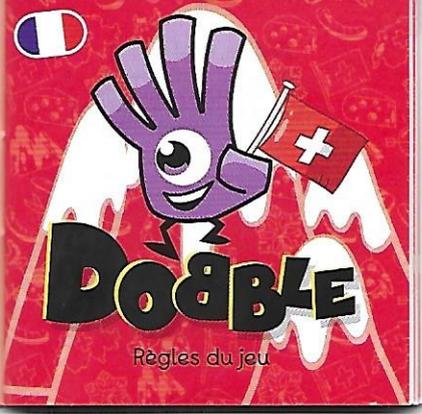


die Punkte mit Bildern von Insekten ersetzte. Er nannte es „Insektenspiel“. Es ging darum, das übereinstimmende Insekt auf zwei Karten zu finden. Der direkte Urvater von DOBBLE war geboren!

Im Frühjahr 2008 stolperte Denis Blanchot über einige Karten des „Insektenspiels“, das drei Jahrzehnte früher entworfen war. Er war von dem genialen Mechanismus begeistert und arbeitete mit Jacques Cottersau daran, das Insektenspiel zu einem „echten“ Spiel weiterzuentwickeln.

Für Denis Blanchot war klar, dass die Muster des Originals überarbeitet werden mussten, da diese zu komplex für ein schnelles Reaktions-Party-Spiel sind. Die Symbole mussten leicht verständlich, gut unterscheidbar und spielerischer sein. Außerdem waren es zu wenige Karten (31), die zu wenige Symbole zeigten (jeweils 6). Daher wuchsen sowohl die Kartenzahl (auf 57) als auch die Anzahl der Symbole (auf 6 je Karte). So ergab sich ein echtes Spielgefühl mit Kombinationsmöglichkeiten im siebenstelligen Bereich. Und dann mussten noch die Regeln verfeinert werden. Kurz gesagt, es gab es noch jede Menge zu tun.

Blanchot erstellte viele Prototypen und ließ diese von Freunden und mit Kindern testen. Dann trat er in Kontakt mit dem Team von Play Factory, das er bei einem Verlag mit dem er zusammen die Spielregeln für die französische Version erstellte. Im Sommer 2009 erschien dann DOBBLE, das wir alle heute kennen.



### **Dobble, c'est quoi ?**

Dobble, c'est 30 cartes, plus de 30 symboles, 6 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.

### **Les mini-jeux**

Dobble est une suite de mini-jeux de rapidité où tous les joueurs jouent en même temps. Vous pouvez les jouer dans l'ordre de votre choix, ou ne jouer que vos préférés. Le principal est de s'amuser ! N'hésitez pas à faire quelques tours de jeu pour rien afin de vous assurer que les règles sont bien comprises par tout le monde. Le joueur qui a remporté le plus de mini-jeux gagne la partie.

### Exemples de symboles

#### 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 d'un mini-jeu de votre choix pour déterminer le vainqueur.



### Cache-Cache

1) **Mise en place :** distribuez de quatre à six cartes (selon l'âge des joueurs) face visible devant 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 lui.

Position de départ :  
exemple pour 2 joueurs

### 3) Règles :

retournez la carte du milieu face visible. C'est parti !  
Chaque joueur doit repérer le symbole identique entre ses cartes et celle placée au centre de la table. Quand il le trouve, il doit le nommer et retourner la carte concernée face cachée. La partie continue et ainsi de suite.

4) **Le gagnant :** le jeu s'arrête lorsqu'un joueur n'a plus de carte face visible devant lui. Il est le gagnant de la partie.



## Les 5 doigts de la main

1) Mise en place : distribuez de quatre à six cartes (selon l'âge des joueurs) face visible devant chaque joueur. Posez une carte face cachée au centre de la table et rangez les cartes restantes dans la boîte.



Position de départ :  
exemple pour 2 joueurs

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

3) Règles :  
retournez la

carte du milieu face visible.  
C'est parti ! Il faut être le plus rapide pour se défausser d'une de ses cartes en la posant sur la carte du centre de la table. Pour cela, il suffit de nommer le symbole identique entre la carte du centre et l'une de ses cartes. Attention, la carte du centre change dès qu'un joueur pose une de ses cartes sur celle du centre.



4) Le gagnant : le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes gagne la partie.

## 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.

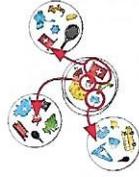
2) **But du jeu** : récupérer le plus de cartes possible.

Position de départ :  
exemple pour 3 joueurs



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.

**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.

Position de départ :  
exemple pour 3 joueurs



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.



## 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 possibles.

Position de départ :  
exemple pour 4 joueurs



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.

