



🇫🇷 Règles du jeu 🇳🇱 Regels

🇫🇷 Dobble Connect, c'est quoi ?

Dobble Connect, c'est 90 cartes, plus de 90 symboles, 10 symboles par carte, et toujours un et un seul symbole identique entre deux cartes. À vous de le découvrir ! Jouez seul ou en équipe afin de former des lignes de 4 cartes de votre couleur avant les autres !

🇫🇷 Avant de jouer...

Afin de vous entraîner à repérer le symbole identique entre deux cartes (même forme et même couleur, seule la taille peut être différente), piochez deux cartes au hasard et placez-les au centre de la table. Le premier joueur qui trouve ce symbole le nomme : il a réussi avant les autres ! Répétez l'opération avec de nouvelles cartes jusqu'à ce que tous les joueurs aient bien compris qu'il y a toujours un et un seul symbole identique entre deux cartes. C'est aussi simple que cela. Vous savez maintenant jouer !

🇫🇷 But du jeu

Formez le plus rapidement possible une ligne de 4 cartes de votre couleur pour remporter la manche ! Afin de pouvoir placer une carte, trouvez et nommez à voix haute le symbole identique entre celle-ci et une des cartes déjà posées.

🇳🇱 Wat is Dobble Connect?

Dobble Connect bestaat uit 90 kaarten - met in totaal meer dan 90 verschillende symbolen - waarop 10 symbolen per kaart afgebeeld staan. Ga op zoek naar het identieke symbool tussen twee kaarten! Speel als teams of als individuele spelers en vorm als eerste een rij van 4 kaarten in jouw kleur!

🇳🇱 Voordat je begint te spelen...

Als je dit spel nog nooit gespeeld hebt, raden we je aan om twee willekeurige kaarten te trekken en die met de afbeeldingen naar boven tussen de spelers te leggen. Zoek hetzelfde symbool op beide kaarten (dat wil zeggen: dezelfde vorm, dezelfde kleur, alleen de grootte kan verschillen). De eerste speler die dit symbool vindt, benoemt het en legt twee nieuwe kaarten open op tafel. Herhaal dit tot alle spelers begrijpen dat er steeds slechts één identiek symbool op twee willekeurige kaarten staat. Dat is alles... je kent nu de basis van het spel Dobble!

🇳🇱 Doel van het spel

Vorm zo snel mogelijk een rij van 4 kaarten in jouw kleur om de ronde te winnen! Zoek hiervoor het identieke symbool tussen twee kaarten, noem het hardop en begin met het vormen van een lijn.

🇫🇷 Règles

Dobble Connect peut se jouer de 2 à 8 joueurs.

! Dans la suite des règles, nous utiliserons parfois le mot « équipe », que celle-ci soit composée de 1, 2 ou 3 joueurs.

Selon le nombre de joueurs déterminez la composition des équipes qui s'affrontent (▲). Séparez les cartes par couleur puis choisissez un paquet par équipe (rose, orange, vert ou bleu), ce sera le vôtre pour la partie. Si les joueurs jouent en équipes composées de plusieurs joueurs, ils divisent entre eux le paquet de cartes à leur couleur en paquets plus ou moins équitables. Chaque joueur prend son paquet de cartes face cachée. Placez une des dix cartes de départ (avec un contour noir) face visible au centre de la table.

A.

Parties en équipes d'un seul joueur (2, 3 ou 4 joueurs)
Spelen met teams van één speler (2, 3 of 4 spelers)

2 spelers / 2 joueurs 3 spelers / 3 joueurs
4 spelers / 4 joueurs

Dobble Connect se joue en simultané (tous les joueurs jouent en même temps, il n'y a pas de tours de jeu). Au top, tous les joueurs retournent la carte au sommet de leur paquet et cherchent le symbole en commun entre leur carte et la carte de départ (■). Lorsque l'un d'entre eux trouve, il annonce le symbole en commun entre elles. Il place sa carte adjacente à un des 6 côtés de la carte de départ. Il retourne sa prochaine carte pour continuer à jouer.

À partir du moment où une autre carte est placée sur la table, les joueurs peuvent également chercher le symbole en commun entre leur carte et la nouvelle carte pour pouvoir se placer à côté, et ainsi de suite.

! Les joueurs ne peuvent jamais passer des cartes : si la carte est sur le dessus de leur paquet, ils doivent la jouer avant de pouvoir révéler la prochaine carte.

