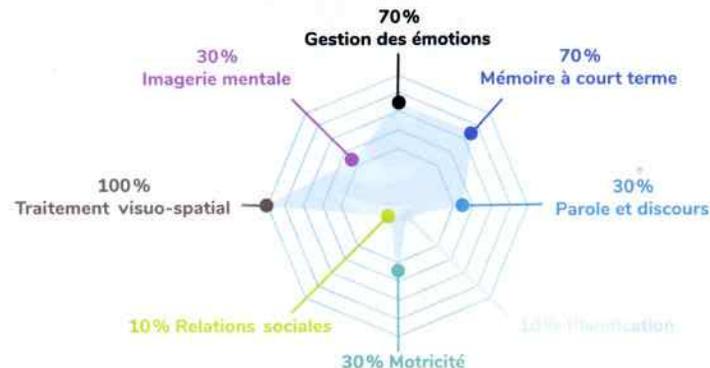




NOTE DE L'ÉQUIPE

Dobble Access+ est une adaptation du célèbre jeu de cartes **Dobble**, édité par Zygomatic et distribué par Asmodee.



Imagerie mentale :

Visualisation mentale d'un objet, d'une idée, d'une situation, etc.

Gestion des émotions :

Correspond au contrôle de notre propre état émotionnel. Elle nous permet de réduire les affects négatifs, d'inhiber notre impulsivité et de nous concentrer sur ce qui nous apaise ou nous rend joyeux.

Mémoire à court terme :

Il existe différentes formes de mémoire. La mémoire à court terme est un type de mémoire qui peut contenir une quantité d'informations limitée pendant un temps limité. La mémoire de travail permet, elle, de réfléchir sur ces informations. Ces deux types de mémoire permettent de conceptualiser, de faire du calcul mental, etc.

Parole et discours :

Le langage oral permet d'exprimer des idées, d'utiliser le vocabulaire acquis, et de développer la diction et la prononciation.

Planification :

Consiste à fixer les étapes à suivre pour atteindre un objectif. Elle permet de s'organiser et de prendre des décisions dans des situations complexes.

Motricité :

Capacité à réaliser un exercice impliquant l'activation des muscles du corps : marcher, courir, faire du vélo, etc. La motricité fine, en particulier, correspond à l'exécution de gestes précis permettant de manipuler de petits objets : écrire, dessiner, nouer ses lacets, etc.

Relations sociales :

Toutes les interactions, les communications et tous les liens plus ou moins personnels que nous créons avec d'autres personnes.

Traitement visuo-spatial :

Nous permet de percevoir les objets qui nous entourent et de nous orienter dans notre environnement.

Règles du jeu



Matériel



65 cartes **Dobble** dont :

- 13 cartes de niveau Facilité – avec 4 symboles sur chaque carte
- 21 cartes de niveau Intermédiaire – avec 5 symboles sur chaque carte
- 31 cartes de niveau Avancé – avec 6 symboles sur chaque carte



1 livret de règles du jeu (p. 2 à 5)
Paroles de nos experts (p. 6 à 11)

La Tour infernale



But du jeu

Avoir récupéré le plus de cartes à la fin de la partie.



Mise en place



- 1 Choisissez le niveau de difficulté souhaité et prenez le paquet de cartes correspondant. Attention : les paquets de cartes des différents niveaux de difficulté ne peuvent pas être mélangés entre eux.
- 2 Chaque joueur reçoit 1 carte, face cachée, qu'il pose devant lui.

- 3 Placez ensuite le reste des cartes, face visible, au centre de la table pour former la pioche.
- 4 Observez bien la première carte, face visible, de la pioche ; vous pouvez tous ensemble décrire les symboles qui y sont illustrés.
- 5 Lorsque tout le monde est prêt, vous pouvez commencer à jouer !



Déroulement de la partie

Tous les joueurs retournent leur carte, face visible, simultanément.

Le premier joueur qui trouve le symbole identique entre sa propre carte et la carte posée au centre de la table le nomme à voix haute.

Si cela est juste, il récupère la carte du haut de la pioche et la pose sur sa propre carte.

Chaque joueur doit ensuite trouver le symbole identique entre la première carte de sa pile et la nouvelle, carte face, visible au centre de la table.



Note : il ne peut y avoir qu'un seul symbole identique entre deux cartes.

Jouez ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte dans la pioche centrale.



Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes disponibles dans la pioche.

Chaque joueur compte alors les cartes qu'il a devant lui. Le ou les joueurs qui ont le nombre de cartes le plus élevé gagnent la partie.

Le Puits



But du jeu

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.



Mise en place



1 Choisissez le niveau de difficulté souhaité et prenez le paquet de cartes correspondant. Attention : les paquets de cartes des différents niveaux de difficulté ne peuvent pas être mélangés entre eux.

