



✋ Dobble, c'est quoi ?

Dobble, c'est 55 cartes, plus de 50 symboles, 8 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 entre tous les joueurs. Cherchez le symbole identique entre ces deux cartes (même forme et même couleur, seule la taille peut varier). Le premier joueur qui trouve ce symbole le nomme et pioche deux nouvelles cartes, qu'il pose sur les deux précédentes.

Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les joueurs aient bien compris qu'il n'y a toujours qu'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 et à le nommer à voix haute. Ensuite, conformez-vous aux règles du mini-jeu.

✋ 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 deux joueurs sont ex aequo 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 aequo, jouez une manche du mini-jeu La patate chaude pour déterminer le vainqueur.

MINI-JEU N°1 Le petit poucet

(jeu solo)

1) Mise en place : posez six cartes au centre de la table pour former un chemin et distribuez-en autant de façon à former une pile face cachée devant le joueur (vous pouvez faire varier le nombre de cartes selon son âge et le temps de jeu disponible).

2) But du jeu : recouvrir chaque carte du chemin avec ses propres cartes.

3) Règles : le joueur cherche le symbole identique entre la première carte de sa pile et la première carte du chemin. Quand il l'a trouvé, il recouvre la carte du chemin avec la sienne, face cachée. Il continue avec la deuxième carte du chemin et ainsi de suite jusqu'à le terminer.

4) Le gagnant : au bout du chemin, le joueur appelle un adulte et dévoile chaque carte en nommant le symbole identique trouvé par son aspect et sa couleur. Si le joueur se trompe dans l'énonciation ou la reconnaissance du symbole, l'adulte aide le petit poucet à retrouver son chemin en lui expliquant son erreur.

Mise en place :



MINI-JEU N°2 La chenille

1) Mise en place : posez une carte face visible au centre de la table, puis distribuez le reste des cartes aux joueurs. Chaque joueur forme sa pile devant lui, face cachée.

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

3) Règles : au top départ, chaque joueur doit trouver le symbole identique entre la carte située au centre de la table et la première carte de sa pile. Le premier joueur qui trouve le symbole le nomme et pose sa carte à côté de la carte du centre. C'est la « chenille qui démarre ! » Cette carte devient alors la référence pour le prochain symbole à trouver et ainsi de suite de manière à former petit à petit une chenille.

4) Le gagnant : le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes remporte le mini-jeu. Les autres joueurs continuent et occupent les places suivantes (second, troisième, etc.).



Mise en place :
exemple pour
2 joueurs

MINI-JEU N°3 Les deux coffres

1) Mise en place : divisez les cartes en deux piles face visible. Ce sont les deux coffres.

2) But du jeu : récupérer le plus de cartes possible.

3) Règles : au top départ, le premier joueur qui trouve le symbole identique entre les deux cartes visibles le nomme et en récupère une des deux. S'il ne reste qu'une pile au centre, elle est divisée en deux piles de même taille et le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule carte.

4) Le gagnant : le joueur qui a le plus de cartes à la fin de la partie remporte le mini-jeu.



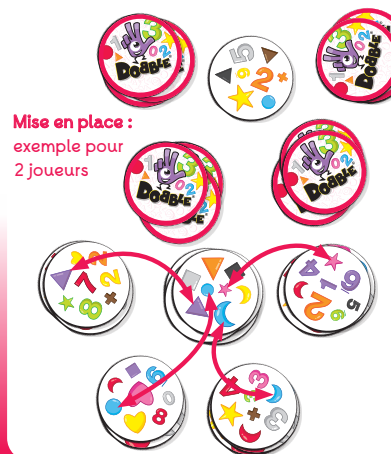
MINI-JEU N°4 Le puits

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 tous les joueurs. Ces cartes constituent leur pioche personnelle.

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

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.



Mise en place :
exemple pour
2 joueurs

MINI-JEU N°5 Cache-cache

1) Mise en place : distribuez entre quatre et six cartes (selon l'âge des joueurs) face visible à 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 soi.

3) Règles : retournez la carte posée au centre de la table. C'est parti ! Chaque joueur doit repérer le symbole identique entre ses cartes et celle qui est posée au centre de la table. Dès qu'il le trouve, il doit le nommer et retourner la carte concernée face cachée. La partie continue ensuite de la même façon.

4) Le gagnant : le jeu s'arrête lorsqu'un joueur n'a plus de cartes face visible devant lui. Il remporte alors le mini-jeu.

Mise en place : exemple pour 2 joueurs



Symboles

 Lune verte	 Carré violet	 Carré gris	 Carré noir	 Carré orange	 Rond jaune
 Rond rouge	 Rond bleu	 Rond rose	 Triangle violet	 Triangle marron	 Triangle noir
 Triangle orange	 Etoile jaune	 Etoile bleue	 Etoile verte	 Etoile rose	 Croix violette
 Croix marron	 Croix orange	 Cœur jaune	 Cœur rouge	 Cœur vert	 Cœur rose
 Un violet	 Un gris	 Un noir	 Deux orange	 Deux jaune	 Deux bleu
 Trois vert	 Trois gris	 Trois rose	 Quatre rouge	 Quatre violet	 Quatre marron
 Cinq gris	 Cinq marron	 Cinq noir	 Six orange	 Six bleu	 Six jaune
 Sept rouge	 Sept noir	 Sept bleu	 Huit vert	 Huit rouge	 Huit rose
 Neuf violet	 Neuf marron	 Neuf vert	 Zéro gris	 Zéro noir	 Zéro rose

Crédits

Un jeu de Denis Blanchot, Jacques Cottureau 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

Spot It!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

Un petit peu d'histoire autour de la création du DOBBLE : 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 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 ? ». 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 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 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 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 réflexion 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 !



FR
ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE + NOTICE



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ
ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr