



Règles du jeu

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 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.

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.

MINI-JEU N°1 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.

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.



Mise en place :
exemple pour
3 joueurs

MINI-JEU N°2 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.

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
3 joueurs

MINI-JEU N°3 La patate chaude

(se joue en plusieurs manches)

1) Mise en place : distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Mettez de côté les cartes restantes, elles serviront plus tard. Décidez du nombre de manches que vous souhaitez jouer (5 minimum).

2) But du jeu : avoir le moins de cartes possible au terme des manches jouées. Pour cela, il faut se débarrasser de ses cartes à chaque manche.

3) Règles : les joueurs retournent leur carte face visible simultanément dans la paume de leur main. Si vous trouvez le symbole identique entre votre carte et celle d'un autre joueur, nommez-le, puis posez votre carte face visible sur la carte de l'autre joueur. Si vous avez plusieurs cartes en main, ne cherchez de symbole identique qu'avec celle du dessus et, si vous trouvez le symbole, donnez alors toutes vos cartes à l'autre joueur. Continuez de jouer jusqu'à ce qu'un joueur ait toutes les cartes. Ce joueur perd la manche et pose ses cartes sur le côté (il s'agit de sa défausse personnelle). Une nouvelle manche commence alors.

4) Le gagnant : à la fin de la dernière manche, c'est le joueur qui a le moins de cartes qui remporte le mini-jeu.



Mise en place :
exemple pour
4 joueurs

MINI-JEU N°4 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 possible.

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.



Mise en place :
exemple pour
4 joueurs

MINI-JEU N°5 Le triplé gagnant

1) Mise en place : posez la pioche face cachée. Un joueur prend les neuf premières cartes de la pioche et les pose face visible sur la table (conformément au schéma).

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

3) Règles : tous les joueurs doivent trouver un symbole identique sur trois cartes. Le même symbole doit apparaître sur trois cartes. Dès que vous le trouvez, nommez-le, prenez les trois cartes que vous avez gagnées et remplacez-les par trois nouvelles cartes de la pioche. La partie s'arrête quand il y a moins de neuf cartes en jeu et qu'il n'est plus possible de trouver de triplé.

4) Le gagnant : le joueur qui a le plus de cartes remporte alors le mini-jeu.



Mise en place :

Liste des symboles

 Arbre, forêt	 Biberon, tétine	 Bombe, explosion	 Bonhomme de neige	 Ancre, océan	 Araignée, pattes
 Bougie, cire	 Cactus, désert	 Cadenas, serrure	 Carotte, légume	 Bonhomme en pain d'épice	 Bouche, bisou
 Chien, ouaf	 Cible, mire	 Ciseaux, découpage	 Clé, porte	 Cavalier, cheval	 Chat, miaou
 Coccinelle, insecte	 Cœur, amour	 Crayon, dessin	 Dauphin, cétacé	 Clé de sol, musique	 Clown, Bozo
 Dragon, créature fantastique	 Éclair, foudre	 Fantôme, boulet	 Feu, flamme	 Dinosaur, Godzilla	 Dobble, jeu
 Flocon, neige	 Fromage, emmental	 Glaçon	 Goutte, eau	 Feuille, érable	 Marguerite, fleur
 Lune	 Tortue	 Lunette	 Marteau, outil	 Horloge, montre	 Igloo
 Trèfle	 Stop, interdit	 Point d'exclamation	 Point d'interrogation	 Oeil	 Oiseau
 Peinture, tache	 Crâne, os	 Toile d'araignée	 Voiture	 Pomme	 Soleil
				 Yin et Yang	 Zèbre

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

Spot it!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.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 ? » 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 ». 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 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 !

