

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**  
**06 24 69 12 99**  
**escaleajeux@gmail.com**



FR



## Dobble Crédits

Un jeu de Denis Blanchot, Jacques Cottreau 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 Asmodee Group  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)



Besoin d'aide ?  
SERVICE CLIENT  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

Spot it!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group • [WWW.ZYGOMATIC.GAMES.COM](http://WWW.ZYGOMATIC.GAMES.COM)

## 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.



## 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.



## 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.

## Exemples de symboles FIESTA

	Chapeau de fête		Toboggan		Bonbon		Jus d'orange
	Glace		Pop-corn		Lanternes		Coffre à jouets
	Nœud papillon		Corne de brume		Clown		Bougies
	Lunettes		Bulles		Sarbacane		Chien en ballon
	Lapin		Dobby		Carrousel		Cadeau
	Gâteau		Moulin		Pêche aux canards		Piñata
	Trompette		Pistolet à eau		Cupcake		Gobelet
	Masque		Sucette		Ballons		Déguisement de Vahiné
	Château gonflable		Déguisement de Princesse		Boule disco		Marshmallow
	Fanions		Fléchettes		Sac de bonbons		Déguisement de Fée
	Pizza		Assiette		Invitation		Ballon gonflable
	Déguisement de Cow Boy		Déguisement de Super-Héros		Micro		Déguisement de Chevalier

## Exemples de symboles CHAIR DE POULE

	Momie		Crane		Chapeau de sorcière		Pierre tombale
	Chat noir		Épouvantail		Cafard		Grenouille
	Araignée		Hibou		Zombie		Fantôme
	Orage		Os		Lutin		Cage
	Chandelier		Boule de cristal		Diablotin		Homme invisible
	Mouche		Lune		Chaudron		Toile d'araignée
	Squelette		Bonbons		Potion		Lanterne
	Chauve-souris		Feu follet		Miroir cassé		Frankenstein
	Serpent		Dragon		Balai		La faucheuse
	Trident		Citrouille		Sac		Vampire
	Clown démoniaque		Lapin démoniaque		Soucoupe volante		Corbeau
	Écureuil maléfique		Cavalier sans tête		Sucette		Rat

# MINI-JEU N°1

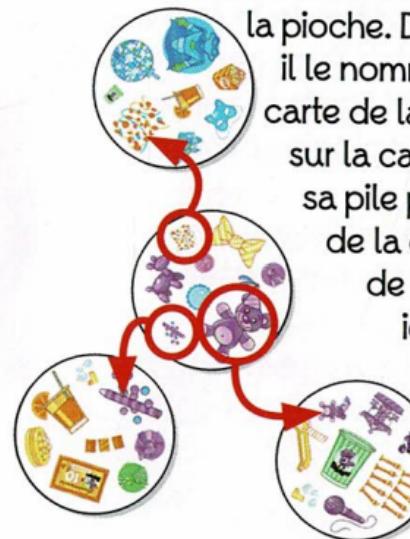
## La tour infernale

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.

**Mise en place :**

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.

## 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.

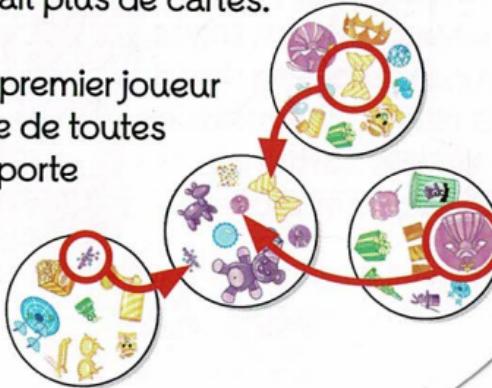
**2) But du jeu :** être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.



Mise en place :  
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.



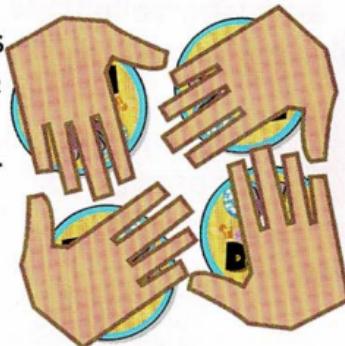
## MINI-JEU N°3

### La patate chaude

(se joue en plusieurs manches)

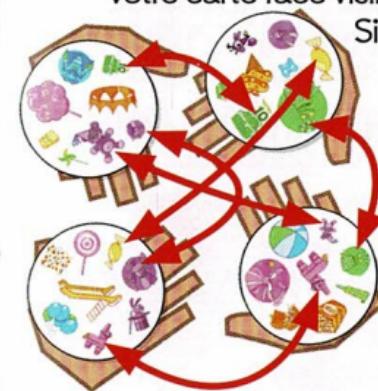
**1) Mise en place :** distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Mettez de côté les cartes restantes, elles serviront plus tard. Décidez du nombre de manches que vous souhaitez jouer (5 minimum).

**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.



Mise en place :  
exemple pour 4 joueurs

**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.

## MINI-JEU N°4

### Le cadeau empoisonné

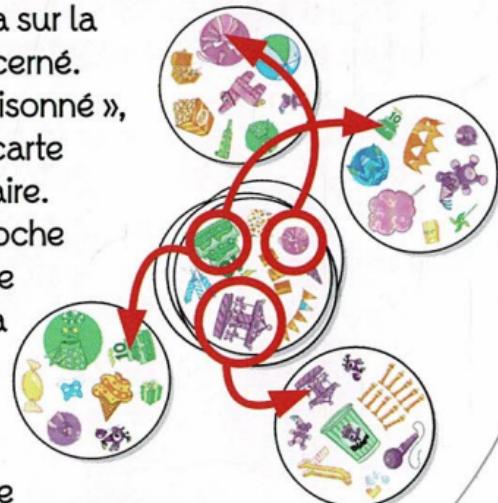
- 1) Mise en place : distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Posez la pioche de cartes restantes face visible au centre de la table.
- 2) But du jeu : avoir le moins de cartes possible.

Mise en place :  
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.

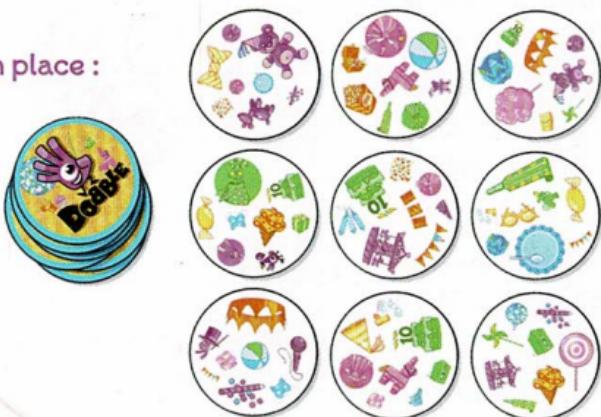


## MINI-JEU N°5

### 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.

Mise en place :



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.

