

Dobble – Les règles additionnelles



Mini jeu N°6 – L'empilement.....	2
Mini jeu N°7 – Photographie.....	2
Mini jeu N°8 – L'Enquête.	3
Mini jeu N°9 – Le Memory.....	4
Mini jeu N°10 – Le poker-menteur.....	5
Mini jeu N°11 – Collection de symboles.....	6
Proposition de changements de points pour les autres jeux.....	6
Le Goodies à découper.....	7

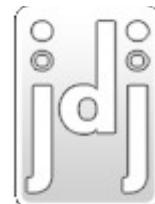
Voici pour vous 6 nouvelles règles pour le jeu Dobble .

Ces dernières ne sont pas officielles et sont imaginées par « Limp » et mis en page par « Blue », du site Jedisjeux.

Certaines proposent de jouer au jeu assez différemment et il vous sera parfois demandé du matériel supplémentaire.

De plus, nous vous proposons un système différent de décompte des points des 5 premiers jeux, pour peu que vous comptiez les points...

Vous êtes prêts à jouer ? C'est parti !



Mini jeu N°6 – L'empilement

Des 5 nouveaux mini-jeux proposés, celui-ci est le plus proche des 5 premiers.

A) **Installation** : Mélangez les cartes et distribuez-en 7 à chaque joueur. Ces cartes sont posées devant soi, les unes à côté des autres, **face cachée**.

B) **But du jeu** : Etre le premier joueur à ne plus avoir de cartes devant soi.

C) **Comment jouer** : Au top départ, les joueurs retournent toutes leurs cartes face visible. Chaque joueur doit repérer le symbole identique entre n'importe laquelle de ses cartes

et n'importe laquelle de celles d'un autre joueur. Il nomme le symbole et pose alors sa carte sur celle de l'autre joueur. Ce dernier doit maintenant chercher le symbole identique entre la carte du sommet de ce tas de cartes et celui de n'importe quel autre joueur, tout en essayant de se débarrasser de ses autres cartes.

Quand un joueur y parvient, c'est la totalité de son tas qu'il pose sur la carte de l'autre joueur.

D) **Le gagnant** : Le jeu s'arrête dès qu'un joueur n'a plus de cartes devant lui. Il est alors le grand gagnant. Les autres joueurs comptent le nombre de cartes qu'ils possèdent et perdent autant de points. *(Il est donc conseillé d'essayer de se débarrasser des tas de cartes les plus gros durant la partie)*

Mini jeu N°7 – Photographie

Ce mini-jeu nécessite l'emploi d'une feuille de papier et d'un stylo pour chacun des joueurs présents. Un moyen quelconque pour « minuter » les manches est également souhaitable.

A) **Installation** : Mélangez les cartes et piochez-en 5. 4 de Ces cartes sont posées **face cachée, la cinquième est posée face visible**.

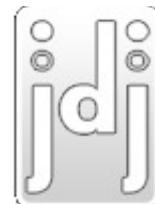
B) **But du jeu** : Etre le premier joueur à totaliser 10 points.

C) **Comment jouer** : Au top départ, les joueurs ont 20 secondes pour bien regarder les 4 cartes posées sur la table. Une fois ce laps de temps passé, ces dernières sont retournées face

cachée. Puis on retourne face visible la 5^e carte. Les joueurs inscrivent alors sur leur feuille les 4 noms de symboles qu'ils pensent être ceux en commun entre chacune des 4 cartes retournées face cachée et celle ainsi dévoilée.

Ils peuvent inscrire un même nom plusieurs fois. On regarde ensuite en révélant les cartes combien des cartes ont bien en commun avec la 5^e carte le symbole cité (si un symbole est cité une fois et que deux cartes ont ce symbole en commun, un seul point est accordé).

Pour compter les points, les joueurs peuvent, selon leur préférence, prendre des cartes (prioritairement parmi celles jouées, puis parmi celles de la pioche) ou noter leur score sur leur feuille. S'il n'y a pas de vainqueur, on rejoue une nouvelle manche avec de nouvelles cartes.



Mini jeu N°8 – L'Enquête.

Ce mini-jeu ne se joue qu'à partir de 3 joueurs et n'a pas de limite au nombre maximal de joueurs.

A) **Installation** : Mélangez les cartes. Un joueur en pioche 2 et les consulte sans que les autres joueurs ne les voient. Le joueur regarde quel est le symbole secret et se le remémore. Puis il remélange ses deux cartes avec les autres.

B) **But du jeu** : Etre le premier joueur à deviner quel était le symbole commun aux deux cartes.

