

TOPP

dobro



SPIELREGELN

SPIELMATERIAL

50 ZAHLENKARTEN

5x Wert 2
6x Wert 3
6x Wert 4
6x Wert 5
6x Wert 6
5x Wert 7
4x Wert 8
3x Wert 9
3x Wert 10
3x Wert 11
3x Wert 12



7 SPEZIALKARTEN

3x Joker
2x Pause
2x Richtungswechsel

1 RICHTUNGSKARTE

1 „VERGESSLICH!“-KARTE



Zusätzlich braucht ihr etwas, um eure Punkte zu notieren.

DAS SPIEL

Eine Partie Dobro besteht aus 3 Durchgängen. In jedem Durchgang spielt ihr den Kartenstapel einmal durch. Dabei versucht ihr möglichst wenige Karten vor euch zu sammeln. Je weniger Karten ihr nämlich sammelt, desto mehr Punkte erhaltet ihr! Und wer nach den drei Durchgängen die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

VORBEREITUNG

- 1 Legt die Richtungskarte so auf den Tisch, dass der Pfeil im Uhrzeigersinn zeigt.
- 2 Legt die „Vergesslich!“-Karte mit etwas Abstand daneben.
- 3 Mischt die restlichen Karten und verteilt je 6 an alle Mitspielenden (*spielt ihr zu sechst, erhaltet ihr nur je 5 Karten*).
- 4 Legt die restlichen Karten als Nachziehstapel zwischen die Richtungskarte und die „Vergesslich!“-Karte.
- 5 Einigt euch darauf, wer beginnt.



ABLAUF

Während des Spiels bildet sich auf dem Tisch ein offener Ablagestapel. Dieser Ablagestapel hat einen aktuellen Wert, den die von der letzten Person gespielten Karten bestimmen. Zu Beginn liegen keine Karten auf dem Ablagestapel; der aktuelle Wert beträgt also 0.

Wenn du dran bist, musst du **eine** der folgenden Aktionen ausführen:

- a) **Eine Zahlenkarte auf den Ablagestapel spielen, deren Wert gleich oder größer ist als der aktuelle Wert.** Ist er gleich groß, verdoppelst du damit den aktuellen Wert (siehe rechts unter „Verdoppeln“).
- b) **Genau zwei Karten mit der gleichen Zahl auf den Ablagestapel spielen.** Die Summe muss gleich groß oder größer sein als der aktuelle Wert. Ist die Summe gleich groß, verdoppelst du damit den aktuellen Wert (siehe rechts unter „Verdoppeln“).
- c) **Eine Spezialkarte auf den Ablagestapel spielen** (siehe Seite 6).

Jedes Mal, wenn du Karten ausspielst, sagst du ihren Wert an.

Nachdem du die gewählte Aktion ausgeführt hast, ziehst du Karten nach, bis du wieder 6 auf der Hand hast (*5, wenn ihr zu sechst spielt*). Damit endet dein Zug und die nächste Person in der Richtung, die die Richtungskarte anzeigt, ist dran.

DAS IST MIR ZU HOCH!

Natürlich kann es vorkommen, dass der aktuelle Wert höher ist als alles, was du auf der Hand hast. Kannst oder möchtest du keine Karten ausspielen, nimmst du dir alle Karten vom Ablagestapel und legst sie als verdeckten Wertungsstapel vor dir aus. Anschließend spielst du wieder eine oder zwei Karten aus (da keine Karten auf dem Ablagestapel liegen, beträgt der aktuelle Wert 0 und du darfst eine beliebige Karte oder ein beliebiges Pärchen ausspielen).

VERDOPPELN

Immer wenn du Karten ausspielst, deren Wert genau dem aktuellen Wert entspricht, verdoppelst du damit den aktuellen Wert.

Beispiel: Anka eröffnet mit einer 4 und zieht eine Karte nach. Julian spielt eine 5 und zieht eine Karte nach. Nina legt ebenfalls eine 5 und verdoppelt damit den aktuellen Wert auf 10. Anschließend zieht sie eine Karte nach. Tobi spielt zwei 6er, also einen Wert von 12, und zieht zwei Karten nach. Nun ist wieder Anka dran. Sie hat keine Karten im Wert von 12 oder höher, also nimmt sie die fünf ausgespielten Karten, legt sie als verdeckten Stapel vor sich und spielt dann eine beliebige Karte oder ein Pärchen aus (und zieht entsprechend eine oder zwei Karten nach).



