



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!

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.

Scan the QR code to discover all the other variants!

Scannez ce QR code pour découvrir toutes les autres variantes !



production code
MM/YYYY
Made in...

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 !

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

The Tower

1) Preparing the game: Deal 1 card facedown to each player. Place the remaining cards faceup in the middle of the table to form the draw pile.

2) Playing the game: Simultaneously, flip your cards faceup and try to spot the 1 symbol that appears on both the center card and your card. As soon as you find your match, call it out. Then take the center card and place it faceup on top of your pile. Now use this new top card on your pile to find a match with the new center card. Continue playing until the draw pile runs out of cards.

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

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) Retournez votre carte simultanément et cherchez le symbole identique entre elle et la 1^{re} carte de la pioche. Si vous le trouvez, nommez-le, puis prenez la 1^{re} carte de la pioche et posez-la face visible devant vous sur votre pile. C'est désormais entre cette carte et la nouvelle carte révélée de la pioche que vous devez trouver le symbole identique. La partie se poursuit jusqu'à ce que la pioche soit épuisée.

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



Example
Exemple

#2

The Well

1) Preparing the game: Place 1 card faceup in the middle of the table. Deal the remaining cards facedown as evenly as possible among all the players. These cards form their personal draw piles.

2) Playing the game: Simultaneously, flip your pile faceup. When you spot the match on both your top card and the center card, call it out and place your card on top of the center pile; it immediately becomes the new center card. Use your new top card to spot the match with the center card. Continue playing until 1 player empties their pile.

3) Winning the game: The first player to run out of cards wins.

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 tous les joueurs. Ces cartes constituent leur paquet personnel.

2) Règles : Retournez tous simultanément votre paquet face visible. Quand vous trouvez le symbole commun entre votre première carte et la carte centrale, nommez-le, puis posez votre carte face visible sur la carte centrale. Vous devez maintenant trouver le symbole commun entre la première carte de votre paquet et la nouvelle carte centrale. Continuez jusqu'à ce que quelqu'un n'ait plus de cartes.

3) Le gagnant : Le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes remporte la partie.



Example
Exemple

#3

The Poisoned Gift

1) Preparing the game: Deal 1 card facedown to each player. Place the remaining cards faceup in the middle of the table to form the draw pile.

2) Playing the game: Simultaneously, flip your card faceup. When you spot the match between the center card and any other player's card, call it out. Then take the center card and place it on top of the other player's card. Now use the new top card on the center pile to spot the match. Continue playing until the center pile runs out of cards.

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

The Poisoned Gift

1) Preparing the game: Deal 1 card facedown to each player. Place the remaining cards faceup in the middle of the table to form the draw pile.

2) Playing the game: Simultaneously, flip your card faceup. When you spot the match between the center card and any other player's card, call it out. Then take the center card and place it on top of the other player's card. Now use the new top card on the center pile to spot the match. Continue playing until the center pile runs out of cards.

3) Winning the game: The player with the fewest cards wins

Example
Exemple



#4

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.

Example
Exemple



	Bingo		Winton		Uncle Stripe Oncle Stripe		Snickers		Mum Maman		Bluey
	Mackenzie		Lucky		Indy		Honey		Grandad Mort Grand-père (Mort)		Socks
	Missy		Chloe		Coco		Early baby Bébé prématuré		Aunt Trixie Tante Trixie		The Terriers Le Terriers
	Chattermax		Inflatable donut Donut gonflable		Inflatable cactus Cactus gonflable		Monkey backpack Sac à dos singe		Inflatable guitar Guitare gonflable		Inflatable hammer Marteau gonflable
	Ice cream Glace		Grabber Attrapeur		Galah		Floppy		Flamingo Flamant rose		Big peanut Grosse cacahuète
	Yabby Ecrevisse		Turtle boy L'enfant tortue		Tree Arbre		Apple plushie Peluche pomme		Sun umbrella Parasol		Road cone Cône de signalisation
	Mix tape Cassette audio		Burger plushie Peluche burger		Beach spade Pelle de plage		Banana Banane		Avocado plushie Peluche avocat		Hippo toy Jouet hippopotame
	Small ball Petite balle		Roller blades Patin à roulettes		Cooler Glacière		Sofa		Sticky gecko Gecko collant		Duck cake Gateau canard
	Boom box Radio		Kangaroo Kangourou		Polly puppy Chiot Polly		Inflatable Pizza Pizza gonflable		Octopus toy Jouet pieuvre		Walking leaf Feuille qui marche

Credits

A game by Denis Blanchot, Jacques Cottereau, and Play Factory, with help from the Play Factory team, including: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves and Igor Polouchine. Published by Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.com

Spot it!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group • 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 Cottereau 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 Cottereau successively 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 Cottereau 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 Cottereau 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 Denis Blanchot, Jacques Cottereau et Play Factory, avec la participation de l'équipe Play Factory dont : Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves et Igor Polouchine. Publié par Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.com

 DOBBLE 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 ? DOBBLE 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 COTTEREAU 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 ? » A 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 ». A partir des propriétés particulières de ces structures (principes d'intersection et d'optimisation), Monsieur Jacques Cottereau 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 COTTEREAU 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 DOBBLE 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 Cottereau 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 figures (6); il faut passer à 57 cartes à 8 figures 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, DOBBLE, tel qu'il existe aujourd'hui, est lancé !