



## What's Spot it!?

Spot it! consists of 55 cards, each showing 8 symbols. Between any 2 cards, there is always 1—and only 1—matching symbol. Get ready to spot it!



The Ring card is only used in GAME #1. Set it aside for other games.

## Before you start playing...

If you've never played Spot it! before, familiarize yourself with the game by drawing 2 cards at random and placing them faceup on the table so that everyone can see them. Find the matching symbol between these 2 cards (same shape, same color; only the size may be different). When you spot it, call out its name and place 2 new cards on the table.

Repeat these steps until all players clearly understand that there is always 1 and only 1 matching symbol between any 2 cards. That's it.

Now you're ready to play Spot it!

## Time to play!

Spot it! is a fast, challenging game in which all players act simultaneously. The principle is always the same, but there are many variants. You can play the ones you prefer, in any order, as many times as you wish!

## In case of doubt

The first player to call out the name of the symbol wins. In case of a tie, the first player to take or place the card wins.

## Tied for first?

If several players are tied for first at the end of the game, they have a face-off. Flip 2 cards faceup simultaneously. The first player to spot the matching symbol between the cards and call it out wins.

## Spot it!, c'est quoi ?

Spot it!, c'est 55 cartes, 8 symboles par carte, et toujours un et un seul symbole identique entre deux cartes. À vous de le repérer !



La carte Anneau n'est utilisée que dans le JEU #1. Mettez-la de côté pour les autres jeux.

## 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). Quand vous le trouvez, nommez-le et piochez deux nouvelles cartes. 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 êtes maintenant prêts à jouer à Spot it!

## C'est parti !

Spot it! est un jeu de rapidité où tout le monde joue simultanément. À partir d'un principe de base, vous pouvez choisir entre plusieurs variantes de jeu. Jouez à celles de votre choix, et dans l'ordre que vous voulez, autant que vous voulez !

## 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 aequo

Si plusieurs joueurs sont ex æquo à la fin de la partie, ils doivent se départager. Pour cela, retournez deux cartes simultanément. Le premier qui trouve le symbole identique le nomme et remporte la victoire.

## #1 Tower of Sauron

**1) Preparing the Game:** Deal 1 card face-down to each player. Place the remaining cards faceup in the middle of the table to form the draw pile. Whoever looks most like a Hobbit takes the Ring card and keeps it in front of them.

**2) Playing the Game:** Simultaneously, players flip their cards faceup and try to spot the 1 symbol that appears on both the center card and their own card. As soon as you find your match, call it out. Then take the center card and place it faceup on top of your flipped card to form a personal pile. Now use the new top card on your personal pile to find a match with the new center card.

If the top card of the draw pile features a Ring symbol, there are 2 possibilities:

- Everyone can try to become the Ring Bearer, in which case, ignore the symbols on your card. Instead, race to slap your hand on the draw pile. For added immersion, be sure to call out "My precious"! The first player to place their hand on the draw pile takes the Ring card and becomes the new Ring Bearer! If they already had the Ring, they keep it. Play then resumes as before.
- Alternatively, if a player collects the card before anyone notices that it has a Ring symbol, ignore the Ring effect for that card.

**3) Winning the Game:** When the draw pile is empty, players score 1 point per card in their personal pile, plus 3 points for the Ring card. The player with most points wins.

## La tour de Sauron

**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. Attribuez la carte Anneau au joueur qui ressemble le plus à un Hobbit. Il conserve cette carte près de lui.

**2) 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.

Dès que la carte au sommet de la pioche affiche un symbole Anneau, deux possibilités :

- Vous pouvez tous tenter de devenir le porteur de l'Anneau. Ignorez alors les symboles de votre carte. À la place, vous devez taper sur la pile centrale le plus rapidement possible. Pour plus d'immersion, n'hésitez pas à clamer « Mon Précieux ! ». Le premier qui place sa main sur la carte centrale récupère la carte Anneau : il est le nouveau porteur de l'Anneau ! S'il l'avait déjà, il la conserve. Puis le jeu continue normalement... jusqu'au prochain symbole Anneau affiché sur la pile centrale.

- Sinon, si un joueur a récupéré la carte avant que quiconque ne voie qu'elle comportait un symbole Anneau, ignorez l'effet Anneau pour cette carte.

