

Crédits

Idee Originale : Denis Blanchot
Système de jeu, développement et tests :
Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti,
Denis Blanchot, Team Play Factory
Variante 1 et 2 : Équipe Asmodee

Découvrez
DOBBLE
en version
classique :



Disponible également
sur l'AppStore® pour
votre iPhone®, iPod
touch® et iPad® !
Et bientôt sur Android®
et Facebook® !
www.dobble.fr

Édition et distribution :



www.asmodee.com



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

DOBBLE KIDS

Règles du jeu



Dobble Kids, c'est quoi ?

Dobble Kids c'est plus de 30 animaux, 30 cartes,
6 animaux par carte et **toujours un et un seul animal
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 l'animal 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 animal identique entre deux cartes.

Ça y est, tu sais jouer à Dobble Kids !

But du jeu

Quelle que soit la variante, il faut
trouver l'**animal 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 Kids 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 !

Écoute 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 l'animal 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 l'animal identique et le nomme gagne le duel !



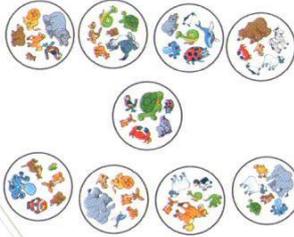
Exemples d'animaux



MINI-JEU N°1

Cache-Cache

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.

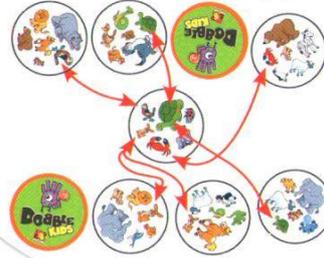
2) But du jeu : être le premier joueur à n'avoir plus que des cartes face cachée devant lui.

Position de départ :
exemple pour 2 joueurs

3) Comment jouer ?

Tout le monde joue en même temps.
Au top départ, chaque joueur doit repérer l'animal 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.

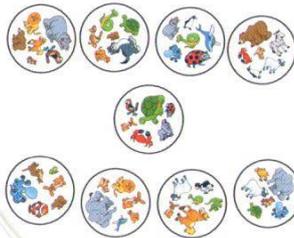
4) Le gagnant : le jeu s'arrête lorsqu'un joueur n'a plus de cartes face visible devant lui. Il est le gagnant de la partie.



MINI-JEU N°2

Les 5 doigts de la main

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.



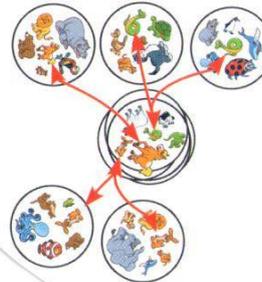
Vous pouvez modifier la quantité de cartes posées devant chaque enfant selon son âge.

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 l'animal 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 tour infernale

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.

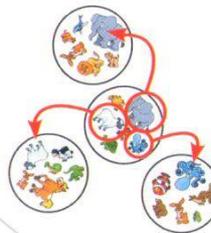
2) But du jeu : être le joueur qui a récupéré le plus de cartes de la pioche quand le jeu s'arrête.

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 l'animal 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

Le puits

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

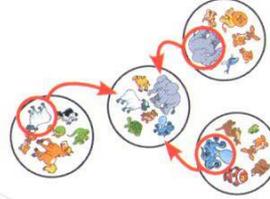


3) Comment jouer ?

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 l'animal 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

Le cadeau empoisonné

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 l'animal identique entre la carte de n'importe quel autre joueur et celle de la pioche**. Le premier joueur qui trouve un animal 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**.