C) **Comment jouer** : Le joueur qui connaît le symbole pioche la première carte de la pioche et la pose face révélée sur la table. Il dit si le symbole est présent ou pas sur cette carte.

Puis il nomme un symbole non présent sur cette carte qui n'est pas le symbole recherché. Les autres joueurs savent ainsi que ce symbole n'est pas le bon. (*il s'aide des symboles répertoriés sur le goodies présent à la fin de ces règles*). Il laisse un délai (les joueurs

s'accordent sur la durée, 2 ou 3 secondes devrait être un bon timing, en début de partie) de quelques secondes puis pioche une nouvelle carte qui recouvre la première. Il dit de nouveau si le symbole est présent et ainsi de suite, en disculpant un nouveau symbole différent de ceux déjà nommés. A n'importe quel moment, un joueur peut donner un nom de symbole. S'il s'agit du bon symbole, le joueur remporte la partie, sinon, il est éliminé et on continue.

Pour rendre le jeu un peu plus facile, on découpe les symboles présents à la fin de ces règles et on les pose au milieu de la table (Attention : il manque exprès certains symboles!). Au lieu de nommer un symbole pour le disculper, le joueur en retire un parmi ceux ainsi disposés sur la table.

D) **Le gagnant** : On joue autant de manche qu'il y a de joueurs, chacun devant joué une fois le rôle de celui qui fait deviner. On attribue 5pts à chaque bonne réponse et -1pt à chaque mauvaise (on peut ainsi, si on compte les points, monter ce malus à -2 mais ne pas éliminer de la manche en cours le joueur fautif. A la place, il ne peut plus donner de nouvelle réponse tant qu'un autre joueur ne l'a pas fait.)



Mini jeu N°9 – Le Memory.

Ce mini-jeu demande du matériel additionnel, à savoir des marqueurs, quels qu'ils soient. La quantité nécessaire correspond au double du nombre de participants.

A) **Installation :** Mélangez les cartes. Piochez en deux fois plus que le nombre de joueurs participant à la partie et posez les sur la table face cachée. Posez ensuite une carte supplémentaire sur la table, cette fois-ci face visible.

B) **But du jeu :** Emmagasiner le plus de cartes.

C) **Comment jouer :** Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Durant son tour, un joueur dit un nom de symbole puis dévoile une carte. Si le symbole prononcé est celui en commun avec la carte, il

prend cette dernière et rejoue, sinon, il la repose face cachée (il a tout intérêt à la reposer vite si ce n'est pas le cas). *Après s'être trompé, le joueur place un marqueur sur la carte reposée face cachée. Celle-ci ne peut pas être retournée tant que toutes les cartes face cachée n'ont pas de marqueurs sur elles. Quand c'est le cas, on retire tous ces marqueurs et on utilise de nouveau ce même procédé.*

(Pour des parties plus faciles, on ne tient pas compte de la partie en italique.)

D) **Le gagnant:** Chaque carte empochée rapporte 5pts. Il est conseillé de baisser ce ratio si on décide de jouer ce mini-jeu plusieurs fois en système « tournois » (voir règle de base)



Mini jeu N°10 – Le poker-menteur.

Ce mini-jeu demande du matériel additionnel, à savoir des marqueurs : 6 par joueur, l'appartenance des marqueurs devant être reconnaissable.

A) **Installation :** Mélangez les cartes. Chaque joueur en pioche 6 qu'il garde en main.

On pioche une carte que l'on pose face visible sur la table.

Le joueur ayant le moins de points (ou celui étant le plus jeune) débute la partie.

B) **But du jeu :** Conserver ses marqueurs

C) **Comment jouer:** Les joueurs jouent à tour de rôle. Ils ont 5 secondes (pendant leur tour, les autres joueurs comptent à voix haute) pour soit :

- Jouer une carte à côté de la dernière carte jouée et d'y ajouter un marqueur à côté pour savoir qu'il s'agit de leur carte.

- Dire « STOP ».

S'ils ne le font pas à temps, ils sont éliminés (*voir plus loin*). Dès qu'un joueur dit STOP ou qu'il ne reste qu'un joueur en lice, la manche s'arrête et on procède à une vérification (sauf s'il ne reste qu'un joueur).

La vérification.

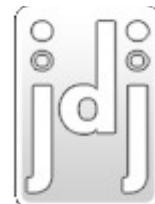
On cherche maintenant le symbole commun aux deux premières cartes. Pour mieux visualiser ce symbole par la suite, on pivote les cartes pour que les symboles se retrouvent côte à côte. On vient donc de former une paire.

