

Règles de Dobble

Comment jouer à Dobble

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le plus rapide à repérer le symbole identique entre deux cartes et le crier à voix haute.
- **Mécanique principale** : Observation et rapidité en simultané — tout le monde joue en même temps, sans attendre son tour !
- **Condition de victoire** : Remporter le plus de mini-jeux (ou le plus de points si vous jouez en tournoi).

Le principe magique de Dobble

Dobble, c'est un jeu de cartes bluffant : il y a **55 cartes**, chacune affichant **8 symboles** différents (animaux, objets, formes...). Et voici la règle d'or qui ne change jamais : entre **deux cartes quelconques**, il existe toujours **exactement un symbole identique**. Un seul ! Ni plus, ni moins. La taille du symbole peut varier d'une carte à l'autre, mais la forme et la couleur sont les mêmes. C'est ça qui rend le jeu addictif : votre cerveau doit scanner huit symboles sur deux cartes en même temps, le plus vite possible.

Petite astuce : au début, certains symboles se ressemblent beaucoup (une bombe et une boule, par exemple). Prenez deux secondes lors de la phase de découverte pour bien les distinguer, vous éviterez les faux positifs !

Avant votre première partie

Si c'est la première fois que vous jouez (ou qu'un joueur autour de la table ne connaît pas encore Dobble), voici comment démarrer en douceur. Piochez **deux cartes au hasard** et

posez-les faces visibles au centre de la table. Tout le monde cherche le symbole commun. Dès que quelqu'un le trouve, il le **nomme à voix haute**. Ce joueur pioche ensuite deux nouvelles cartes et on recommence. Répétez l'opération jusqu'à ce que tout le monde ait bien compris qu'il y a toujours et seulement **un symbole identique** entre deux cartes. Voilà, vous savez jouer à Dobble !

Comment se déroule une manche

Quelle que soit la variante que vous choisissiez, la mécanique de base reste la même : soyez le premier à **repérer le symbole identique** entre deux cartes, le **nommer à voix haute**, puis effectuer l'action prévue par le mini-jeu en cours (prendre une carte, poser une carte, ou s'en débarrasser). Tous les joueurs jouent **en même temps**, sans ordre établi — c'est le chaos organisé, et c'est exactement pour ça que c'est fun !

En cas de doute sur qui a parlé en premier : c'est le joueur qui a **nommé le symbole le premier** qui gagne. Si deux joueurs ont parlé strictement au même moment, c'est celui qui a **pris, posé ou défaussé sa carte en premier** qui l'emporte. Et en cas d'ex-aequo à la fin d'un mini-jeu, les joueurs concernés font un **duel** : chacun pioche une carte, on les retourne en même temps, et le premier qui trouve et nomme le symbole commun gagne !

[IMAGE_MATERIEL]

Les 5 mini-jeux

Mini-jeu 1 — La tour infernale

Installation : Mélangez toutes les cartes. Posez-en **une face cachée devant chaque joueur**.

Les cartes restantes forment une **pioche** placée face visible au centre.

Objectif : Récupérer le plus grand nombre de cartes de la pioche centrale.

Déroulement : Au signal, chaque joueur retourne sa carte face visible. Tout le monde cherche alors le symbole identique entre **sa propre carte** et la **carte du dessus de la pioche** centrale. Le premier joueur à nommer ce symbole prend la carte de la pioche et la pose sur sa pile. La carte suivante de la pioche est ainsi révélée, et le jeu repart immédiatement. On continue ainsi

jusqu'à ce que la pioche soit épuisée.

Fin du mini-jeu : Le joueur avec le plus de cartes récupérées gagne !

Mini-jeu 2 — Le puits

Installation : Distribuez toutes les cartes une par une à chaque joueur (en commençant par le gagnant du mini-jeu précédent). La toute dernière carte est posée face visible au centre : c'est le **puits**. Chaque joueur mélange ses cartes et les empile face cachée devant lui : c'est sa **pioche personnelle**.

Objectif : Se débarrasser de toutes ses cartes le plus vite possible, et surtout ne pas être le dernier !

Déroulement : Au signal, chaque joueur retourne sa pioche face visible. Il faut trouver le symbole identique entre la **carte du dessus de sa pioche** et la **carte du puits** (celle au centre). Dès que vous le trouvez, nommez-le et posez votre carte sur la carte centrale. Attention : la carte centrale change à chaque fois qu'un joueur pose une carte dessus, donc restez concentrés ! Celui qui se débarrasse de toutes ses cartes en premier gagne, mais l'important c'est surtout de ne pas être le dernier.

Fin du mini-jeu : Le dernier joueur à avoir encore des cartes perd le mini-jeu.

