

DOCF01-FR

Crédits

Un jeu de Denis Blanchot,
Jacques Cottereau et Play Factory,
avec la contribution de la team Play Factory,
dont : Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti,
Guillaume Gille-Naves, Igor Polouchine.

Édition et distribution :



Besoin d'aide ?
SERVICE CLIENT
www.asmodee.com

www.asmodee.com

JEU D'AMBIANCE ET DE RÉFLEXES - 1 À 5 JOUEURS - À PARTIR DE 3 ANS

1 0 3
2

DOUBLE

1, 2, 3

Règles du jeu

Dobble

1, 2, 3

Dobble 1, 2, 3, c'est quoi ?

Dobble 1, 2, 3, c'est plus de 30 symboles (chiffres et formes géométriques), 31 cartes, 6 images par carte et **toujours un et un seul symbole identique** entre chaque carte. À toi de le découvrir !

Avant de jouer...

Tu n'as encore jamais joué à Dobble ? Pioche 2 cartes et pose-les face visible sur la table. **Cherche 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 pour jouer à nouveau. Tu peux rejouer autant que tu veux, il y aura toujours un seul symbole identique entre deux cartes.

Ça y est,
tu sais jouer
à Dobble 1, 2, 3 !

But du jeu

Quelle que soit la variante, il faut trouver le **symbole identique** entre deux cartes, le nommer à haute voix, **prendre la carte, la retourner, ou la poser** selon les règles du mini-jeu auquel tu es en train de jouer.

Les mini-jeux

Dobble 1, 2, 3, est une suite de mini-jeux de rapidité où **tout le monde joue en même temps**. Pour que ce soit plus simple, les mini-jeux sont classés par ordre de difficulté croissant. Tu peux jouer à tous les mini-jeux dans l'ordre, dans le désordre ou rejouer toujours au même. Le principal est de s'amuser !
Ecoute bien la règle du mini-jeu avant de commencer.
N'hésite pas à faire un tour de jeu pour rien pour être sûr d'avoir bien compris la règle.

Fin de partie

Dans chaque mini-jeu, tu trouveras comment déterminer le gagnant.

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 retourné sa carte en premier qui gagne.

Ex-aequo

À la fin d'un jeu, les joueurs ex-aequo font un duel : 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

1

Un/Bleu

2

Deux/Rouge

3

Trois/Orange



Rectangle/Rouge



Carré/Violet



Rond/Vert



Triangle/Jaune



MINI-JEU N°7

Le petit poucet

(jeu solo)

1) Installation : posez 6 cartes au centre de la table pour former un chemin et distribuez autant de cartes à l'enfant, de façon à former une pile **face cachée** devant lui.

Vous pouvez faire varier le nombre de cartes selon l'âge de l'enfant et le temps disponible pour jouer.

2) But du jeu : recouvrir chaque carte du chemin avec ses propres cartes.



3) Comment jouer ?

L'enfant cherche le symbole commun entre la carte du dessus de sa pile et la première du chemin. Quand il l'a trouvé, **il recouvre la carte du chemin avec la sienne, face cachée**. Il recommence avec la deuxième carte du chemin et ainsi de suite jusqu'à le terminer.

4) Variante :

Au bout du chemin, l'enfant appelle un adulte et découvre chaque carte en nommant le symbole commun trouvé par son aspect et sa couleur (exemple : triangle bleu, deux rouge, etc.). Si l'enfant se trompe dans l'énonciation ou la reconnaissance de la paire, l'adulte aide le petit poucet à retrouver son chemin en lui expliquant son erreur.



