

Il y a plusieurs règles pour le Dobble ; d'autres sont disponibles sur internet ou inventables.

La Tour infernale

Installation :

1. Distribuez **une carte à chaque joueur** qu'il conserve **face cachée**.
2. Placez les cartes restantes au milieu. Elles constitueront la pioche.

But du jeu :

récupérer le plus de cartes.

Déroulement :

- Au top départ les joueurs retournent leur carte. Les joueurs doivent alors trouver le symbole identique entre leur carte et celle posée au centre de la table (sur la pile). Dès qu'un joueur trouve un symbole identique :
 1. il le nomme,
 2. s'empare de la carte concernée
 3. et la pose devant lui sur sa carte.

En prenant cette carte, une nouvelle carte centrale est ainsi révélée.

- La partie continue jusqu'à ce que toutes les cartes de la pioche aient été récupérées.

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.

Le Cadeau Empoisonné

Installation :

Mélangez les cartes, posez-en une face cachée devant chaque joueur et composez une pioche avec les cartes restantes que vous posez face visible au milieu des joueurs.

But du jeu :

Être le joueur qui a récupéré le moins de cartes de la pioche quand le jeu s'arrête.

Déroulement :

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 carte est révélée. La partie continue jusqu'à ce que toutes les cartes de la pioche aient été récupérées.

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.

Mémory 1

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 : Être 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.

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 : Un joueur en pioche 2 et les consulte sans que les autres joueurs ne les voient. Le joueur regarde quel est le symbole commun et le mémorise. Puis il remélange ses deux cartes avec les autres.

B) But du jeu : Être 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 laisse un délai (les joueurs s'accordent sur la durée, 2 ou 3 secondes devrait être un bon timing, en début de partie) 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. À 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.

D) Le gagnant : On joue autant de manche qu'il y a de joueurs, chacun devant jouer une fois le rôle de celui qui fait deviner. On attribue 5 pts à chaque bonne réponse et -1 pt à chaque mauvaise.