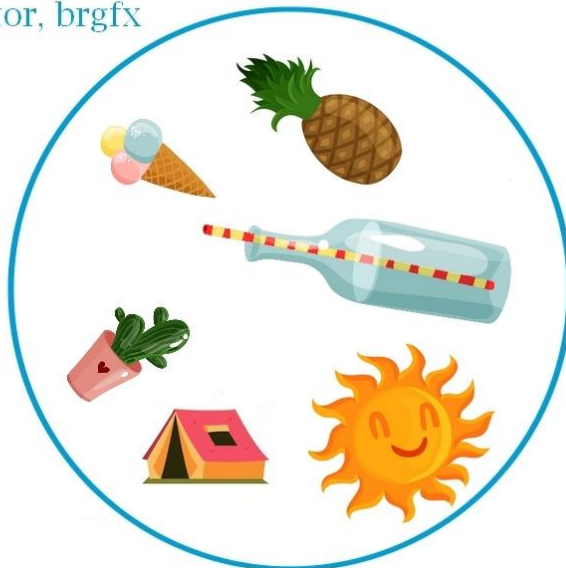
DAS DOPPELTE LOTTCHEN



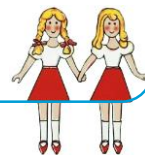
S11
T1-5
L1



design: freepik.com
macrovector, brgfx



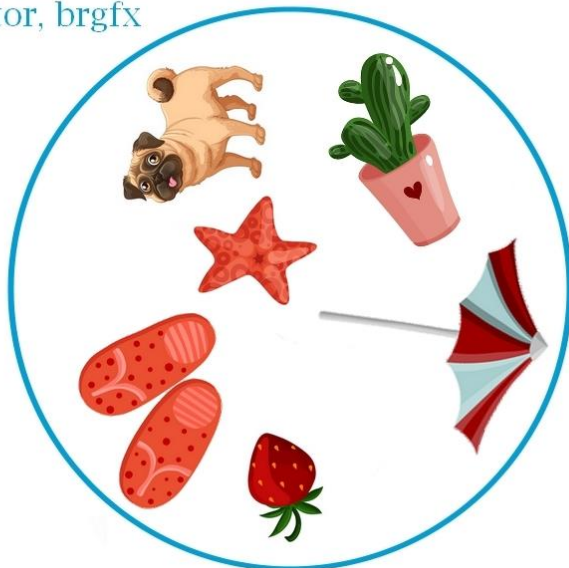
DAS DOPPELTE LOTTCHEN



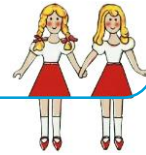
S11
T1-5
L1



design: freepik.com
macrovector, brgfx



DAS DOPPELTE LOTTCHEN



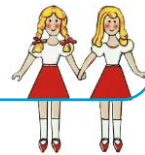
S11
T1-5
L1



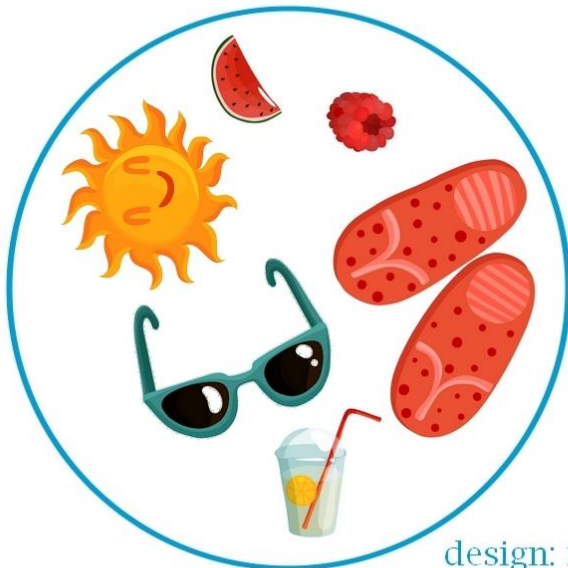
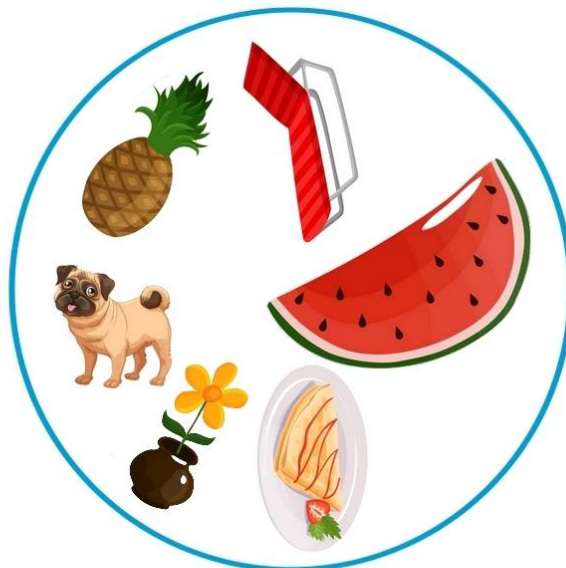
design: freepik.com
macrovector, brgfx



