

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

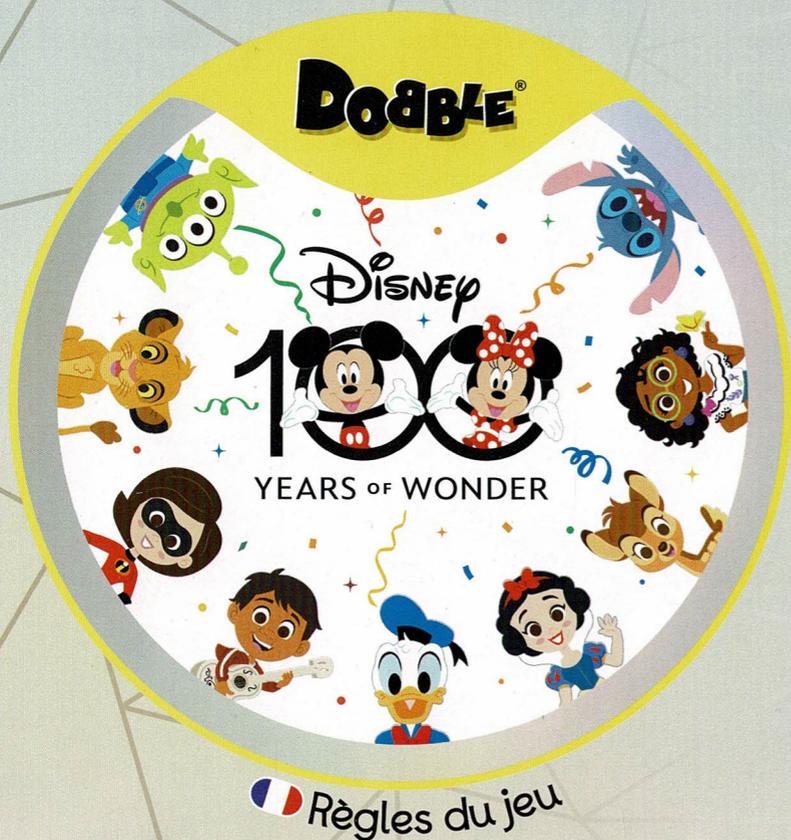
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Dobble Disney 100 ans, c'est quoi ?

Dobble Disney 100 ans, c'est une version en édition limitée, composée de 90 cartes avec 91 symboles et 10 symboles par carte. Il y a 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.

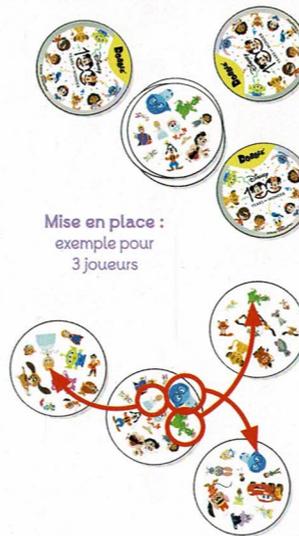
Ex æquo

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 « Le triplé gagnant » pour déterminer le vainqueur.

MINI-JEU N°1

La tour infernale

- Mise en place :** distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Posez la pioche de cartes restantes face visible au centre de la table.
- But du jeu :** récupérer le plus de cartes possible.
- 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.
- 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

- 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.
- But du jeu :** être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.
- 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.
- 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 paire étoilée



- Mise en place :** distribuez les cartes face cachée équitablement à chaque joueur. Chaque joueur a donc sa pile de cartes.
- But du jeu :** avoir le moins de cartes possibles au terme des manches jouées. Pour cela, il faut se débarrasser de ses cartes à chaque manche.
- Règles :** les joueurs retournent leur pile face visible simultanément. Les piles doivent rester sur la table. Si vous trouvez un symbole commun entre votre première carte et la carte d'un autre joueur, nommez-le et placez votre carte face visible sur la pile de l'autre joueur. Si votre carte a un symbole spécial étoile Mickey ou Minnie, votre carte est protégée ! Les étoiles derrière Mickey et Minnie sont magiques ! Elles empêchent les autres joueurs de trouver un autre symbole commun entre votre carte et la leur. Seules les paires étoilées fonctionnent pour les autres joueurs ! (seulement Mickey et Mickey ou Minnie et Minnie).

