

# Spielanleitung



Dubbe



## Vorwort:

Die Pfälzer sitzen nach getaner Arbeit gerne gemütlich beisammen und erzählen sich am Stammtisch Geschichten und Anekdoten. Dazu trinken sie ihre geliebte Weinschorle (Mischung von reichlich Wein und wenig Mineralwasser) aus einem Dubbeglas. Das pfälzische Dubbeglas ist ein gläsernes Trinkgefäß für Weinschorle mit einem Fassungsvermögen von 0,5 l, in das zum besseren Greifen des Glases vertiefte **Punkte (pfälzisch: Dubbe)** eingelassen sind. Dabei sitzen immer wieder dieselben Charaktere mit guten oder weniger guten Eigenschaften am Tisch.

## Spielmaterial:



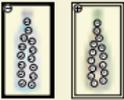
**75 Spielkarten** mit den Werten 1 – 15 in den Farben blau, braun, gelb grün und rot



**5 Spielerkarten** und **5 Holzscheiben** in den Farben rosa, grau, orange, schwarz, weiß



**6 Würfel** in den Farben blau, braun, gelb, grün, rot und schwarz



**2 Punktetaurus (+/-)**

*Vor dem ersten Spielen vorsichtig ausstanzen:*



**1 Startfeld**



**5 Punktechips (+10/-10)** in den Farben rosa, grau, orange, schwarz, weiß



**5 Charaktere**

## Die Charaktere im Einzelnen:



**Aagewwer:** Der „Aagewwer“ (=Angeber) übertrumpft beim Erzählen seiner Geschichten gerne die anderen und denkt, dass er alles besser weiß. Deshalb ist er am Stammtisch nicht besonders beliebt und steht im Spiel für: **Trumpffarbe, Minuspunkte**



**Weschwieschmännchen:** Der „Weschwieschmännchen“ möchte beim Erzählen seiner Geschichten sicherstellen, dass die anderen ihn auch verstehen und schließt seine Rede stets mit dem Zusatz ab: „Weschwieschmännchen?“ = „Weißt Du/ Verstehst Du, wie/was ich meine?“ Er ist am Stammtisch sehr beliebt und steht im Spiel für: **Pluspunkte**



**Jammerlabbe:** Der „Jammerlabbe“ sieht immer nur das Schlechte in der Welt und klagt und lamentiert die ganze Zeit. Ihm kann man es nie recht machen. Wegen seiner negativen Einstellung ist er nicht sehr beliebt und steht im Spiel für: **Minuspunkte**



**Jo Lossen:** „Jo Lossen“ ist am Stammtisch ein Sonderling. Er hat von nichts eine Ahnung, versucht aber trotzdem überall mitzureden. Da die Pfälzer ein gutmütiges Naturell haben, sehen sie über seine Beiträge galant hinweg und tun das Ganze ab mit dem Satz: „Jo Lossen“ = „Ach, lass ihn doch!“ Weil er in jeglicher Beziehung aus dem Rahmen fällt, steht er im Spiel für: **Sonderfunktion „Kartenfarbe nicht bedienen“**



**Gliggsridder:** Der „Gliggsridder“ ist, wie der Name schon sagt, ein richtiges Glückskind. Er ist zur rechten Zeit am rechten Ort und ihm fliegt alles zu, ohne dass er viel dafür tun muss. Er ist allseits beliebt und gern gesehen und steht im Spiel für: **Pluspunkte**

## Spielidee:

Durch das Gewinnen von Stichen schlüpfen die Spieler\* im Verlauf des Spiels in die Rollen der verschiedenen, oben genannten Charaktere. Da zum einen die verschiedenen Charaktere mit Plus- oder Minuspunkten, Trumpf oder der Sonderfunktion verbunden sind und zum anderen der Wert der Charaktere im Positiven wie im Negativen immer mehr steigt, stellt sich für die Spieler die Frage, zu welchem Zeitpunkt sie einen Stich übernehmen wollen. Und so bleibt bis zum Schluss die spannende Frage, wer die meisten **Dubbe (=Punkte)** einsammelt und am Tisch der größte Jammerlabbe oder Gliggsridder ist!

\*Im Nachfolgenden sind mit Spielern selbstverständlich auch immer Spielerinnen gemeint!

