

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.



MINI-JEU N°2

La chenille

1) Installation : distribuez les cartes aussi équitablement que possible entre chaque joueur et posez une carte face visible au centre de la table. Chaque joueur forme une pile **face cachée** devant lui avec ses cartes.

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

Position de départ :
exemple pour 2 joueurs



3) Comment jouer ?

Au top départ, chaque joueur doit trouver **le symbole en commun entre la carte sur la table et celle du dessus de sa pile**. Une fois trouvé, il nomme le symbole en commun et pose sa carte à côté de la carte sur la table. C'est la « chenille » qui démarre ! Cette carte devient alors la référence pour le prochain symbole à trouver et ainsi de suite, formant petit à petit une « chenille ».

4) Le gagnant :

le gagnant est le premier à **s'être débarrassé de toutes ses cartes**. Les autres joueurs continuent et occupent les places de deuxième, troisième, etc.



Les deux coffres

1) Installation : posez sur la table deux piles de cartes comportant autant de cartes, **face visible**. Ce sont les deux coffres.

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

Position de départ :
exemple pour 2 joueurs



3) Comment jouer ?
Au top départ, le premier joueur à trouver le **symbole identique entre les deux cartes face visible**, le nomme et récupère une des deux cartes, et ainsi de suite jusqu'à épuisement des piles. S'il ne reste qu'une seule pile au centre, elle est divisée en deux piles identiques et le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule carte (ou aucune !).

4) Le gagnant :
Le gagnant est celui qui possède le plus de cartes à la fin de la partie.



MINI-JEU N°4

Le puits

1) Installation : distribuez toutes les cartes une par une à chaque joueur. 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
4 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 gagnant :

Le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes gagne le jeu.



MINI-JEU N°5

Cache-Cache

1) Installation : mélangez les cartes, posez-en quatre face **visible** devant chaque enfant et six devant chaque adulte. Posez une carte face visible au centre de la table et rangez les cartes restantes dans la boîte.

Vous pouvez modifier la quantité de cartes posée devant chaque enfant selon leur âge.

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) Comment jouer ?

Tout le monde joue en même temps.

Au top départ, chaque joueur doit repérer

le symbole identique entre l'une de ses cartes et celle placée au centre de la table. Quand il le

trouve, il doit le nommer et retourner sa carte concernée face cachée. Cette carte est ainsi validée.

La partie continue ainsi de suite.

4) Le gagnant :

Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur n'a plus de cartes face visible devant lui. Il est le gagnant de la partie.