Vous, en revanche, pouvez trouver n'importe quel symbole commun entre votre carte et celles des autres joueurs. Si un joueur trouve un symbole commun entre sa carte et la vôtre autre que celui ayant une étoile spéciale, vous pouvez nommer le symbole qui protège votre carte et lui rendre sa carte.

Si le joueur a un symbole spécial étoile Mickey ou Minnie sur sa carte qu'il fait correspondre avec le vôtre, vous prenez sa carte. Continuez de jouer jusqu'à ce qu'un joueur se débarrasse de toutes ses cartes.

- Le gagnant :** le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes gagne !



Mise en place :
exemple pour
4 joueurs

MINI-JEU N°4

Non merci !

- Mise en place :** distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Posez la pioche de cartes restantes face visible au centre de la table.
- But du jeu :** avoir le moins de cartes possible.
- 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. Une nouvelle carte de la pioche est ainsi révélée et la partie continue jusqu'à ce que la pioche ait été épuisée.
- Le gagnant :** le joueur qui a le moins de cartes une fois la pioche épuisée remporte le mini-jeu.

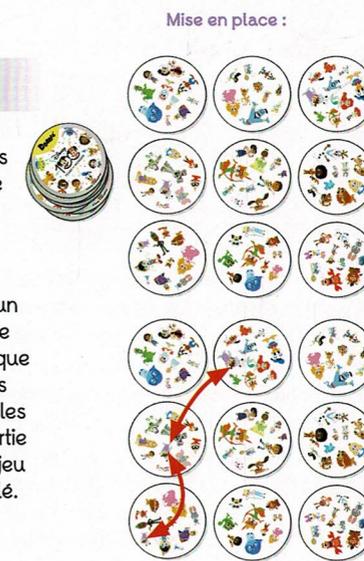


Mise en place :
exemple pour
4 joueurs

MINI-JEU N°5

Le triplé gagnant

- 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).
- But du jeu :** récupérer le plus de cartes possible.
- 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.
- Le gagnant :** le joueur qui a le plus de cartes remporte alors le mini-jeu.



Mise en place :

Symboles

 Baloo	 Mickey Mouse	 Minnie Mouse	 Daisy Duck	 Donald Duck	 Dingo
 Pluto	 Tic et Tac	 Jiminy Cricket	 Pinocchio	 Alice	 Le Chat
 Clochette	 Robin des Bois	 Elliott	 Rafiki	 Timon	 Pumbaa
 Lady	 Rox	 Rouky	 Marie	 Panpan	 Bambi
 Hercule	 Timothée	 Dumbo	 Cruella d'Enfer	 Maléfique	 Aurore
 Pocahontas	 Ursula	 Ariel	 Sébastien	 Belle	 Gaston
 Aladdin	 Mulan	 Cendrillon	 Tiana	 Elsa	 Anna
 Raïponce	 Flynn Rider	 Pascal	 Baymax	 Ralph La Casse	 Mirabel
 Judy Hopps	 Nick Wilde	 Raya	 Buzz l'Éclair	 Woody	 Alien
 Fourchette	 Lotso	 Luca	 Rémy	 Bob Razowski	 Sulli
 Flash McQueen	 Martin	 Joie	 Tristesse	 Joe Gardner	 Nemo
 Jack-Jack	 Elastigirl	 Miguel	 Panda rouge Mei	 Merida	 Dory
					 Carl Fredricksen

Crédits

Un jeu de Denis Blanchot, Jacques Cottureau 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

© DISNEY • © DISNEY/PIXAR

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 Cottureau 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 ? » A 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 Cottureau 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 Cottureau 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 Cottureau 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 réflexe 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 !

