



DOBBLE

Règles du jeu



Dobble, c'est quoi ?

Dobble, c'est 30 cartes, plus de 30 symboles, 6 symboles par carte, et toujours un et un seul symbole identique entre deux cartes. À vous de le découvrir !



Avant de jouer...

Si vous n'avez jamais joué, piochez deux cartes au hasard et posez-les face visible sur la table entre tous les joueurs. Cherchez le symbole identique entre ces deux cartes (même forme et même couleur, seule la taille peut être différente). Le premier joueur qui trouve ce symbole le nomme et pioche deux nouvelles cartes, qu'il pose sur la table. Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les joueurs aient bien compris qu'il y a toujours un et un seul symbole identique entre deux cartes. C'est aussi simple que cela. Vous savez maintenant jouer à Dobble !



But du jeu

Il faut être le plus rapide à trouver le symbole identique entre deux cartes, le nommer à voix haute, puis vous conformer aux règles du mini-jeu.



Les mini-jeux

Dobble est une suite de mini-jeux de rapidité où tous les joueurs jouent en même temps. Vous pouvez les jouer dans l'ordre de votre choix, ou ne jouer que vos préférés. Le principal est de s'amuser ! N'hésitez pas à faire quelques tours de jeu pour rien afin de vous assurer que les règles sont bien comprises par tout le monde. Le joueur qui a remporté le plus de mini-jeux gagne la partie.



Un doute ?

C'est le joueur qui a nommé le symbole en premier qui gagne. Si plusieurs joueurs ont parlé en même temps, c'est le premier joueur qui prend ou pose la carte qui gagne.



Ex æquo

Si deux joueurs sont ex æquo à la fin de la partie, ils doivent se départager. Pour cela, ils piochent chacun une carte et la retournent simultanément. Le premier qui trouve le symbole identique le nomme et remporte la victoire.

Si plus de deux joueurs sont ex æquo, jouez une manche du mini-jeu « patate chaude » pour déterminer le vainqueur.

Exemples de symboles



Chaussures,
pantoufle



Merlin,
magicien



Lapin bleu,
lièvre



Haricot
magique



Masse, d'arme



Pomme



Chevalier,
soldat



Sorcière,
magicienne



Fantôme,



Épée,
excalibur



Arc-en-ciel



Baguette



Maison, pain
d'épice



Ogre,
cyclope



Bottes,
bottines



Biscuit, pain
d'épice



Ours



Hibou,
chouette



Coffre, trésor



Miroir, glace



Rose



Licorne, cheval



Fée



Chaperon
rouge



Dragon



Potion magique



Carrosse



Chaudron,
marmite



Leprechaun,
lutin

MINI-JEU N°1

Cache-Cache

1) Mise en place : distribuez de quatre à six cartes (selon l'âge des joueurs) face visible devant chaque joueur. Posez une carte face cachée au centre de la table et rangez les cartes restantes dans la boîte.



2) But du jeu :
être le premier joueur
à n'avoir plus que
des cartes face
cachée devant lui.

Position de départ :
exemple pour 2 joueurs

3) Règles :

retournez la carte
du milieu face visible.
parti ! Chaque joueur doit repérer le
symbole identique entre ses cartes et celle
placée au centre de la table. Quand il le trouve,
il doit le nommer et retourner la carte concernée
face cachée. La partie continue et ainsi de suite.

4) **Le gagnant :** le jeu s'arrête lorsqu'un joueur n'a plus de
carte face visible devant lui. Il est le gagnant de la partie.



MINI-JEU N°2

Les 5 doigts de la main

1) Mise en place : distribuez de quatre à six cartes (selon l'âge des joueurs) face visible devant chaque joueur. Posez une carte face cachée au centre de la table et rangez les cartes restantes dans la boîte.