EFFEKTE DER SPEZIALKARTEN

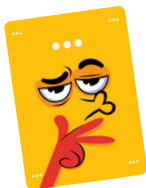


JOKER

Wähle einen Wert zwischen 2 und 12, der gleich oder größer ist als der aktuelle Wert. Ist er gleich groß, verdoppelst du damit den aktuellen Wert.

Du kannst einen Joker auch mit einer Zahlenkarte zusammen spielen. Dann nimmt er den Wert der anderen Karte an. Wenn du zwei Joker als Pärchen ausspielst, kannst du ihnen einen beliebigen Wert zwischen 2 und 12 zuweisen.

In beiden Fällen muss die Summe der beiden Karten gleich oder größer sein als der aktuelle Wert. Ist er gleich groß, verdoppelst du damit den aktuellen Wert.



PAUSE

Wenn du diese Karte ausspielst, bleibt der aktuelle Wert unverändert und die nächste Person ist sofort dran.



RICHTUNGSWECHSEL

Diese Karte hat den gleichen Effekt wie die Pause-Karte. Zusätzlich änderst du damit die Spielrichtung (drehe die Richtungskarte auf dem Tisch um).

UPS! VERGESSEN!

Wenn du etwas vergessen hast, dürfen dir die anderen die „Vergesslich!“-Karte zuschieben. Diese Karte bleibt vor dir liegen, bis jemand anders etwas vergessen hat (dann kannst du sie an diese Person weiterschieben). Am Ende des Durchgangs ist die „Vergesslich!“-Karte einen Minuspunkt wert.



WAS KÖNNTEST DU ZUM BEISPIEL VERGESSEN HABEN?

- Am Ende des Zuges auf 6 Karten aufzufüllen
(5 Karten, wenn ihr zu sechst spielt).
- Die Richtungskarte umzudrehen, obwohl du eine Richtungswechsel-Karte ausgespielt hast.
- Den aktuellen Wert (wenn du Karten ausspielst, die kleiner sind als der aktuelle Wert, hast du offenbar den aktuellen Wert vergessen).

ENDE EINES DURCHGANGS

Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, spielt ihr weiter, ohne Karten nachzuziehen (natürlich werdet ihr dafür dann auch nicht mehr mit der „Vergesslich!“-Karte bestraft). Sobald jemand keine Karten mehr auf der Hand hat, endet der Durchgang sofort. Legt eure restlichen Handkarten auf den Ablagestapel und geht zur Wertung über.

DURCHGANGSWERTUNG

Zählt die Karten in euren Wertungsstapeln und notiert euch die Punkte für den Durchgang nach folgender Tabelle:



Genau!
Ihr wollt
möglichst
wenig
Karten
haben!

Position (meiste Karten)	Punkte
1.	1
2.	2
3.	3
4.	4
5.	5
6.	6

Bei einem **Gleichstand** erhalten alle beteiligten Personen die Punkte für die entsprechende Position. Ignoriert dann die nächste(n) Position(en).

Wer die „Vergesslich!“-Karte vor sich liegen hat, erhält **einen Punkt weniger**.

Wertungsbeispiel: Anka hat 18 Karten in ihrem Wertungsstapel. Julian und Nina haben je 12 Karten, Tobi hat 8 Karten gesammelt. Anka hat die meisten und erhält nur 1 Punkt. Julian und Nina liegen gleichauf und erhalten je 2 Punkte. Tobi liegt auf den 4. Platz und erhält daher 4 Punkte. Nina hatte allerdings die „Vergesslich!“-Karte vor sich liegen und erhält daher einen Punkt weniger, also nur 1 Punkt.

Dann beginnt ein neuer Durchgang. Lasst die Richtungskarte unverändert liegen und legt die „Vergesslich!“-Karte daneben. Mischt alle anderen Karten wieder zu einem Nachziehstapel zusammen und teilt wieder je 6 Karten aus (5 Karten, wenn ihr zu sechst spielt).

Wer im letzten Durchgang die wenigsten Punkte gesammelt hat, beginnt den neuen Durchgang. Bei Gleichstand beginnt, wer von den Beteiligten die höchste Zahlenkarte auf der Hand hat. Ist auch diese gleich, entscheidet die zweithöchste, etc.