! Les joueurs ne peuvent placer de cartes au-dessus de celles sur la table, mais uniquement adjacentes

Parties en équipes paires (4, 6 ou 8 joueurs)
Spelen met gelijke teams (4, 6 of 8 spelers)

2 teams / 2 équipes 3 teams / 3 équipes
4 teams / 4 équipes

Teams kunnen bestaan uit een verschillend aantal spelers als het totale aantal spelers geen gelijke verdeling toelaat. Laat de sterke spelers solo tegen de anderen spelen, het wordt tijd om hen te onttronen!

Les équipes peuvent être de nombres différents quand le nombre de joueurs total ne permet pas une répartition équilibrée. N'hésitez pas à mettre les plus forts dans les équipes moins nombreuses face aux autres, il est temps de les détrôner !

🇳🇱 Spelregels

Dobble Connect is een spel voor 2 - 8 spelers.

! In de rest van de regels gebruiken we soms het woord 'team'. Teams kunnen 1, 2 of 3 spelers bevatten.

Bepaal afhankelijk van het aantal spelers de samenstelling van de teams (▲). Sorteert de kaarten op kleur en kies één van de vier kleurenstapels (roze, oranje, groen of blauw), dit is jouw stapel gedurende het hele spel. Als je met meer dan drie mensen speelt, raden we je aan om teams te vormen. Als je als team speelt, verdeel je de stapel kaarten gelijkwaardig over de teamleden. Elke speler legt zijn stapel kaarten gedekt neer (met de afbeelding naar beneden).

De kaarten met een zwarte rand zijn startkaarten. Leg één van deze kaarten in het midden van de tafel.

Dès que 4 cartes d'une même couleur se suivent dans n'importe quelle direction, la manche termine (■). C'est l'équipe de cette couleur qui marque le point !

Un des joueurs de l'équipe récupère la carte de départ et la place à côté de lui, face cachée. Cette carte symbolise le point gagné :



Selon le nombre de d'équipes en jeu, il faut gagner un certain nombre de points pour remporter la partie (■). Lorsqu'une équipe marque son premier point, elle doit intégrer une carte de chacune des autres équipes dans son paquet (elle reçoit ainsi 1 carte de chaque autre couleur). Attention, ainsi devra l'intégrer à son paquet puis le mélanger. Lorsqu'elle marque son second point, elle reçoit 2 cartes de chaque autre couleur en jeu, etc. Quand elle marque le dernier point, la partie prend fin immédiatement et elle remporte la victoire.

! Les cartes des autres couleurs sont plus difficiles à jouer car elles participent à l'avancée des lignes adverses ! Elles doivent être jouées tout de suite, car les joueurs ne peuvent pas les passer. La seule façon de s'en débarrasser est de les jouer.

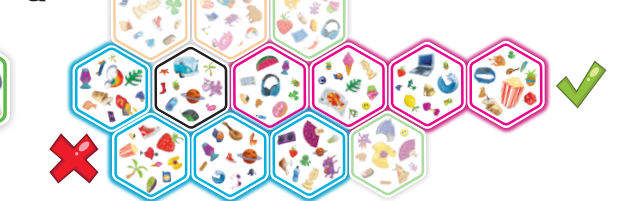
À la fin de la manche chaque équipe récupère toutes les cartes de sa couleur présentes sur la table, indépendamment de qui les a posées. Ainsi, les cartes qui avaient intégré les paquets adverses reviennent aux équipes respectives. Avant de commencer la prochaine manche, chaque équipe remélange l'ensemble de ses cartes en intégrant celles données par les équipes adverses.

! Dans le rare cas où tous les joueurs terminent leurs paquets de cartes avant que la manche soit remportée, celle-ci prend fin sans gagnant. Chaque couleur récupère toutes les cartes sur la table à sa couleur et on relance une nouvelle manche avec la même carte de départ.

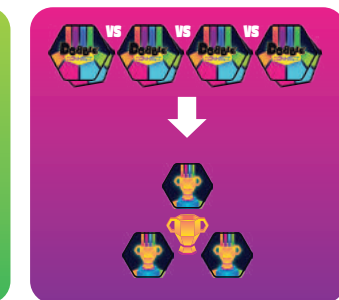
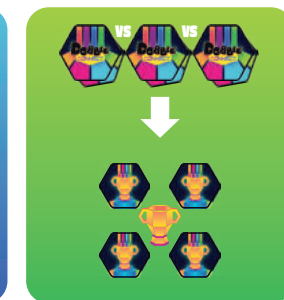
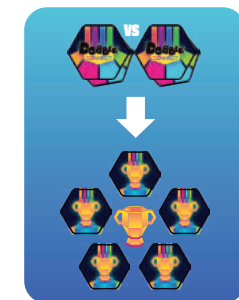
B.