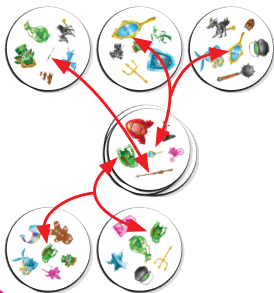


2) But du jeu :
être le premier à
se débarrasser de
toutes ses cartes.

Mise en place :
exemple pour 2 joueurs

3) Règles :

retournez la carte du milieu face visible. C'est parti ! Il faut être le plus rapide pour se défausser d'une de ses cartes en la posant sur la carte du centre de la table. Pour cela, il suffit de nommer le symbole identique entre la carte du centre et l'une de ses cartes. Attention, la carte du centre change dès qu'un joueur pose une de ses cartes sur celle du centre.



4) Le gagnant :

le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes gagne la partie.

MINI-JEU N°3

La tour infernale

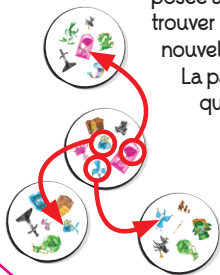
- 1) **Mise en place** : distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Posez la pioche de cartes restantes face visible au centre de la table.
- 2) **But du jeu** : récupérer le plus de cartes possible.

Position de départ :
exemple pour 3 joueurs



3) Règles

les joueurs retournent leur carte simultanément et tentent de trouver le symbole identique entre cette carte et la première carte de la pioche. Dès que l'un d'eux le trouve, il le nomme. Puis il prend la première carte de la pioche et la pose face visible sur la carte déjà devant lui pour former sa pile personnelle. Il se sert désormais de la dernière carte posée au sommet de sa pile pour trouver un symbole identique avec la nouvelle carte révélée de la pioche. La partie se poursuit jusqu'à ce que la pioche soit épuisée.



4) Le gagnant :

le joueur qui a le plus de cartes remporte le mini-jeu.

MINI-JEU N°4

Le puits

1) Mise en place : posez une carte face visible au centre de la table. Distribuez les cartes restantes face cachée aussi équitablement que possible entre les joueurs. Ces cartes constituent leur pioche personnelle.

2) But du jeu : être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.

Position de départ :
exemple pour 3 joueurs



no
tal

3) Règles :

les joueurs retournent
simultanément leur pioche face
visible. Le premier joueur qui trouve le
symbole identique entre sa première carte et la
carte posée au centre de la table le nomme. Il pose
aussitôt sa carte sur celle qui se trouve au centre
de la table. Chaque joueur doit maintenant
trouver le symbole identique entre la
première carte de sa pioche et la
nouvelle carte posée au centre de la
table. Continuez jusqu'à ce qu'un
joueur n'ait plus de cartes.



4) Le gagnant :

le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes remporte le mini-jeu.

MINI-JEU N°5

Le cadeau empoisonné

1) Mise en place : distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Posez la pioche de cartes restantes face visible au centre de la table.

2) But du jeu : avoir le moins de cartes possibles.

Exemple pour 4 joueurs



3) Règles :

les joueurs retournent leur carte face visible simultanément. Si vous trouvez le symbole identique entre la carte de la pioche et celle d'un autre joueur, nommez-le. Prenez la première carte de la pioche et posez-la sur la carte du joueur concerné. C'est un « cadeau empoisonné », car vous donnez une carte indésirable à un adversaire. Une nouvelle carte de la pioche est ainsi révélée et la partie continue jusqu'à ce que la pioche ait été épuisée.



4) Le gagnant :

le joueur qui a le moins de cartes une fois la pioche épuisée remporte le mini-jeu.

FR



Dobble

Crédits

Un jeu de Denis Blanchot, Jacques Cottureau et Play
Factory, avec la contribution de la team Play Factory,
dont : Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti,
Guillaume Gille-Naves, Igor Polouchine.

Publié par Asmodee Group
www.asmodee.com



Besoin d'aide ?
SERVICE CLIENT
www.asmodee.com