ENDWERTUNG

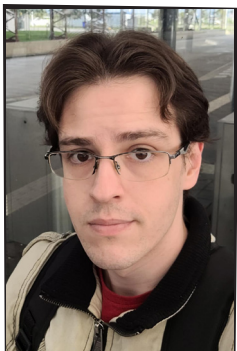
Nach 3 Durchgängen gewinnt, wer die höchste Gesamtsumme hat. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer von den Beteiligten im dritten Durchgang die wenigsten Karten gesammelt hatte. Ist auch dies gleich, teilen sich die Beteiligten den Sieg.

REGELN FÜR DAS SPIEL ZU ZWEIT

Spielt ihr zu zweit, gibt es zwei kleine Änderungen im Spiel:

- Bei der Spielvorbereitung legt ihr die Richtungskarte und die beiden Spezialkarten „Richtungswechsel“ in die Schachtel zurück. Ihr seid stets abwechselnd dran.
- Bevor ihr einen Durchgang beginnt, legt ihr 10 Karten zur Seite, ohne sie euch anzusehen. Diese Karten spielen im aktuellen Durchgang nicht mit. Für die folgenden Durchgänge mischt ihr sie wieder in den Stapel und legt erneut 10 Karten beiseite.





PEDRO VINICIUS

Pedro Vinicius wurde 1993 in São Paulo geboren und hat einen Abschluss in Automation Engineering. Während des Studiums entdeckte er seine Leidenschaft für Spiele und entschloss sich anschließend, das Ingenieurwesen hinter sich zu lassen und eine Laufbahn in der Brettspielbranche zu verfolgen. Seit 2018 arbeitet er vor allem in der Lokalisierung und dem Lektorat für Spiele. 2022 erfüllte er sich mit der Veröffentlichung seines ersten Spiels Dobro einen langgehegten Traum.



LUCAS CASTANHO

Als Grafikdesigner mit mehr als 15 Jahren Berufserfahrung genießt es Lucas Castanho, seine Ideen vom Papier auf den Spieltisch zu bringen. Dobro ist seine erste Veröffentlichung und spiegelt seine Leidenschaft für hoch interaktive Spiele voller Gespräche und Lachen wieder. Ständig von neuen Projekten angetrieben, erfindet er weiterhin Spiele, deren oberste Priorität der Spielspaß ist.



FEL BARROS

Fel Barros, Jahrgang 1984, ist ein sehr produktiver Autor und Entwickler mit über 100 Spielen über 11 Jahre hinweg, von denen er 10 als Autor und Entwickler für CMON tätig war.

Fel ist Vater eines Sohnes Felipe, hat früher als Lehrer gearbeitet und interessiert sich sehr für jahrhundertealte Spiele. Seine aktuelle Leidenschaft ist Riichi Mahjong, das er wöchentlich spielt und für das er eine eigene Lehrmethode entwickelt hat. Aktuell verfolgt er wieder einmal den Plan, die extrem seltene Kombination „Nagashi Mangan“ zu erzielen.





HILFE – HINWEISE – SERVICE–HOTLINE

Du hast Fragen oder es gibt ein Problem? Dann schau doch in der Digitalen Bibliothek des frechverlags vorbei. Hier findest du eventuelle Aktualisierungen. Nach Eingabe des Freischaltcodes gelangst du ohne weitere Registrierung auf die Produktseite:

www.topp-kreativ.de/digibib Freischaltcode: 38664



Die Seite hilft dir nicht weiter?

Dann schreib uns eine E-Mail oder ruf uns an:

E-Mail: hilfe@frechverlag.de

0711/12375720*

*normale Telefongebühren

Weitere Informationen zum Verlag und zu unserem gesamten Programm findest du unter: www.topp-kreativ.de

IMPRESSUM

SPIELEAUTOREN: Fel Barros, Lucas Castanho, Pedro Vinicius

ILLUSTRATIONEN: Chris Borges

PRODUKTMANAGEMENT: Hilko Drude

VERPACKUNGSGESTALTUNG: Lena Sofie Schmitt, Eva Hook

HERSTELLUNG: Konstanze Laue

© 2022 Grok Games



1. Auflage 2026

© 2026 frechverlag GmbH, Dieselstraße 5,
70839 Gerlingen, einem Unternehmen der
Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,
München; produktsicherheit@frechverlag.de

GTIN 4007742187156 • Best.-Nr. 18715

