

JEU D'OBSERVATION ET DE RÉFLEXES - 2 À 5 JOUEURS - À PARTIR DE 4 ANS



**DOUBLE**  
**Règles du jeu**



## Dobble

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

Dobble Cars c'est 30 cartes, plus de 30 symboles issus de l'univers de Cars avec 6 symboles par carte ; et **toujours un et un seul symbole identique** entre chaque carte. À toi de le découvrir !

### **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 Cars 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 !

### **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 plusieurs 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 !

## Comment jouer avec ton super klaxon ?

Dans toutes les variantes qui suivent,  
tu as la possibilité d'utiliser le klaxon.  
Place-le au centre de la table.



À chaque fois que le camion Mack correspond au symbole  
en commun à trouver, tape sur le klaxon avant de nommer.

Ta rapidité sera récompensée par un bonus !  
Ce bonus dépend de la variante jouée.

- « La course », tu retournes deux cartes au lieu d'une.
- « La ligne d'arrivée » et « À vos marques, prêts, partez ! »,  
tu te défausses de deux cartes au lieu d'une.
- « La pompe à essence » et « la tâche d'huile »,  
tu prends deux cartes au lieu d'une.

## Exemples de symboles



Raoul  
ÇaRoule



Francesco  
Bernoulli



Luigi



Holley  
Shiftwell



Martin



Finn  
McMissile



Shérif



Mack



Guido



Red



Fillmore



Miguel  
Camino



Flash McQueen

**95**

Numéro  
Flash Mc Queen



Sergent

## MINI-JEU N°1

### La course

**1) Installation :** mélange les cartes, poses-en quatre **face visible** devant chaque enfant et six devant chaque adulte. Pose une carte **face visible** au centre de la table et range les cartes restantes dans la boîte.



**Position de départ :**  
exemple pour 2 joueurs

*Vous pouvez modifier la quantité de cartes posées devant chaque enfant selon son âge.*

**2) But du jeu :**  
être le premier joueur à n'avoir plus que des cartes face cachée devant lui.

### 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.



## MINI-JEU N°2

### La ligne d'arrivée

**1) Installation :** mélange les cartes, poses-en quatre **face visible** devant chaque enfant et six devant chaque adulte. Pose une carte **face visible** au centre de la table et range les cartes restantes dans la boîte.



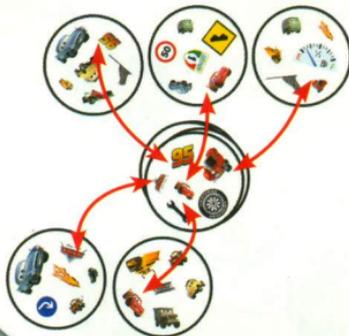
*Vous pouvez modifier la quantité de cartes posées devant chaque enfant selon son âge.*

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

**Position de départ :**  
*exemple pour 2 joueurs*

### 3) Comment jouer ?

Au top départ, 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 à chaque fois le symbole identique entre sa carte et celle du centre. Attention, par conséquent, la carte du centre change dès qu'un joueur pose une des siennes par-dessus.



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

## MINI-JEU N°3

### La pompe à essence

1) **Installation :** mélange les cartes, poses-en une face cachée devant chaque joueur et compose une pioche avec les cartes restantes que tu places **face visible**, au milieu des joueurs.

2) **But du jeu :** être le joueur qui a récupéré le plus de cartes de la pioche quand le jeu s'arrête.

**Position de départ :**  
exemple pour 3 joueurs



### 3) Comment jouer ?

Au top départ, les joueurs retournent leur carte face visible.

Chaque joueur doit être **le plus rapide à repérer le symbole identique entre sa carte et la première carte de la pioche**. Le premier joueur à le trouver, le nomme, prend la carte de la pioche et la pose devant lui sur sa carte. En prenant cette carte, une nouvelle carte est ainsi révélée. La partie continue jusqu'à ce que toutes les cartes de la pioche aient été récupérées.

### 4) Le gagnant :

le jeu s'arrête dès que toutes les cartes de la pioche ont été récupérées. Le gagnant est le joueur qui a récupéré le plus de cartes.



## MINI-JEU N°4

### À vos marques, prêts, partez !

**1) Installation :** distribue toutes les cartes une par une à chaque joueur. Mets 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**.

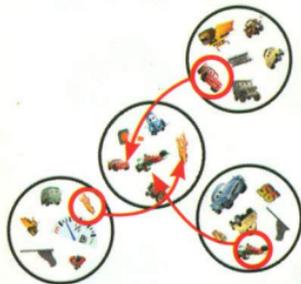
**2) But du jeu :** être le plus rapide à se débarrasser de toutes ses cartes et surtout ne pas être le dernier !



**Position de départ :**  
exemple pour 3 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

### La tâche d'huile

- 1) **Installation :** mélange les cartes, poses-en une **face cachée** devant chaque joueur et compose une pioche avec les cartes restantes que tu poses **face visible** au milieu des joueurs.
- 2) **But du jeu :** être le joueur qui a récupéré le moins de cartes de la pioche quand le jeu s'arrête.

**Position de départ :**  
exemple pour 4 joueurs



### 3) Comment jouer ?

Au top départ, les joueurs retournent leur carte face visible. Chaque joueur doit repérer le symbole identique entre la carte de n'importe quel autre joueur et celle de la pioche. Le premier joueur qui trouve un symbole identique le nomme, pioche la carte centrale et la pose sur la carte du joueur concerné. En prenant cette carte, une nouvelle carte est révélée. La partie continue jusqu'à ce que toutes les cartes de la pioche aient été récupérées.

### 4) Le gagnant :

le jeu s'arrête dès que toutes les cartes de la pioche ont été récupérées. Le gagnant est celui qui a le moins de cartes.