**3) Le gagnant :** Lorsque la pioche est vide, le joueur qui a le plus de points remporte le jeu, sachant que chaque carte vaut 1 point, et la carte Anneau 3 points.



## #2 The Triplet

**1) Preparing the game:** Place all the cards facedown in a pile. Take the first 9 cards and place them faceup on the table (as shown).

**2) Playing the game:** Try to find a matching symbol on any 3 cards. As soon as you find a matching set, call it out. Take the 3 cards showing the matching symbol and replace them with 3 new cards. The game ends when there are fewer than 9 cards left and no more matching sets of 3 cards.

**3) Winning the game:** The player with the most cards wins.

## Le triplé gagnant

**1) Mise en place :** Posez la pioche face cachée et placez les 9 premières cartes sur la table conformément au schéma.

**2) Règles :** Cherchez un symbole identique sur 3 cartes. Dès que vous le trouvez, nommez-le, prenez les 3 cartes que vous avez gagnées et remplacez-les par 3 nouvelles cartes de la pioche. La partie s'arrête quand il y a moins de 9 cartes en jeu et qu'il n'est plus possible de trouver de triplé.

**3) Le gagnant :** Le joueur qui a le plus de cartes remporte la partie.



Scan the QR code to discover all the other variants!

Scannez ce QR code pour découvrir toutes les autres variantes !



# Symbols/Symboles

	Great Eagle Grand Aigle		Anduril Andúril		Arkenstone
	The One Ring L'Anneau Unique		Shelob Arachne		Aragorn
	White tree L'Arbre Blanc		Bow Arc		Arwen
	Balrog		Gandalf's stick Bâton de Gandalf		Bilbo Bilbon
	Prancing Pony Le Poney Fringant		Boromir		Cape
	Map Carte		Sauron's helmet Casque de Sauron		Key of Erebor Clé d'Erebor
	Hobbit's home Maison de Hobbit		Horn of Gondor Cor du Gondor		Elven rope Corde elfique
	King Aragorn's crown Couronne du roi Aragorn		Nazgûl Nazgûl		Sting Dard
	Phial of Galadriel Fiole de Galadriel		Elrond		Eowyn Éowyn
	Arwen's necklace Collier d'Arwen		Fili & Kili Frlí et Krlí		Arrow Flèche
	Rivendell Fondcombe		Frodo Frodon		Galadriel
	Gandalf		Gimli		Gollum
	Shadowfax Gripoil		Isengard Tower Tour d'Isengard		Legolas
	Leaf of Lorien Feuille de Lórien		Merry & Pippin Merry et Pippin		Minas Tirith
	Mount Doom Montagne du Destin		Moria's door Porte de la Moria		Sauron's Eye Œil de Sauron
	Oliphant Oliphaunt		Palantir Palantír		Great Goblin Grand Gobelin
	Sam		Saruman Saroumane		Smaug
	Treebeard Sylvebarbe		Thorin		Barrel Tonneau
	Troll		Uruk-hai		Brown Warg Warg

## Credits

A game by Denis Blanchot, Jacques Cottureau, and Play Factory, with help from the Play Factory team, including: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves and Igor Polouchine.

© 2025 Middle-earth Enterprises, LLC. All rights reserved.

Published by/Publié par Zygomat - Asmodee Group • [www.asmodee-na.com](http://www.asmodee-na.com) • Spot it!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group/Spot it!, Dobble et le personnage Dobble sont des marques déposées d'Asmodee Group. • [WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM](http://WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM)