Mini-jeu 3 — La patate chaude

Ce mini-jeu se joue en **plusieurs manches**.

Installation : À chaque manche, distribuez **une carte par joueur**, face cachée. Chacun garde sa carte en main sans la regarder. Les cartes restantes sont mises de côté pour les manches suivantes.

Objectif : Se débarrasser de sa carte le plus vite possible en la refilant à un voisin — et ne surtout pas finir avec toutes les cartes !

Déroulement : Au signal, tout le monde retourne sa carte et la tient bien à plat, symboles visibles par tous. Dès qu'un joueur repère le symbole identique entre **sa carte** et la carte d'**un autre joueur**, il le nomme et pose sa carte sur celle de cet adversaire. Ce joueur se retrouve maintenant avec deux cartes et doit chercher le symbole commun entre sa **nouvelle carte du dessus** et celle d'un autre joueur encore actif. S'il y arrive, il donne **toutes ses cartes d'un**

coup à ce joueur. Et ainsi de suite !

Petite astuce : gardez toujours un œil sur les cartes de vos voisins, pas seulement sur la vôtre.

Plus vous anticipez, plus vite vous vous débarrassez de votre carte !

Fin d'une manche : Le joueur qui se retrouve avec toutes les cartes perd la manche et les garde à côté de lui. On joue un minimum de 5 manches. Quand il n'y a plus de cartes à distribuer, le perdant global est celui qui a accumulé le plus de cartes.

Mini-jeu 4 — Attrapez-les tous

Ce mini-jeu se joue également en **plusieurs manches**.

Installation : À chaque manche, posez **une carte face visible au centre**. Autour de cette carte centrale, disposez face cachée **autant de cartes qu'il y a de joueurs**. Le reste est mis de côté pour les manches suivantes.

Objectif : Récupérer le plus de cartes possible sur l'ensemble des manches.

Déroulement : Au signal, chaque joueur retourne **simultanément** une des cartes qui entourent la carte centrale. Tous les joueurs cherchent le symbole identique entre la **carte centrale** et l'une des cartes qui viennent d'être retournées. Le premier à nommer un symbole identique s'empare de la carte correspondante. Attention : la carte du centre ne se prend jamais !

Fin d'une manche : Dès que toutes les cartes retournées ont été récupérées, la carte centrale est remise sous la pioche et une nouvelle manche commence. Quand il n'y a plus de cartes à distribuer, le gagnant est celui qui a le plus de cartes en main.

Mini-jeu 5 — Le cadeau empoisonné

Installation : Mélangez toutes les cartes. Posez-en **une face cachée devant chaque joueur**.

Le reste forme une **pioche** face visible au centre.

Objectif : Récupérer le **moins** de cartes possible — c'est l'inverse de la tour infernale !

Déroulement : Au signal, les joueurs retournent leur carte face visible. Cette fois, il faut trouver le symbole identique entre la **carte de la pioche centrale** et la carte d'**un autre joueur** (pas la vôtre !). Le premier qui repère ce symbole le nomme et place la carte de la pioche sur la carte du joueur ciblé. Une nouvelle carte de la pioche est alors révélée, et on continue. Chaque carte récupérée est un fardeau — les autres joueurs vont tout faire pour vous en coller un maximum !

Fin du mini-jeu : Quand la pioche est épuisée, le gagnant est le joueur qui a le **moins de cartes** devant lui.

[IMAGE_FIN]

Comptage des points pour les tournois

Vous voulez comparer vos scores sur plusieurs mini-jeux ? Voici le système de points officiel. Commencez toujours par « La tour infernale » et laissez le perdant choisir le mini-jeu suivant.

Mini-jeu	Points attribués
La tour infernale	+1 point par carte récupérée / +5 points bonus pour le joueur ayant le plus de cartes
Le puits	+10 points pour le 1er à se débarrasser de toutes ses cartes / -20 points pour le dernier
La patate chaude	-5 points par manche perdue
Attrapez-les tous	+1 point par carte récupérée
Le cadeau empoisonné	+20 points pour le joueur avec le moins de cartes / +10 points pour le second

Quelques jeux du même genre à découvrir

Si Dobble vous a donné le goût des jeux rapides et nerveux, vous allez adorer [Taco Chapeau](#) [Gâteau Cadeau Pizza](#), un autre jeu de rapidité qui fait beaucoup rire. Pour ceux qui aiment les jeux où chaque seconde compte, jetez un œil aux [règles du Mind Up](#) ou aux [règles de Jungo](#). Et si vous cherchez quelque chose d'un peu différent avec une dimension stratégique, [Dobro](#) pourrait vous surprendre agréablement !