## Spielvorbereitung:

**Von den 75 Spielkarten werden je nach Spielerzahl folgende Karten benötigt:**

- 2 Spieler:** Spielkarten in jeder Farbe mit den Werten 1 – 9 (45 Karten)\*
- 3 Spieler:** Spielkarten in jeder Farbe mit den Werten 1 – 9 (45 Karten)
- 4 Spieler:** Spielkarten in jeder Farbe mit den Werten 1 – 12 (60 Karten)
- 5 Spieler:** Spielkarten in jeder Farbe mit den Werten 1 – 15 (75 Karten)

**\*siehe Spielregel für 2 Personen auf Seite 11**

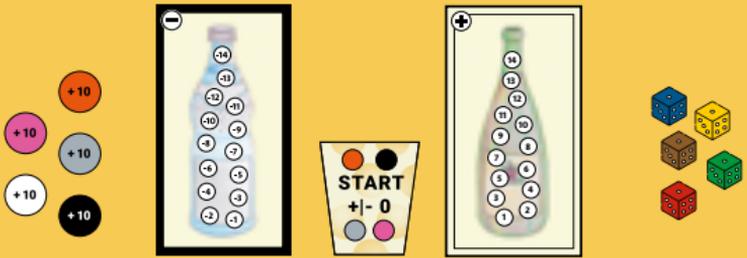
Die nicht benötigten Spielkarten werden zurück in die Schachtel gelegt. Die Spielkarten werden gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt.

Die 5 Charaktere (Aagewwer, Weschwieschmän, Jammerlabbe, Jo Lossen und Gliggsridder) werden in der Reihenfolge ihrer aufgedruckten Würfelwerte für alle Spieler gut erreichbar nebeneinander ausgelegt. Ebenso werden beide Punktetableaus (Mineralwasser- und Weinflasche), das Startfeld, die Punktechips (+10/-10) sowie fünf Würfel in den Kartenfarben rot, gelb, grün, blau und braun offen an der Seite bereitgelegt. Der schwarze Würfel wird nur für die Variante benötigt.

Jeder Spieler wählt eine farbige Holzscheibe und eine farblich dazu passende Spielerkarte und setzt die

Holz­scheibe zum Festhalten seiner erzielten Plus- und Minuspunkte auf das Startfeld, das zwischen den beiden Punkteta­bleaus platziert wird.

*Beispiel für die Spielvorbereitung bei 4 Spielern:*



## **Spielablauf:**

Dubbe ist ein Stichtkartenspiel, das über mehrere Spielrunden gespielt wird. In jeder Spielrunde werden 15 Stiche gespielt und dabei den 5 verschiedenen Charakteren Kartenfarben zugeordnet. Durch das Gewinnen von Stichen gelangen die Spieler in den Besitz der Charaktere.

### **Trumpfbestimmung:**

Bevor der erste Stich gespielt wird, bestimmt der Spieler links vom Kartengeber nach Sicht seiner Karten die Trumpffarbe. Der Spieler links vom Trumpfbestimmer spielt zum ersten Stich an.

### **Ausspielregeln für die Stiche:**

Reihum im Uhrzeigersinn muss jeder Spieler genau **eine Karte** ausspielen. Damit ist ein Stich gespielt.

**Farbzwang:** Die ausgespielten Karten müssen der Farbe der zuerst ausgespielten Karte entsprechen. Besitzt ein Spieler keine entsprechende Karte, kann er entweder trumpfen **oder** eine Karte abwerfen (*Ausnahme: Charakter „Jo Lossen“*).

**Trumpfen:** Da die Trumpffarbe allen anderen Farben übergeordnet ist, geht dieser Stich an den Besitzer der höchsten Trumpfkarte. Trumpfen ist aber keine Pflicht, es kann auch eine Karte abgeworfen werden.

**Eine Karte abwerfen:** Besitzt ein Spieler keine Karte der zuerst ausgespielten Farbe und kann oder möchte nicht trumpfen, spielt er eine beliebige andere Karte aus (= „Karte abwerfen“).

### **Gewinn eines Stichs:**

Derjenige Spieler, der in der zuerst ausgespielten Kartenfarbe den höchsten Kartenwert gespielt hat, gewinnt den Stich, es sei denn, es wurden eine oder mehrere Trumpfkarten in dem Stich gespielt. Dann gewinnt der Spieler mit dem höchsten ausgespielten Trumpfkartenwert den Stich. Abgeworfene Karten werden bei der Ermittlung des Gewinners eines Stichs nicht berücksichtigt.

