



Jeu d'ambiance et de réflexes
2 à 8 joueurs - à partir de 6 ans



Sobble du sol



RÈGLES DU JEU



LE SOBBLE C'EST QUOI ?

Le Sobble est un jeu de cartes comportant chacune un nombre défini d'organismes. Plus il y a d'organismes sur les cartes, plus le jeu comporte de cartes. **Chaque carte a un unique dessin commun** avec n'importe quelle autre carte du paquet.

LE BUT DU JEU

Trouver le dessin en commun entre deux cartes données, et l'annoncer avant les autres joueurs.

LES DIFFÉRENTS NIVEAUX DE JEU

Il y a **3 niveaux de difficulté** au Sobble afin de créer une progressivité dans l'apprentissage. Le niveau 2 reprend les organismes du niveau 1 ainsi que de nouveaux organismes.

Le niveau 3 reprend ceux du niveau 2 et est complété par des nouveaux.

NIVEAU 1 : 4 organismes par carte, soit **13 cartes.**

NIVEAU 2 : 5 organismes par carte, soit **21 cartes.**

NIVEAU 3 : 6 organismes par carte, soit **31 cartes.**

NIVEAU 1

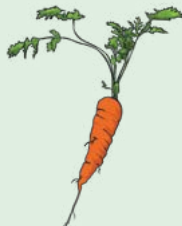
LISTE D'ESPÈCES



Escargot



Cloporte en boule



Carotte



Limace



Taupe



Fourmi



Araignée



Ver de terre



Champignon



Bactéries



Nématode



Collemboule rond
(symphypleone)



Acarien



Blob



Arbre chêne vert



Bousier



Scolopendre

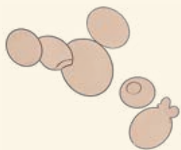


Pseudo-scorpion



Perce-oreille

MENTAIRES



Levure



Trèfle



Carabe



Grillon



Lule



Collembole long
(entomobryomorphe)



Tardigrade



Termite



Chenille

MENTAIRES



Larve de coléoptère



Staphylin



Plathelminthe

LES PRINCIPAUX MODES DE JEU

LE PUIITS

Les cartes sont réparties entre tous les joueurs.

La dernière est posée face visible au centre de la table. Un joueur annonce le début de la partie. À ce moment-là, tous les joueurs retournent la première carte de leur paquet et doivent trouver l'organisme commun entre leur carte et celle du centre.

Dès qu'un joueur le trouve, il nomme cet organisme puis place sa carte sur celle du centre, et retourne à nouveau la première carte de sa pile. **Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes le plus vite possible.**

LA TOUR INFERNALE

Tous les joueurs commencent avec une carte qu'ils posent devant eux face cachée. Le reste des cartes, formant la pioche, est mis au centre de la table et est posé face visible de telle sorte que tous les joueurs puissent voir les organismes de la dernière carte. Un joueur annonce le début de la partie. À ce moment-là, tous les joueurs retournent leur carte. Dès qu'un joueur trouve l'organisme commun entre sa carte et celle du centre, il le nomme, prend la carte du milieu et la place sur le haut de son paquet. **Le but du jeu est d'avoir le plus de cartes à la fin de la manche.**

LE CADEAU EMPOISONNÉ

Tous les joueurs commencent avec une carte qu'ils posent devant eux face cachée. Le reste des cartes, formant la pioche, est mis au centre de la table et est posé face visible de telle sorte que tous les joueurs puissent voir les organismes de la dernière carte. Un joueur annonce le début de la partie. À ce moment-là, tous les joueurs retournent leur carte. Dès qu'un joueur trouve l'organisme commun entre la carte d'un autre joueur et celle du centre, il le nomme, prend la carte du milieu et la place sur le paquet du joueur en question.

**Le but du jeu est d'avoir le moins de cartes
à la fin de la manche.**

ATTRAPEZ-LES TOUS

Placez une carte au centre de la table face cachée, et autour autant de cartes face visible qu'il y a de joueurs. Un joueur annonce le début de la partie et retourne la carte centrale, qui est la carte de référence. Dès qu'un joueur trouve un organisme commun entre une des cartes posées et la carte centrale, il le nomme, pioche ladite carte – attention, la carte centrale n'est jamais piochée – et la garde pour lui. **Le but du jeu est d'avoir le plus de cartes à la fin de la partie.**

LA PATATE CHAUDE

Chaque joueur pioche une carte et la conserve, face cachée, dans sa main. Au top, les joueurs retournent leur carte en les conservant dans leur main de manière que tous les joueurs puissent voir leurs organismes. Dès qu'un joueur trouve un organisme commun entre sa carte et celle d'un autre joueur, il le nomme et place sa carte (ou son paquet de cartes s'il en a déjà récupéré) dans la main de l'autre joueur. Le joueur qui récupère toutes les cartes perd la manche. **Le but du jeu est d'avoir perdu moins de manches que les autres joueurs.**

CRÉDITS

**Un jeu créé et développé dans le cadre de la mallette
« École du sol » basé sur la mécanique du Dobble.**

Illustrations - Morgane Ganault

Graphisme et mise en page - Romain Bouchet



