



Dans Dobble, il y a toujours un et un seul symbole identique entre deux cartes. À vous de le repérer le plus vite possible !

Si vous n'avez jamais joué, prenez deux cartes au hasard. 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 Dobble !

DOBBLE GIANT EST COMPOSÉ DE 4 MINI-JEUX UNIQUES. DEUX D'ENTRE EUX PEUVENT AUSSI ÊTRE JOUÉS EN ÉQUIPE !



COMMENT BIEN SE POSITIONNER POUR JOUER À DOBBLE GIANT ?

Placez un pied de part et d'autre d'une carte, sans jamais marcher dessus. Puis déplacez-vous jusqu'à la prochaine carte !



LE RELAIS 4-12 JOUEURS



PRÉPARATION

Posez au sol deux rangées de 10 cartes face visible. Les joueurs se répartissent en deux équipes et on tire au hasard une rangée de cartes pour chacune. Chaque équipe est divisée en deux moitiés, qui se rendent aux deux extrémités de leur rangée de cartes.

BUT DU JEU

Se relayer le plus vite possible d'un bout à l'autre de sa rangée de cartes.

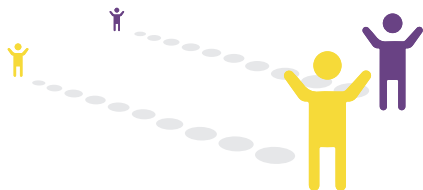
COMMENT JOUER ?

Au top départ, un premier joueur de chaque équipe tente de traverser le plus rapidement possible les 10 cartes de sa rangée en nommant le symbole identique entre la carte qui se trouve entre ses pieds et la carte située juste devant lui pour avancer au fur et à mesure.

Quand il arrive au bout de sa rangée, il tape dans la main d'un coéquipier pour lui passer le relais. Ce coéquipier doit alors parcourir la rangée de cartes dans l'autre sens pour passer le relais à un autre joueur de son équipe, et ainsi de suite.

LES GAGNANTS

L'équipe gagnante est celle dont tous les joueurs ont réussi en premier à traverser la rangée de cartes à tour de rôle.



VARIANTE À 2 JOUEURS

Chaque joueur doit traverser sa rangée de cartes dans un sens puis dans l'autre. Le gagnant est celui qui fait l'aller-retour le plus vite.



LE CHAT 3-8 JOUEURS



PRÉPARATION

Formez au sol une grille de 45 cartes face visible. Un joueur est le Chat et se place au niveau d'une des 4 cartes occupant les coins. Ensuite, chacun des autres joueurs fait de même avec la carte de son choix.

BUT DU JEU

Échapper au Chat.

COMMENT JOUER ?

Au top départ, tous les joueurs (y compris le Chat) se déplacent vers une carte voisine (en ligne ou en colonne, mais pas en diagonale). Pour avoir le droit de vous déplacer, vous devez trouver le symbole identique entre la carte qui se trouve entre vos pieds et la carte vers laquelle vous voulez aller, et le nommer à voix haute. Les joueurs doivent échapper au Chat, qui essaye de les attraper. Deux joueurs ne peuvent pas être sur la même position. Dès que le Chat arrive sur la même position qu'un autre joueur, ce dernier sort du jeu.

LE GAGNANT

Le dernier joueur qui échappe au Chat est déclaré vainqueur. Il sera le Chat pour la prochaine partie !



LE CERCLE 2-10 JOUEURS



PRÉPARATION

Formez au sol une grille de 45 cartes face visible. Un joueur est le Chat et se place au niveau d'une des 4 cartes occupant les coins. Ensuite, chacun des autres joueurs fait de même avec la carte de son choix.

BUT DU JEU

Échapper au Chat.

COMMENT JOUER ?

Au top départ, tous les joueurs (y compris le Chat) se déplacent vers une carte voisine (en ligne ou en colonne, mais pas en diagonale). Pour avoir le droit de vous déplacer, vous devez trouver le symbole identique entre la carte qui se trouve entre vos pieds et la carte vers laquelle vous voulez aller, et le nommer à voix haute. Les joueurs doivent échapper au Chat, qui essaye de les attraper. Deux joueurs ne peuvent pas être sur la même position. Dès que le Chat arrive sur la même position qu'un autre joueur, ce dernier sort du jeu.

LE GAGNANT

Le dernier joueur qui échappe au Chat est déclaré vainqueur. Il sera le Chat pour la prochaine partie !



SYMBOLES



NOTICE D'UTILISATION – Conservez ces informations pour vous y référer ultérieurement.

- Veiller au bon état des différents matériaux et au respect des conditions d'utilisation.
- Jouer sous la surveillance d'un adulte.
- Utiliser sur des surfaces lisses, régulières, propres et dégagées de tout obstacle.
- Ne pas utiliser sur un sol glissant, mouillé ou souillé, sur des graviers, des plaques de verglas...
- Ranger le produit après chaque utilisation.
- Le produit peut être lavé en surface avec un chiffon humide.
- Les décors peuvent s'altérer avec le temps en fonction de l'utilisation.

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 and I. Polouchine. Graphistes : Guillaume la Rüs, Axel Mahé. Publié par Zygmatic - Asmodee Group • www.asmodee.com

Spot III. Double et le personnage Double sont des marques déposées d'Asmodee Group.

Un petit peu d'histoire autour de la création du Double/Spot III : Double, 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 ? Double est construit à partir d'un principe d'intersection selon lequel deux lignes ont toujours un point et un seul en commun. En 1978, 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 Double 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 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 III, tel qu'il existe aujourd'hui, est lancé !

LE BÉRET 5-11 JOUEURS



PRÉPARATION

Désignez un arbitre qui empile toutes les cartes du jeu face cachée. Les autres joueurs se répartissent en deux équipes égales. Les joueurs de chaque équipe se mettent secrètement d'accord sur le numéro de chacun : un joueur sera le n°1, un autre le n°2, etc.

BUT DU JEU

Remporter le plus de cartes possible.

COMMENT JOUER ?

Au top départ, l'arbitre place les deux premières cartes de la pile face visible au sol, puis appelle un numéro à voix haute. Il peut appeler n'importe quel numéro, tant qu'au bout du compte il appelle équitablement tous les numéros.

Les deux joueurs de chaque équipe qui ont été appelés doivent courir le plus vite possible vers les deux cartes découvertes : le premier des deux joueurs qui nomme le symbole identique entre les deux cartes les ramène à son équipe. Puis l'arbitre appelle un nouveau numéro et révèle deux nouvelles cartes, et ainsi de suite jusqu'à ce que la pile soit épuisée.

LES GAGNANTS

L'équipe qui a remporté le plus grand nombre de cartes gagne la partie.