Der Gewinner eines Stichs legt alle ausgespielten Karten verdeckt auf **einen** Ablagestapel und spielt die erste Karte für den nächsten Stich aus. Dies wird so lange wiederholt, bis alle Karten ausgespielt sind.

## Den Charakteren eine Kartenfarbe zuordnen:

In allen Spielrunden bleibt die Reihenfolge, in denen den Charakteren eine Kartenfarbe zugeordnet wird immer gleich und zwar in numerischer Reihenfolge der Würfelwerte (1-5), die auf die Charaktere aufgedruckt sind. Durch das Zuordnen der Kartenfarben werden je nach Charakter dadurch automatisch auch der Trumpf, die Pluspunkte und die Minuspunkte bestimmt.



### Aagewwer = Trumpf bestimmen

Der Spieler links vom Kartengeber bestimmt immer die Trumpffarbe der aktuellen Spielrunde und zwar **nach** Sicht seiner Karten, aber **bevor** die erste Karte überhaupt ausgespielt wurde. Direkt nach dem Ansagen der Trumpffarbe wird:

1. mit dem Farbwürfel der angesagten Kartenfarbe die Trumpffarbe auf dem dafür vorgesehenen Würfelfeld des Charakters „Aagewwer“ markiert und zwar zunächst mit dem Würfelwert 1.
2. der Charakter „Aagewwer“ vor dem Spieler platziert, der den Trumpf angesagt hat. Damit hat dieser Spieler bereits einen Minuspunkt (Würfelwert) sicher, bevor das Spiel überhaupt begonnen hat.

**Nach dem Bestimmen der Trumpffarbe spielt der Spieler links vom Trumpfbestimmer die erste Karte für den ersten Stich aus.**

Der Ausspieler zum ersten Stich hat genau zwei Möglichkeiten:

1. Er spielt die bereits bestimmte Trumpffarbe an:  
Der Stich wird zu Ende gespielt. Gewinnt der aktuelle Besitzer des Charakters „Aagewwer“ den Stich, wird der Würfelwert von 1 auf 2 erhöht und es wird zum nächsten Stich ausgespielt. Gewinnt allerdings ein anderer Spieler den Stich, wechselt der Charakter seinen Besitzer. Vor dem Wechsel markiert der ehemalige Besitzer des Charakters seine bereits erzielten Punkte, in diesem Fall 1 Minuspunkt, auf dem Punktetableau und erhöht den Würfelwert um einen Punkt von 1 auf 2. Der neue Besitzer des Charakters Aagewwer hat jetzt schon sicher 2 Minuspunkte.
2. Er spielt eine noch nicht bestimmte Kartenfarbe an:  
Durch das Anspielen einer noch nicht zugeordneten Kartenfarbe wird diese sofort zu etwas bestimmt und sofort einem Charakter zugeordnet. In diesem Fall werden durch das Anspielen einer neuen Kartenfarbe die Pluspunkte bestimmt („Weschwieschmän“).



### **Weschwieschmänn = Pluspunkte bestimmen**

Nachdem die Trumpffarbe festgelegt wurde, werden durch das Anspielen einer noch nicht bestimmten Kartenfarbe die Pluspunkte bestimmt. Steht der Gewinner des Stiches fest, wird:

- 1. mit dem Farbwürfel der neu angespielten Kartenfarbe die Farbe der Pluspunkte auf dem dafür vorgesehenen Würfelfeld des Charakters „Weschwieschmänn“ markiert und zwar zunächst mit dem Würfelwert 1.*
- 2. der Charakter „Weschwieschmänn“ vor dem Gewinner des Stichs platziert. Damit hat dieser Spieler bereits einen Pluspunkt sicher.*

**Sobald eine noch nicht zugeordnete Farbe angespielt wird, werden wie oben beschrieben in der festgelegten Reihenfolge noch folgende Charaktere bestimmt:**



### **Jammerlabbe = Minuspunkte**



### **Jo Lossen = Sonderfunktion „Kartenfarbe nicht bedienen“**



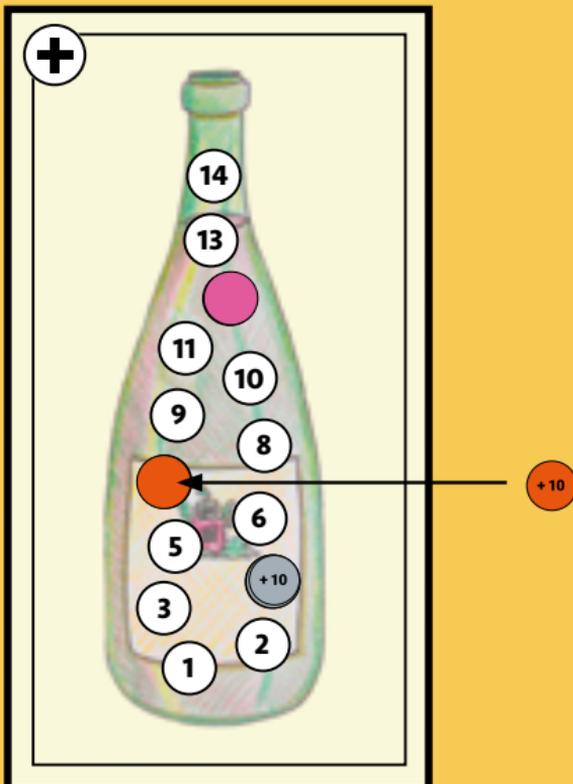
### **Gliggsridder = Pluspunkte**

## **Würfelpunkte und Charakter am Ende eines Stichs zuweisen**

- Kommt durch das Anspielen einer noch nicht bestimmten Kartenfarbe ein neuer Charakter ins Spiel, wird der Farbwürfel der angespielten Kartenfarbe mit dem Wert 1 auf das dafür vorgesehene Würfelfeld des Charakters gelegt und der Charakter vor dem Gewinner des Stichs platziert.
- Ein Spieler kann so mehrere Charaktere gleichzeitig besitzen.
- Wird eine Kartenfarbe angespielt, die bereits einem Charakter zugeordnet ist, wird am Ende des Stichs der Würfelwert dieses Charakters um einen Punkt erhöht.

- Ist der Gewinner des letzten Stichs bereits im Besitz dieses Charakters, passiert nichts außer dem Erhöhen des Würfelwertes.
- Wechselt allerdings der Charakter den Besitzer, weil ein anderer Spieler den Stich gewonnen hat, dann markiert der ehemalige Besitzer des Charakters seine bis dahin erzielten Plus- bzw. Minuspunkte (Würfelwert des Farbwürfels) auf dem Punktetableau und erhöht anschließend den Würfelwert um einen Punkt. Danach wird der Charakter vor dem neuen Besitzer platziert.
- Reicht das Punktetableau zum Markieren der Plus- und Minuspunkte nicht aus, wird der farblich entsprechende Punktechip (+10/-10) zusätzlich auf die Holzscheibe des Spielers gelegt, um den aktuellen Punktstand zu markieren.

**Beispiel:** Im Verlauf des Spiel hat ein Spieler bereits 10 Pluspunkte erreicht. Am Ende der aktuellen Spielrunde erhält er weitere 7 Pluspunkte. Somit hat er insgesamt 17 Pluspunkte. Er platziert seine Holzscheibe auf dem Punktetableau der Pluspunkte auf dem Wert 7 und legt den Chip mit dem Wert +10 in seiner Spielerfarbe auf die Holzscheibe.



## Die Regeln zum Farbwang und dem Zuweisen von Würfelpunkten gelten allerdings nicht für den Charakter „Jo Lossen“!



**Jo Lossen = Sonderfunktion  
„Kartenfarbe nicht bedienen“**

Als Sonderling gelten für den Charakter „Jo Lossen“ auch besondere Regeln.

- Der aktuelle Besitzer des Charakters „Jo Lossen“ ist vom **Farbwang** befreit. Er muss die angespielte Farbe nicht bedienen. Er kann eine Karte seiner Wahl in den Stich legen, d.h. er kann auch trumpfen, wenn er noch eine Karte der angespielten Farbe in der Hand hat.

**AUSNAHME: Allerdings gilt für „Jo Lossen“ auch der Farbwang in der für seinen Charakter festgelegten Kartenfarbe.**

***Beispiel:** Wurde für „Jo Lossen“ die Kartenfarbe blau bestimmt, dann gilt der Farbwang für ihn nur in der Kartenfarbe blau. Bei allen anderen angespielten Kartenfarben kann er spielen, was er möchte.*

- Wird der Charakter „Jo Lossen“ neu ins Spiel gebracht, wird der entsprechende Farbwürfel sofort mit dem **Würfelwert 3** auf dem Charakter abgelegt und bleibt bis zum Spielrundenende unverändert. Im Gegensatz zu den anderen Charakteren können mit diesem Charakter im Verlauf einer Spielrunde keine Punkte erzielt werden. Am Spielrundenende ist der Charakter allerdings **einmalig 3 Pluspunkte wert**, die dann an den aktuellen Besitzer des Charakters vergeben werden.