On fait de même avec la troisième carte, qui pivote pour que le symbole qu'elle a en commun avec la carte n°2 soit à côté. On continue ainsi tant que la nouvelle paire ainsi formée est nouvelle (ce qui veut dire que ce symbole n'avait pas encore été utilisé dans une paire précédente). Dès qu'une paire n'est pas nouvelle, le joueur ayant joué la carte fautive (on la visualise avec le marqueur) est éliminé. (*voir plus loin*) Si toutes les paires sont nouvelles, alors le joueur ayant dit STOP est fautif: il perd un de ses marqueurs.

Tout joueur *éliminé* lors de cette manche perd deux marqueurs. On remélange toutes les cartes et on récupère les marqueurs non perdus, puis on rejoue une manche.

Chaque joueur reçoit bien de nouveau 6 cartes mais ne peut en jouer que s'il peut poser un de ses marqueurs à côté.

D) **Le gagnant:** Dès qu'un joueur n'a plus de marqueur, le jeu est fini et le joueur possédant le plus de marqueurs remporte ce jeu. Pour compter les points : le ou les vainqueur gagne autant de points que de marqueurs perdus dans cette partie. Tous les autres joueurs gagnent autant de points que le nombre de marqueurs qui leur reste.



Mini jeu N°11 – Collection de symboles.

Ce mini-jeu demande d'imprimer et de découper préalablement les symboles présents à la fin ces règles.

A) **Installation :** Mélangez les cartes et distribuez les de façon équitable entre les joueurs. Placez tous les jetons symboles au centre de la table.

B) **But du jeu :** prendre le plus de marqueurs symboles possible.

C) **Comment jouer:** Chaque joueur tient son paquet de cartes dans une main, en tas, de façon à voir la carte du dessus du paquet face visible. Au Top départ, les joueurs doivent attraper et poser devant eux les jetons symboles encore présents au centre de la table

et présents (ceux récoltés par les joueurs ne peuvent plus être pris par quelqu'un d'autre) sur la carte présente sur le dessus de leur paquet.

Ils peuvent à tout moment déposer cette carte devant eux pour libérer une nouvelle carte (et de nouveaux symboles). Toute nouvelle carte ainsi défaussée recouvre la ou les précédentes pour former un tas. Si un joueur vient à ne plus avoir de carte en main, il peut prendre à la place n'importe quel tas de carte de n'importe quelle défausse.

D) **Le gagnant:** Dès qu'il n'y a plus de marqueur au centre de la table, la partie est terminée et le vainqueur est le joueur ayant le plus de marqueur symbole en sa possession. Si on compte les points, chaque marqueur collecté vaut 1 point et le vainqueur a droit à un bonus de 5 points.

Proposition de changements de points pour les autres jeux.

Nous vous conseillons certains aménagements de décompte des points pour certains des mini jeux de la boîte de base si vous jouez en phase « tournois » :

Le puits : Les joueurs auxquels il reste des cartes perdent autant de points. Celui à qui il en reste plus perd 5 pts supplémentaires, sauf s'il s'agit d'une partie à deux joueurs. Le vainqueur conserve le bonus de 10pts.

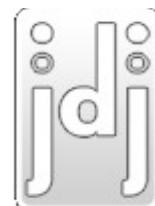
La patate chaude : Le premier perdant ramasse les cartes, comme précisé dans la règle. Ensuite les autres joueurs font une manche sans lui. Le perdant ramasse les cartes (et donc une carte de moins). On continue ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs sauf le vainqueur aient récupérés des cartes. Puis on reprend du début et ce jusqu'à épuisement de la pioche.

Quand celle-ci est épuisée, les joueurs perdent autant de points que de cartes récoltées.

Le cadeau empoisonné : Les joueurs perdent autant de points que le nombre de cartes qu'ils ont reçu. On commence par noter les points du joueur en ayant le moins. Le joueur suivant perdra au

minimum deux points de plus que ce dernier (quel que soit le nombre de cartes récoltées), le suivant perdra au minimum 3 points de plus que l'avant dernier et ainsi de suite...





Le Goodies à découper...

Il manque les illustrations du glaçon, du trèfle à quatre feuilles, du cheval, de la paquerette et du clown, ce qui n'est en rien gênant, au contraire.

Par contre, les images du crâne et de la cible ne sont pas des mêmes couleurs que celles du jeu, désolé...



Règles : Cédric BLAISE

Mise en page : Cédric LANDRU

www.jedisjeux.net