DAS DOPPELTE LOTTCHEN



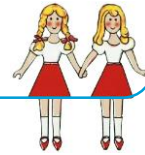
S11
T1-5
L1



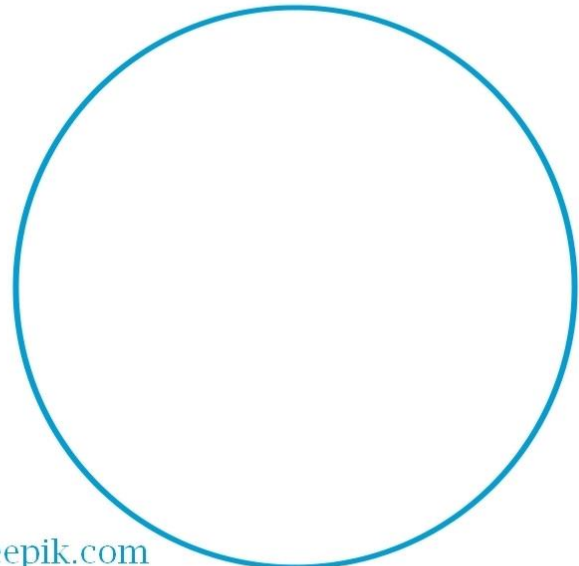
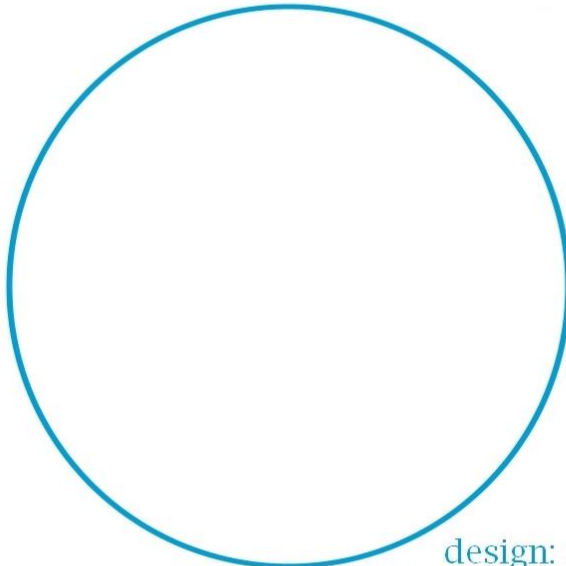
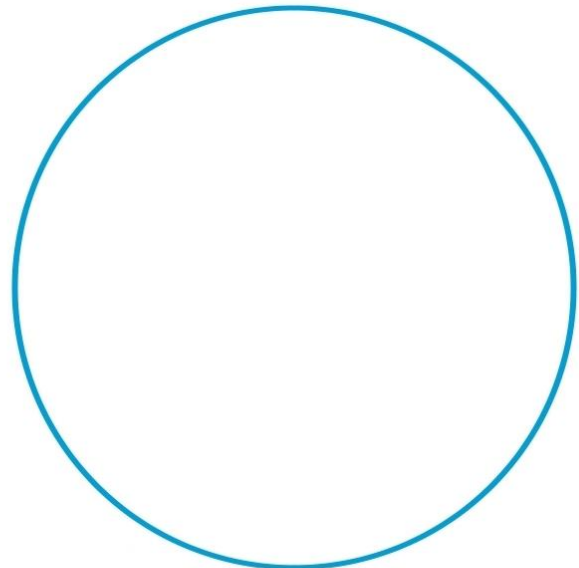
design: freepik.com
macrovector, brgfx



DAS DOPPELTE LOTTCHEN



S11
T1-5
L1



design: freepik.com
macrovector, brgfx