## Abrechnung

Nachdem alle Stiche ausgespielt und mögliche Besitzerwechsel vollzogen wurden, werden die Charaktere ein letztes Mal abgerechnet. Der aktuelle Würfelwert (Plus- oder Minuspunkte) auf den Charakteren wird von deren Besitzer auf dem Punktetableau markiert.

## Weitere Spielrunden

Die Farbwürfel werden von den Charakteren entfernt und für eine neue Runde bereitgelegt. Ebenso werden die Charaktere in der vorgegebenen Reihenfolge an der Seite ausgelegt. Der neue Kartengeber ist der Spieler links vom Kartengeber der letzten Runde.

Nach dem Austeilen der Karten bestimmt der Spieler links vom Kartengeber die neue Trumpffarbe und eine neue Runde beginnt.

## Spielende

Je nach gewünschter Spieldauer endet das Spiel nach einer vorher festgelegten Anzahl von Spielrunden:

- 2 Spieler** – 4/6/8 Spielrunden
- 3 Spieler** – 6/9 Spielrunden
- 4 Spieler** – 4/8 Spielrunden
- 5 Spieler** – 5/10 Spielrunden

Der Spieler mit den meisten **Punkten (Dubbe)** hat gewonnen.

## Spielregel für 2 Personen

Für das Spiel mit 2 Personen gelten die üblichen Spielregeln mit folgenden Ausnahmen:

- Von den Spielkarten werden 45 Karten in jeder Farbe mit den Werten 1 – 9 benötigt.
- Der Kartengeber verteilt gleichmäßig die Karten so, als würden 3 Personen mitspielen. Die Karten des fiktiven dritten Mitspielers bleiben bis zum Spielrundenende verdeckt an der Seite liegen.
- Das Gegenüber des Kartengebers bestimmt nach Sicht seiner Karten die Trumpffarbe.
- Nach dem Bestimmen der Trumpffarbe spielt der Kartengeber zum ersten Stich aus.

## Variante „Schwarzer Würfel“

Diese Variante empfiehlt sich, wenn die routinierten Stichkartenspieler die Ansprüche an ihre Konzentration (pfälzisch: Dubbefaktor) noch einmal erhöhen wollen. Die Variante macht sich dabei die Tatsache zunutze, dass Stichkartenspieler es gewohnt sind, nach dem Gewinn eines Stichs die gewonnenen Karten an sich zu nehmen. Dies wird bei dieser Variante mit Minuspunkten bestraft.

### Es gelten folgende erweiterte Spielregeln:

- Der schwarze Würfel wird zu Beginn des Spiels gemeinsam mit den anderen Farbwürfeln bereitgelegt.
- Sobald der Charakter „Jammerlabbe“ ins Spiel gebracht wird, hat der **aktuelle** Besitzer des Charakters ab sofort eine Zusatzaufgabe. Er muss alle ausgespielten Stiche einsammeln und verdeckt auf einen Ablagestapel legen. Bei so viel Arbeit hat er jetzt wenigstens einen Grund zum Jammern!
- Sollte im weiteren Spielverlauf ein anderer Spieler **unerlaubterweise** den Stich einsammeln wollen (Berühren der ausgespielten Karten genügt!), wird der schwarze Würfel mit dem Würfelwert 1 vor diesem Spieler platziert.
- Jedes weitere unerlaubte Einsammeln von Stichen hat zur Folge, dass der Würfelwert um 1 Punkt erhöht wird und der Würfel gegebenenfalls den Besitzer wechselt.
- Für den schwarzen Würfel werden nur **einmalig** am Spielrundenende Minuspunkte vergeben und zwar in der Höhe des aktuellen Würfelwertes an den Spieler, der den schwarzen Würfel vor sich liegen hat.
- Am Ende einer Spielrunde wird der schwarze Würfel gemeinsam mit den anderen Farbwürfeln für die nächste Spielrunde bereitgelegt.