Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

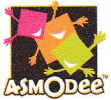
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

DOBBLE CHRONO

Les variantes inédites



www.asmodee.com

Entre dans la dimension Chrono !

À chaque page de ce livret, il y a une variante inédite pour jouer avec ton chrono Dobble !

Essaie-les toutes, entraîne-toi et tente de battre le score de tes amis !

Si tu veux jouer à la version classique de Dobble, tu trouveras les 5 règles originales qui ont fait le succès du jeu à l'intérieur de la boîte en métal !

Sommaire

POINT DE CONTRÔLE 4

CONTRE LA MONTRE 6

LE PETIT TRAIN 8

LA RÉCOLTE 10

LA CHAISE MUSICALE 12

INSTALLATION DES PILES 14

Jeu Solo

POINT DE CONTRÔLE

BUT DU JEU : repérer, nommer et attraper le plus de cartes possibles

- *Pose une carte devant toi face visible et prend le paquet de cartes dans ta main, face cachée.*
- *Déclenche le Chrono Dobble en mode compte à rebours (position 2) et retourne la première carte du paquet.*
- *Quand tu as repéré le symbole commun entre la carte sur la table et celle de ton paquet, annonce-le à haute voix et dépose-la face cachée sur la table.*
- *Prend la deuxième carte de ton paquet, repère et nomme le symbole commun avec la carte restée sur la table et mets la de côté de la même façon.*
- *Au signal de fin, compte le nombre de cartes que tu as repérées.*

VARIANTE EXPERT

La carte sur la table (qui est restée la même tout le long du jeu) peut être recouverte par la carte de ton paquet, augmentant ainsi la difficulté du jeu.

Nom	Variante		Temps	Niveau
	Facile	Expert		
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆

Débutant ★☆☆☆ de 10 à 20 cartes.

Initié ★★☆☆ de 21 à 30 cartes.

Confirmé ★★★☆ de 31 à 40 cartes.

Expert ★★★★ 41 cartes et plus.

Jeu Solo

CONTRE LA MONTRE

BUT DU JEU : faire le meilleur temps possible

- *Pose une carte devant toi face visible et prend le paquet de cartes dans ta main, face cachée.*
- *Déclenche le Chrono Dobble en mode minuteur (position 1) et retourne la première carte du paquet.*
- *Quand tu as repéré le symbole commun entre la carte sur la table et celle de ton paquet, annonce-le à haute voix et dépose la carte face cachée sur la table.*
- *Prend la deuxième carte de ton paquet, repère et nomme le symbole commun avec la carte restée sur la table et mets la de côté de la même façon.*
- *Quand tu as fini tout le paquet de cartes, arrête le Chrono Dobble et regarde le temps que tu as fait.*
- *Compare ton temps à celui de tes amis !*

VARIANTE EXPERT

La carte sur la table (qui est restée la même tout le long du jeu) peut être recouverte par la carte de ton paquet, augmentant ainsi la difficulté du jeu.

Nom	Variante		Temps	Niveau
	Facile	Expert		
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆
	X	X		☆☆☆☆

Débutant ★☆☆☆ Plus de 6 minutes.

Initié ★★☆☆ de 4 à 6 minutes.

Confirmé ★★★☆ de 2 à 4 minutes.

Expert ★★★★ 2 minutes et moins.

Jeu multi joueurs

LE PETIT TRAIN (2 À 4 JOUEURS)

- *Pose 11 cartes au centre de la table pour former une ligne (Petit Train), distribue-en autant à chaque joueur et règle le Chrono Dobble en mode compte à rebours (position 2).*
- *Chaque joueur tient sa pile de cartes dans sa main, face visible et doit trouver le symbole en commun entre sa première carte et celle de la ligne.*
- *Quand un joueur l'a trouvé, il le nomme et pose sa carte sur la première carte de la ligne.*
- *Il cherche maintenant le symbole en commun entre sa nouvelle carte et la deuxième carte de la ligne et ainsi de suite.*
- *Pour gagner, il faut que tu sois le plus avancé sur la ligne du Petit Train quand sonne le Chrono Dobble.*
- *Le gagnant est donc celui qui a le moins de cartes en mains.*
- *Si tu atteins la gare d'arrivée (dernière carte) avant la fin du Chrono Dobble, tu es le grand gagnant, note ton temps et challenge tes amis.*

Nom du gagnant	Nombres de gares passées	Super victoire ! Temps	Niveau
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆

Débutant ★☆☆☆ de 1 à 6 cartes.

