SOCIÉTÉ

Dobble : règles des 5 mini-jeux (Spot it)

Mis à jour le 24 mai 2026

Règles du Dobble : les 5 mini-jeux (Well, Tour, Patate chaude, Collect, Infiltration) expliqués un par un, avec le principe du symbole commun.

Dobble (Spot it ! en Amérique du Nord) est un jeu de cartes circulaires où chaque paire de cartes partage exactement un symbole identique. La règle est universelle : repérez le symbole commun le plus vite possible. La boîte propose 5 mini-jeux différents, tous basés sur ce principe géométrique. Ce guide reprend les règles officielles Asmodee pour chaque variante, du mode solo rapide au tournoi éliminatoire.

Objectif et matériel

Principe fondamental : entre deux cartes Dobble, il existe toujours un et un seul symbole en commun (forme et couleur identiques, taille pouvant varier).

Matériel : 55 cartes circulaires, chacune affichant 8 symboles variés (animaux, objets, formes…), notice avec 5 mini-jeux.

Joueurs : 2 à 8 (selon le mini-jeu). À partir de 6 ans. Réflexes et observation sont essentiels.

Les 5 mini-jeux officiels

Avant de commencer, choisissez un mini-jeu. Les règles de base (trouver le symbole commun) restent identiques ; seuls la distribution des cartes et la condition de victoire changent.

Mini-jeu 1 : La Well (La Hotte)

But : se débarrasser de toutes ses cartes.

1. Mélangez le deck. Retirez une carte et placez-la au centre, face visible : c'est la hotte.
2. Distribuez le reste équitablement face cachée entre les joueurs (cartes en main, pas devant soi).
3. Tous jouent simultanément : chacun retourne la carte du dessus de sa pile et cherche le symbole commun avec la hotte.
4. Le premier à le trouver pose sa carte sur la hotte (en couvrant l'ancienne). Les autres gardent leur carte face visible devant eux.
5. On continue jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes.

Victoire : premier sans cartes. Variante : celui qui a le moins de cartes restantes après épuisement du deck.

Mini-jeu 2 : La Tour (The Tower)

But : collecter le plus de cartes.

1. Une carte est au centre (hotte). Le reste forme une pile face cachée à côté.
2. Chaque joueur reçoit une carte face cachée devant lui.
3. Simultanément, tous cherchent le symbole commun entre leur carte et la hotte.
4. Le plus rapide prend la hotte, l'ajoute à sa pile de points, et retourne une nouvelle carte du deck au centre.
5. Les autres continuent avec leur carte actuelle.

Quand le deck est vide, on compte les cartes gagnées. Victoire : celui qui en a le plus.

Mini-jeu 3 : Le Hot Potato (La Patate chaude)

But : être le joueur avec le moins de cartes à la fin.

1. Distribuez toutes les cartes sauf une, face cachée, entre les joueurs.
2. La carte restante est au centre.
3. Comme en mini-jeu 1, chacun retourne sa carte du dessus et cherche le symbole commun avec le centre.

4. Le perdant (dernier ou celui qui ne trouve pas) récupère la carte centrale en plus des siennes.

La partie s'arrête quand un joueur n'a plus de cartes ou quand une seule carte circule. Victoire : moins de cartes = mieux.

Mini-jeu 4 : Le Collect (Le Collecteur)

But : former des paires en étant le plus rapide.

1. Distribuez 5 cartes face cachée à chaque joueur. Le reste forme une pioche.
2. Retournez la carte du dessus de la pioche au centre.
3. Simultanément, chaque joueur cherche le symbole commun entre sa main et la carte centrale.
4. Le premier pose sa carte correspondante sur le centre et pioche une nouvelle carte (ou en prend une du deck).

Victoire : premier à se débarrasser de ses 5 cartes, ou celui avec le moins de cartes quand la pioche est vide.

Mini-jeu 5 : L'Infiltration (All Against All)

But : être le dernier joueur en course dans un tournoi d'élimination.

1. Chaque joueur reçoit une carte face cachée.
2. On retourne une carte au centre.
3. Tous cherchent le symbole commun en même temps.
4. Le plus lent (ou celui qui se trompe) est éliminé et quitte la manche.
5. On redistribue une carte par survivant et on continue jusqu'à un seul gagnant.

Version rapide pour 2 joueurs : le premier à gagner 5 manches remporte la partie.

Comment repérer le symbole commun

Les symboles diffèrent en taille et parfois en orientation, mais jamais en forme et couleur. Entraînez-vous à balayer la carte du regard en spirale plutôt qu'à comparer symbole par symbole au hasard.

Erreurs fréquentes : confondre deux symboles similaires (cœur rouge vs cœur rose), oublier qu'il n'y a qu'un seul match : si vous en voyez deux, vous vous trompez de paire de cartes.

Conseils pour gagner

- Ne fixez pas un seul symbole : parcourez toute la carte systématiquement.
- En jeu simultané, la vitesse de pose prime : préparez votre main près du centre.
- Avec les enfants, autorisez une seconde confirmation pour limiter les disputes sur « qui a posé en premier ».
- Jouez dans un endroit bien éclairé : les reflets sur les cartes plastifiées induisent des erreurs.

Variantes et extensions

Asmodee propose de nombreuses éditions thématiques (Harry Potter, Disney, Classic…) : les règles sont identiques, seuls les symboles changent. Dobble Chrono ajoute un sablier ; Dobble 360° propose des cartes avec symboles orientés différemment pour augmenter la difficulté.

En maison, on peut mélanger interdit deux éditions (symboles différents) ou autoriser un mini-jeu « marathon » : enchaîner les 5 modes sur une manche chacun.

Erreurs fréquentes

- Jouer avec des cartes d'éditions différentes (symboles incompatibles)
- Distribuer des cartes face visible par erreur en mini-jeu 1
- Oublier que le symbole commun est unique : pas deux matches possibles
- Éliminer le mauvais joueur en mini-jeu 5 sans arbitrage clair sur « premier posé »

FAQ Dobble

Combien de cartes dans la boîte classique ? 55 cartes, chacune avec 8 symboles, basées sur la géométrie finie de projective plane (31 symboles uniques au total dans le jeu).

Peut-on jouer à 2 ? Oui, surtout en mini-jeux 1, 2 et 5. Répartissez les cartes équitablement ou jouez en duel direct sur la hotte.

Que faire en cas d'égalité « en même temps » ? Règle maison : départage au doigt le plus proche du centre, ou manche supplémentaire entre les deux concernés.

Les enfants de 4 ans peuvent-ils jouer ? L'âge officiel est 6 ans ; plus jeunes, simplifiez en mini-jeu 2 avec cartes face visible et sans élimination.

Faut-il crier le nom du symbole ? Non obligatoire en officiel : poser la carte suffit. En groupe bruyant, nommer le symbole (« araignée ! ») évite les conflits.