A small bit of history of the creation of Spot It!: Spot It! is over 50 symbols, 55 cards, 8 symbols per card, and there is always one and only one matching symbol between any two cards. But how does it work? Spot It! is based on a principle of interaction according to which two lines always have a single point in common. In 1976, Mister Jacques Cottureau had the idea of creating a generalization of a famous "fun mathematic" puzzle, named Kirkman's Schoolgirl Problem, or the Ladies' Problem, which is the following: "15 young ladies from a boarding school go out each day for a walk in rows of three. How can we proceed so that each of them only ends up in the company of each of the others once?" With the help of techniques developed from theories of error correcting codes, he built a few structures which generalized the problem. These structures are well-known by mathematicians under the name of "incomplete balanced blocks." Based on the special properties of these structures (the principles of intersection and of optimization), Mister Jacques Cottureau successfully created two games by "dressing them up" in an unconventional way. The first of these games, a "strange retriever" was published in the "Le Petit Archimède" and "Pour la Science" magazines (The Young Archimedes, and For Science, respectively). Mister Jacques Cottureau then created a second game based on a projected plan with a base of 5 in which the lines were replaced with cards, the points with images of insects, and he called it "game of insects", the goal being to find the image of the insect in common between two cards. The ancestor of Spot It! was born! In the Spring of 2008, Denis Blanchot discovered a few cards from the "game of insects", created decades earlier. He is struck by the genius behind the intersection mechanic and works with Jacques Cottureau to turn it into a "real" game. For Denis Blanchot, the "good points" style patterns must be rethought as they are too complex and prevent a reflex-style party game. The icons must allow for quick identification, and must be more playful and easily understood. Fluidity is required. At the same time, the cards are too few (31) and contain too few figures (6); the game moves on to 57 cards containing 8 figures to finally get the real feeling of play, meaning a projected number of combinations in the seven digits. The rules of the game must still be written... In short, there's an entire extra layer of creation yet to be done. Many prototypes and playtests, notably with children, are done by Denis Blanchot, who also, on his own, takes the additional step of getting in touch with publishers. The Play Factory team would finally end up working with Denis Blanchot to publish the final form of the game. In early Fall 2009, Spot It!, as it is known today, is launched!

## Crédits

Un jeu de D. Blanchot, J. Cottureau et Play Factory, avec la contribution de l'équipe Play Factory dont : J.F. Andreani, T. Benedetti, G. Gille-Naves et I. Polouchine.

Un petit peu d'histoire autour de la création du Dobble/Spot it! : Spot it!, c'est plus de 50 symboles, 55 cartes, 8 symboles par carte et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte. Mais comment cela fonctionne-t-il ? Spot it! est construit à partir d'un principe d'intersection selon lequel deux lignes ont toujours un point et un seul en commun. En 1976, Monsieur Jacques Cottureau a eu l'idée de construire des généralisations d'un célèbre problème de « mathématiques amusantes » nommé problème de Kirkman ou problème des demoiselles qui est le suivant : « 15 jeunes filles d'un pensionnat sortent tous les jours en promenade par rangées de trois. Comment doit-on procéder pour que chacune d'entre elles se trouve une seule fois en compagnie de chacune des autres ? ». À l'aide de techniques inspirées par la théorie des codes correcteurs d'erreurs, il construisit quelques structures généralisant le problème. Ces structures sont bien connues des mathématiciens sous le nom de « blocs équilibrés incomplets ». À partir des propriétés particulières de ces structures (principes d'intersection et d'optimisation), Monsieur Jacques Cottureau réalisa successivement deux jeux en les « habillant » d'une manière non conventionnelle. Le premier de ces jeux, un « rapporteur bizarre » fut publié dans les revues « Le Petit Archimède » et « Pour la Science ». M. Jacques Cottureau créa ensuite un deuxième jeu basé sur un plan projectif d'ordre 5 dans lequel les lignes furent remplacées par des cartes, les points par des images d'insectes, baptisé « jeu des insectes », le principe étant de trouver l'image d'insectes commune entre deux cartes. L'ancêtre de Spot it! était né ! Au printemps 2008, Denis Blanchot découvre quelques cartes du « jeu des insectes », créé des décennies auparavant. Il est frappé par le génie de la mécanique d'intersection et s'associe à Jacques Cottureau pour en faire un « vrai » jeu. Pour Denis Blanchot, les motifs de type « bons points » doivent être repensés car ils sont trop complexes et interdisent un jeu de réflexe et d'ambiance. Les icônes doivent permettre une identification rapide, et doivent être plus ludiques et compréhensibles. Il faut de la fluidité. De même, les cartes sont trop peu nombreuses (31) et comptent trop peu de symboles (6) ; il faut passer à 57 cartes à 8 symboles pour avoir une vraie sensation de jeu, soit un plan projectif d'ordre 7. Les règles du jeu doivent encore être imaginées... Bref, il y a tout un travail supplémentaire de création à mener. De très nombreux prototypes et tests de règles, notamment auprès d'enfants, sont réalisés par Denis Blanchot qui se charge seul du contact avec les éditeurs. La team Play Factory contribuera enfin avec Denis Blanchot à la forme finale du jeu. Dès l'automne 2009, Spot it!, tel qu'il existe aujourd'hui, est lancé !