2 Distribuez les cartes, face cachée, aux joueurs en fonction de leur nombre et du niveau choisi, comme indiqué dans le tableau ci-après :

	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
Niveau Facilité	6	/	/
Niveau Intermédiaire	10	6	/
Niveau Avancé	15	10	7

3 Placez ensuite 1 carte, face visible, au centre de la table pour former le puits. Les éventuelles cartes restantes sont rangées dans la boîte ; elles ne seront pas utilisées pour cette partie.

4 Observez bien la première carte, face visible, au centre de la table ; vous pouvez tous ensemble décrire les symboles qui y sont illustrés.

5 Lorsque tout le monde est prêt, vous pouvez commencer à jouer !



Déroulement de la partie

Tous les joueurs retournent simultanément la première carte de leur pile, face visible.

Le premier joueur qui trouve le symbole identique entre sa première carte et la carte posée au centre de la table le nomme à voix haute.

Si cela est juste, il place la première carte du haut de sa pile sur celle du puits, au centre de la table.

Chaque joueur doit ensuite trouver le symbole identique entre la première carte de sa pile et la nouvelle carte, face visible, au centre de la table.



Note : il ne peut y avoir qu'un seul symbole identique entre deux cartes.

Jouez ainsi jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes dans sa pile.



Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes. Il est alors déclaré vainqueur.

Règle à 1 joueur

Dobble Access+ peut également se jouer à 1 joueur, sous le regard bienveillant d'un aidant, au moins pour les premières parties.

La règle du jeu est identique à celles présentées en version multijoueur. Vous pouvez, si vous le souhaitez, suivre les recommandations suivantes :

• **Chronométrer les parties** : le joueur se rendra ainsi compte de sa progression dans le jeu et des différents niveaux.

• **Faire des parties assez courtes** (avec un nombre de cartes réduit) afin d'enchaîner les **différents niveaux** de difficulté, dans un ordre ou dans l'autre.

• **Utiliser les cartes pour nommer les symboles et les couleurs**. Cela peut permettre au joueur de travailler son vocabulaire et sa mémoire.

• **Choisir l'une ou l'autre des variantes du jeu proposées** ("La Tour infernale" ou "Le Puits") en fonction des capacités et de la préférence du joueur.

Dobble c'est plus de 50 symboles, 55 cartes, 8 symboles par carte et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte. Mais comment cela fonctionne-t-il ? **Dobble** est construit à partir d'un principe d'intersection selon lequel deux lignes ont toujours un point et un seul en commun. En 1976, Monsieur Jacques COTTEREAU a eu l'idée de construire des généralisations d'un célèbre problème de « mathématiques amusantes » nommé problème de Kirkman ou problème des demoiselles qui est le suivant : « 15 jeunes filles d'un pensionnat sortent tous les jours en promenade par rangées de trois. Comment doit-on procéder pour que chacune d'entre elles se trouve une seule fois en compagnie de chacune des autres ? » À l'aide de techniques inspirées par la théorie des codes correcteurs d'erreurs, il construisit quelques structures généralisant le problème. Ces structures sont bien connues des mathématiciens sous le nom de « blocs équilibrés incomplets ». À partir des propriétés particulières de ces structures (principes d'intersection et d'optimisation), Monsieur Jacques Cottereau réalisa successivement deux jeux en les « habillant » d'une manière non conventionnelle. Le premier de ces jeux, un « rapporteur bizarre » fut publié dans les revues « Le Petit Archimède » et « Pour la Science ».

M. Jacques COTTEREAU créa ensuite un deuxième jeu basé sur un plan projectif d'ordre 5 dans lequel les lignes furent remplacées par des cartes, les points par des images d'insectes, baptisé « jeu des insectes », le principe étant de trouver l'image d'insectes commune entre deux cartes. L'ancêtre de **Dobble** était né !



Au printemps 2008, Denis Blanchot découvre quelques cartes du « jeu des insectes », créé des décennies auparavant. Il est frappé par le génie de la mécanique d'intersection et s'associe à Jacques Cottereau pour en faire un « vrai » jeu. Pour Denis Blanchot, les motifs de type « bons points » doivent être repensés car ils sont trop complexes et interdisent un jeu de réflexion et d'ambiance. Les icônes doivent permettre une identification rapide, et doivent être plus ludiques et compréhensibles. Il faut de la fluidité. De même, les cartes sont trop peu nombreuses (31) et comptent trop peu de figures (6) ; il faut passer à 57 cartes à 8 figures pour avoir une vraie sensation de jeu, soit un plan projectif d'ordre 7. Les règles du jeu doivent encore être imaginées... Bref, il y a tout un travail supplémentaire de création à mener. De très nombreux prototypes et tests de règles, notamment auprès d'enfants, sont réalisés par Denis Blanchot qui se charge seul du contact avec les éditeurs. La team Play Factory contribuera enfin avec Denis Blanchot à la forme finale du jeu. Dès l'automne 2009, **Dobble**, tel qu'il existe aujourd'hui, est lancé !



Factory contribuera enfin avec Denis Blanchot à la forme finale du jeu. Dès l'automne 2009, **Dobble**, tel qu'il existe aujourd'hui, est lancé !