Initié ★★☆☆ de 7 à 10 cartes.

Confirmé ★★★☆ 11 cartes entre 36 secondes et une minute.

Expert ★★★★ 11 cartes en moins de 35 secondes.

Jeu multi joueurs

LA RÉCOLTE (2 JOUEURS ET +)

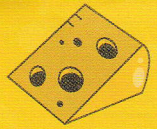
- *Place 8 cartes par joueur face visible sur la table. Chaque joueur reçoit aussi une carte face visible qu'il place dans sa main. C'est sa carte maitresse.*
- *Le Chrono Dobble est mis en marche sur le mode compte à rebours (position 2) : la partie peut commencer !*
- *Tout le monde joue en même temps. Trouve le symbole en commun entre ta carte maitresse et n'importe quelle carte de la table. Dès que c'est fait, annonce le nom du symbole et prend en main la carte correspondante de la table. Elle devient ta nouvelle carte maitresse ! Arrête de jouer dès que le chrono s'arrête.*
- *Le gagnant est le joueur qui possède le plus grand nombre de cartes en main à la fin du chrono.*

Nom du gagnant	Nombres de cartes récoltées

Jeu multi joueurs

LA CHAISE MUSICALE (2 À 4 JOUEURS)

- *Dispose 23 cartes au centre de la table, distribue équitablement les cartes qu'il reste aux joueurs. Ecarte les cartes en trop si besoin.*
- *Déclenche le Chrono Dobble en mode compte à rebours (position 2).*
- *Tu dois recouvrir le plus vite possible les cartes sur la table avec les tiennes en annonçant le symbole en commun. A chaque fois que tu nommes un symbole, pose la carte de ta main face cachée sur celle repérée sur la table.*
- *A la fin du chrono, celui qui a le moins de cartes en main a gagné.*
- *Si toutes les cartes sont recouvertes, avant la fin du chrono Dobble, c'est aussi celui qui a le moins de cartes en main qui a gagné. Bien sûr, dès que tu n'as plus de cartes en main, tu remportes la partie.*



Nom du gagnant	Nombres de cartes en main	Super victoire ! Temps	Niveau
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆
			☆☆☆☆

Débutant ★☆☆☆
6 cartes et plus en main.

Initié ★★☆☆
moins de 6 cartes.

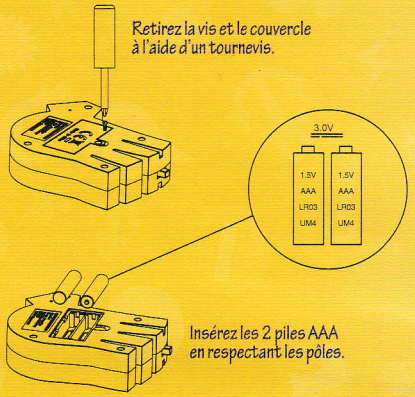
Confirmé ★★★☆
0 carte en main entre 36 secondes et une minute.

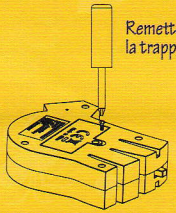
Expert ★★★★
0 carte en main en moins de 35 secondes.

FR

INSTALLATION DES PILES :

- Les piles doivent être remplacées par un adulte.
- Utiliser uniquement le type de pile recommandé.
- Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité.
- Les piles doivent être enlevées du jouet avant d'être chargées lorsque cela est possible.
- Ne pas mélanger différents types de piles.
- Ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usagées.
- Retirer les piles usées du jouet.
- Les bornes d'une pile ne doivent pas être mises en court-circuit.
- Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables.
- Ne pas essayer de brûler les piles.
- Jeter les piles d'une façon correcte et sécuritaire.
- Les piles rechargeables doivent être uniquement chargées sous la surveillance d'un adulte.





Crédits

Jeu édité sous licence

Divertis Properties Group

Directeurs de collection :

Jean-François Andreani – Toussaint Benedetti

Variantes imaginées par

Jean-François Andreani – Toussaint Benedetti – Tatiana Montandon

Un jeu créé et developpé par la société Play Factory