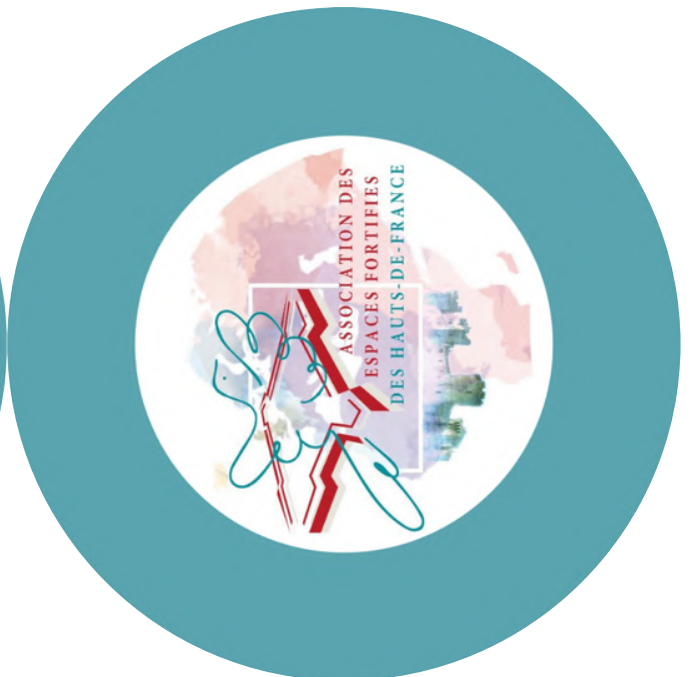
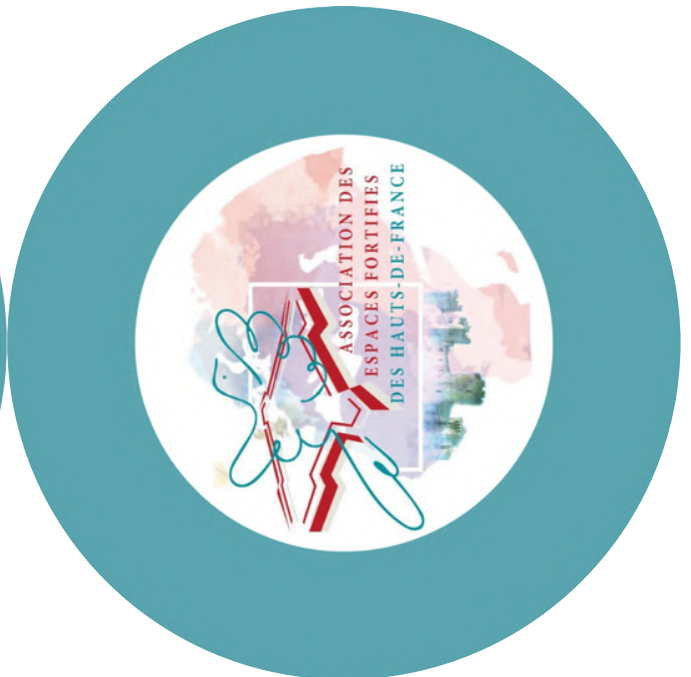


JEU DE DOOBLE DES ESPACES FORTIFIÉS

*Découpe les 30 cartes + règles de ce jeu de Dobble
sur le thème des fortifications.*

Objectif : être le plus rapide à repérer le symbole identique entre 2 cartes.



3) Comment jouer ?

Au top départ, les joueurs retournent sa 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 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 le **joueur qui en a récupéré le plus.**



Dobble des Espaces Fortifiés Mini-jeu N°1

La tour infernale

1) **Installation** : mélangez les cartes, posez-en une **face cachée** devant chaque joueur et composez une pioche avec les cartes restantes que vous placez **face visible**, au milieu des joueurs.

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



Dobble des Espaces Fortifiés Symboles



Fléau



Seax



Epée



Epées croisées



Arbalète



Labrys/hache double



Arc

Contenu du jeu :

- 31 cartes
- 31 symboles
- 1 seul symbole identique entre chaque carte



Dooble des Espaces Fortifiés

Mini-jeu N°3

La patate chaude

(se joue en plusieurs manches)

- 1) **Installation** : à chaque manche, distribuez une carte à chaque joueur qu'il conserve **face cachée** dans sa main, sans la regarder. Mettez les cartes restantes de côté, elles serviront pour les manches suivantes.
- 2) **But du jeu** : être plus rapide que les autres joueurs à se débarrasser de sa carte.



3) Comment jouer ?

Au top départ, les joueurs retournent leur pioche face visible. Il faut être plus rapide que les autres pour **se défaire 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 perdant** est le **dernier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.**



Dooble des Espaces Fortifiés

Mini-jeu N°2

Le puits

- 1) **Installation** : **distribuez** toutes les cartes une par une à chaque joueur. Mettez 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 !



3) Comment jouer ?

Au top départ, chaque joueur retourne en même temps l'une des cartes qui entoure la carte du centre.

Les joueurs doivent trouver **le symbole identique entre la carte du centre et les cartes qui viennent d'être retournées.**

Dès qu'un joueur trouve un symbole identique, il le nomme, s'empare de la carte concernée et la place de côté (attention, il ne faut jamais piocher la carte du centre).

4) **Le gagnant** : dès que toutes les cartes retournées ont été récupérées, les joueurs remettent la carte du centre sous la pioche et relancent une nouvelle manche.

Les joueurs conservent les cartes récupérées. Lorsqu'il n'y a plus de carte à piocher, le jeu s'arrête et **le gagnant est celui qui a récupéré le plus de cartes.**



Dobble des Espaces Fortifiées

Mini-jeu N°4

Attrapez-les tous !

(se joue en plusieurs manches)

1) **Installation** : à chaque manche, posez une carte visible au milieu des joueurs, puis posez, **face cachée** autour de cette carte, autant de cartes que de joueurs.

Mettez les cartes restantes de côté, elles serviront pour les manches suivantes.

2) **But du jeu** : récupérer un maximum de cartes plus rapidement que les autres joueurs.



3) Comment jouer ?

Au top départ, les joueurs révèlent leur carte en s'assurant que tous les symboles soient bien visibles par tous les joueurs. **Dès qu'un joueur trouve le symbole identique entre sa carte et celle d'un autre, il le nomme et place sa carte sur celle de son adversaire.**

Ce dernier doit maintenant chercher le symbole identique entre sa nouvelle carte et celle des joueurs restants. S'il y arrive, il donne toutes ses cartes d'un coup.

4) **Le perdant** : le dernier joueur qui se retrouve avec toutes les cartes perd la manche et les pose sur la table près de lui. Les joueurs relancent autant de manches qu'ils le souhaitent. Lorsqu'il n'y a plus de cartes à distribuer, le jeu s'arrête et **le perdant est celui qui a récupéré le plus de cartes.**



Doble des Espaces Fortifiés Mini-jeu N°5

Le cadeau empoisonné

- 1) **Installation** : mélangez les cartes, posez-en une **face cachée** devant joueur et composez une pioche avec les cartes restantes que vous posez **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.



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 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.**



