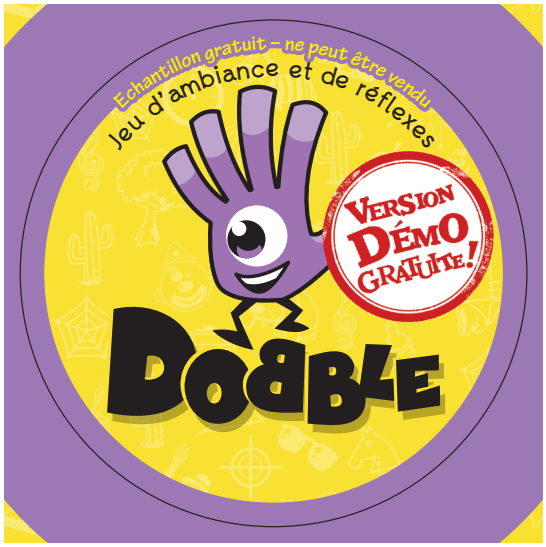
Spot it!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group - WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

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



Le premier joueur qui le trouve le nomme et pioche deux nouvelles cartes qu'il pose sur la table. Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les joueurs aient compris **qu'il y a toujours un et un seul symbole identique** entre deux cartes.

but du jeu

Quel que soit le jeu, il faut toujours être le plus rapide à **repérer le symbole identique** entre deux cartes, **le nommer à haute voix**, puis **prendre la carte**, **la poser** ou **la défausser** selon les règles du mini-jeu auquel vous êtes en train de jouer.

les mini-jeux

Dobble est une suite de mini-jeux de rapidité où **tous les joueurs jouent en même temps**. Vous pouvez jouer à tous les mini-jeux dans l'ordre, dans le désordre ou rejouer toujours au même. Le principal est de s'amuser ! Lisez la règle du mini-jeu sélectionné (ou pioché au hasard) à tous les joueurs avant de commencer.

MINI-JEU DÉMO N°1

La tour infernale

1) Installation : mélangez les cartes, posez-en une **face cachée** devant chaque joueur et composez une pioche avec les cartes restantes que vous placez **face visible**, au milieu des joueurs.

2) But du jeu : être le joueur qui a récupéré le plus de cartes de la pioche quand le jeu s'arrête.

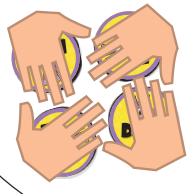
Position de départ : exemple pour 3 joueurs

MINI-JEU DÉMO N°2

La patate chaude

(se joue en plusieurs manches)

1) Installation : à chaque manche, distribuez une carte à chaque joueur qu'il conserve **face cachée** dans sa main sans la regarder. Mettez les cartes restantes de côté, elles serviront pour les manches suivantes.



2) But du jeu : être plus rapide que les autres joueurs pour se débarrasser de sa carte.

Position de départ : exemple pour 4 joueurs

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

Attention

ceci est une **version allégée** de Dobble. Elle contient moins de cartes, moins de symboles, et doit donc être jouée avec moins de joueurs.
Profitez pleinement de Dobble en essayant la version complète du jeu, disponible dans votre magasin !

La version démo de Dobble, c'est quoi ?

Ce sont plus de 31 symboles,16 cartes, 6 symboles par carte et **toujours un et un seul symbole identique** entre chaque carte. À vous de le découvrir.

Avant de jouer…

Si vous n'avez jamais joué ou que vous jouez avec des personnes qui n'ont jamais joué, piochez deux cartes au hasard et posez-les faces visibles sur la table au centre des joueurs. **Cherchez le symbole identique entre les deux cartes** (même forme, même couleur, seule la taille peut être différente).

Fin de partie

Le joueur qui a remporté le plus de mini-jeux gagne la partie.

En cas de doute ?

C'est le joueur qui a nommé le symbole en premier qui gagne ! Si les joueurs ont parlé en même temps, c'est celui qui a pris, posé ou défaussé sa carte en premier qui gagne.

Ex-aequo

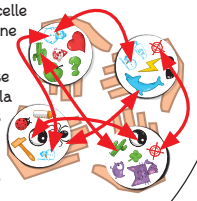
À la fin d'un jeu, les joueurs ex-aequo font un duel (ou une manche de « patate chaude » s'ils sont plus de deux). Ils piochent chacun une carte et la retournent en même temps. Le premier qui trouve le symbole identique et le nomme gagne le duel.

Asmodee®, le logo Asmodee®, le logo Dobble® et le personnage Dobble® sont les propriétés d'Asmodee Group. Dobble un jeu de D. Blanchot, J. Cottereau et Play Factory avec la contribution de l'équipe Play Factory dont : JF. Andreani, T. Benedetti, G. Gille-Naves, I. Polouchine.

3) Comment jouer ?
Au top départ, les joueurs retournent leur carte face visible. Chaque joueur doit être **le plus rapide à repérer le symbole identique entre sa carte et la première carte de la pioche**. Le premier joueur à le trouver le nomme, prend la carte de la pioche et la pose devant lui sur sa carte. En prenant cette carte, une nouvelle carte est ainsi révélée. La partie continue jusqu'à ce que toutes les cartes de la pioche aient été récupérées.

4) Le gagnant :
Le jeu s'arrête dès que toutes les cartes de la pioche ont été récupérées.
Le gagnant est **le joueur qui a récupéré le plus de cartes**.

3) Comment jouer ?
Au top départ, les joueurs révèlent leur carte en s'assurant que tous les symboles soient bien visibles par tous les joueurs (le mieux est d'avoir la carte dans votre main bien aplatie, comme sur le schéma). **Dès qu'un joueur trouve le symbole identique entre sa carte et celle d'un autre, il le nomme et place sa carte sur celle de son adversaire**. Ce dernier doit maintenant chercher le symbole identique entre sa nouvelle carte et celle des joueurs restants. S'il y arrive, il donne toutes ses cartes d'un coup.



4) Le perdant : Le dernier joueur qui se retrouve avec toutes les cartes perd la manche et les pose sur la table près de lui. Les joueurs relancent autant de manches qu'ils le souhaitent (minimum 5). Lorsqu'il n'y a plus de cartes à distribuer, le jeu s'arrête et **le perdant est le joueur qui a récupéré le plus de cartes**.

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