

Dobble

Règles du jeu

Crédits:
Idee Originale : Denis Blanchot
Systeme de jeu, Développement et tests:
 J.F. Andreani, T. Benedetti, D. Blanchot, Team Play Factory
<http://asmodee.com>
Mise en page: <http://jeuxstrategie.free.fr>

Dobble, c'est quoi

Dobble c'est plus de 50 symboles, 55 cartes, 8 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). 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.

Ça y est, vous savez jouer à Dobble !

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. N'hésitez pas à faire un tour de jeu pour rien afin d'être sûr que tous les joueurs aient bien compris la règle.

Fin de partie

le joueur qui a remporté le plus de mini-jeux gagne la partie.
 Pour les fondus de compétition, un système de points est proposé en fin de règles.

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.

Exemples de symboles



Systeme de points pour tournois

Commencez avec « la tour infernale », le perdant choisit le mini-jeu suivant.

La tour Infernale : +1 point par carte récupérée / +5 points pour le joueur qui a récupéré le plus de cartes.

Le puits : +10 points pour le 1er joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes / -20 points pour le dernier.

Le cadeau empoisonné : +20 points pour le joueur qui a récupéré le moins de cartes / +10 points pour le second.

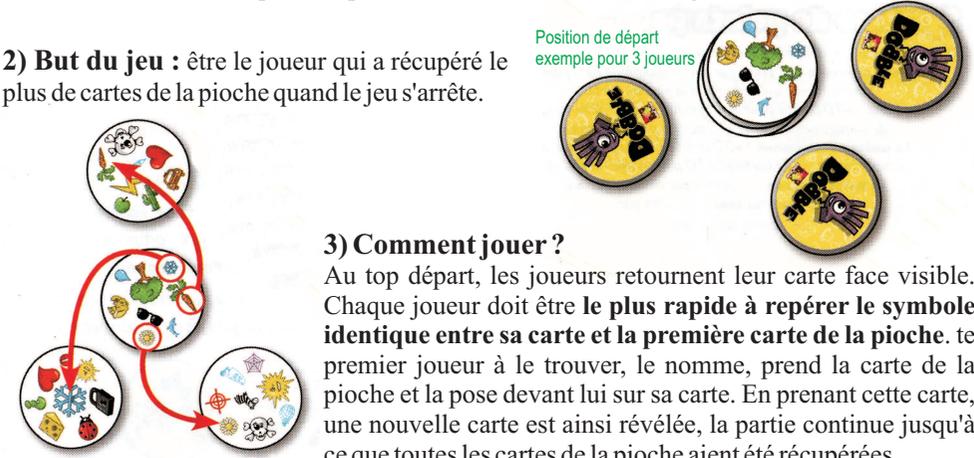
La patate chaude : -5 points par manche perdue Attrapez-les tous : +1 point par carte récupérée.

MINI-JEU 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.



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**.

MINI-JEU N-2 LE PUIIS

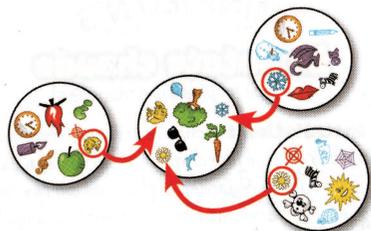
1) Installation : distribuez toutes les cartes une par une à chaque joueur en commençant par le joueur qui a gagné le jeu précédent. Mettez la dernière carte au milieu des joueurs, face visible. Chaque joueur mélange ses cartes et compose une pioche qu'il pose devant lui face cachée.

2) But du jeu : être le plus rapide à se débarrasser de toutes ses cartes et surtout ne pas être le dernier !



Position de départ
exemple pour 3 joueurs

3) Comment jouer ? Au top départ, les joueurs retournent leur pioche face visible. Il faut être plus rapide que les autres pour se défausser des cartes de sa pioche en les posant sur la carte du centre. Pour cela, il suffit de nommer à chaque fois le symbole identique entre la carte du sommet de sa pioche et celle du centre. Comme la carte du centre change dès qu'un joueur pose une de ses cartes dessus, il faut être très rapide.

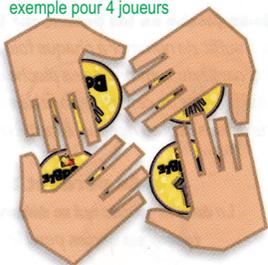


4) Le perdant :

Le dernier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes perd le jeu.

MINI-JEU N-3 LA PRIATE CHAUDE

Position de départ
exemple pour 4 joueurs



(se joue en plusieurs manches)

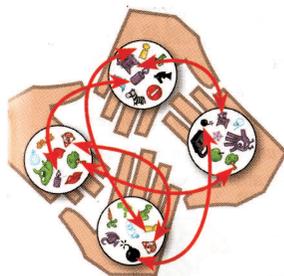
1) Installation : à chaque manche, distribuez une carte à chaque joueur qu'il conserve **face cachée** dans sa main sans la regarder. Mettez les cartes restantes de côté, elles serviront pour les manches suivantes.

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

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.**



MINI-JEU N-4 ATTRAPEZ LES TOUS !

(se joue en plusieurs manches)

1) Installation : à chaque manche, posez une carte face visible au milieu des joueurs, puis posez face cachée autour de cette carte autant de cartes qu'il y a de joueurs. Mettez les cartes restantes de côté, elles serviront pour les manches suivantes.

2) But du jeu : récupérer un maximum de cartes plus rapidement que les autres joueurs.



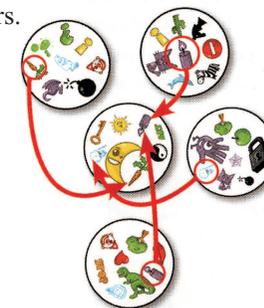
Position de départ
exemple pour 4 joueurs

3) Comment jouer ?

Au top départ, chaque joueur retourne en même temps une des cartes qui entoure la carte du centre, les joueurs doivent trouver **le symbole identique entre la carte du centre et les cartes qui viennent d'être retournées.** Dès qu'un joueur trouve un symbole identique, il le nomme, s'empare de la carte concernée et la place de côté (attention : il ne faut jamais piocher la carte du centre).

4) Le gagnant :

dès que toutes les cartes retournées ont été récupérées, les joueurs remettent la carte du centre sous la pioche et relancent une nouvelle manche. Les joueurs conservent les cartes récupérées. Lorsqu'il n'y a plus de carte à piocher, le jeu s'arrête et **le gagnant est celui qui a récupéré le plus de cartes.**



MINI-JEU N-5 LE GARDERU EMPOISONNE

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

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



Position de départ
exemple pour 4 joueurs

2) Comment jouer ? Au top départ, les joueurs retournent leur carte face visible. Chaque joueur doit repérer **le symbole identique entre la carte de n'importe quel autre joueur et celle de la pioche.** Le premier joueur qui trouve un symbole identique le nomme, pioche la carte centrale et la pose sur la carte du joueur concerné. En prenant cette carte, une nouvelle carte est 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 celui qui a le moins de cartes.**