C.



D.



Zodra er 4 kaarten van dezelfde kleur in een rij, kolom of diagonaal liggen, is de ronde afgelopen (■). Het team dat deze kleur heeft, scoort het punt! Ze nemen de startkaart en leggen deze gedekt voor zich neer, wat geldt als een punt. Afhankelijk van het aantal teams moet er een bepaald aantal ronden gewonnen worden (■).



Zodra een team hun eerste punt scoort - en voordat de volgende ronde begint - krijgt dat team een kaart van elk ander team en moet deze extra kaarten in hun stapel schudden. Teams krijgen twee kaarten van elk ander team na het behalen van hun tweede punt, drie kaarten na hun derde punt, enzovoort. Wanneer een team het laatste punt scoort, eindigt het spel onmiddellijk.

! De kaarten die je ontvangt van de andere teams zijn lastiger te plaatsen, omdat de spelers moeten oppassen dat ze niet meehelpen om de

lijn van een tegenstander te creëren. Deze kaarten moeten gespeeld worden zodra ze bovenop de stapel komen; spelers mogen ze niet onder hun stapel leggen. De enige manier om van lastige kaarten af te komen, is door ze te spelen.

Aan het einde van de ronde pakt elk team alle kaarten van hun kleur die op tafel liggen, ongeacht wie ze daar heeft geplaatst. Het is dus mogelijk dat kaarten die in de stapel van een ander team terecht waren gekomen, nu terugkeren bij het oorspronkelijke team. Schud vóór elke ronde je stapels opnieuw om de kaarten die je van de andere teams hebt ontvangen, met jouw eigen kaarten te combineren.

! In het zeldzame geval dat de stapels van alle spelers van een team leeg zijn voordat een team de ronde kan winnen, eindigt de ronde onmiddellijk zonder winnaar. Elk team verzamelt alle kaarten van hun kleur die op tafel liggen en een nieuwe ronde wordt gestart met dezelfde centrale startkaart met een zwarte rand.

🇫🇷 Symboles

🇳🇱 Symbolen

Éclair Bliksem	Café Koffie	Cactus Cactus	Ballon de basket Basketbal	Casque Koptelefoon	Skateboard Skateboard	Cœur Hart	Soleil Zon
Pizza Pizza	Canard Plastic eendje	Piñata Piñata	Chat Kat	Ananas Ananas	Popcorn Popcorn	Hamac Hangmat	Arc-en-ciel Regenboog
Parapluie Paraplu	Vague Golf	Licorne Eenhoorn	Donut Donut	Souris d'ordinateur Computermuis	Aigle Adelaar	Avocat Avocado	Brique de jus Pakje sap
Smiley Smiley	Platine Draaitafel	Casquette Petje	Flamme Vlam	Manette de console Controller	Valet de pique Schoppen Boer	SMS SMS	Palmier Palmbloom
Planète Planeet	Alien Buitenaards wezen	Pistolet à eau Waterpistool	Cœur coréen Koreaans hart	Lune Maan	Bouée Zwemband	Appareil photo instantané Polaroidcamera	Lance-pierre Katapult
Ukulélé Ukulele	Botte de cowboy Cowboylaars	Pistolet à eau Waterpistool	Montre connectée Smartwatch	Dé Dobbelsteen	Trèfle Klaver	Cthulhu Cthulhu	Cupcake Cupcake
Mochi Mochi spies	Blouson de baseball Honkbaljas	Baskets Schoen	Sac à dos Rugzak	Lunettes-cœurs Hartvormige bril	Lampe à lave Lavalamp	Dragon Draak	Ramens Kom ramen
Mochi Mochi spies	Blouson de baseball Honkbaljas	Glace Ijsje	Gaufre Wafel	Pièce d'échec Schaakstuk	Fraise Aardbei	Feuille de monstera Monstera blad	Haltères Halter
Planche de surf Surfplank	Van Busje	Bouteille d'eau Flesje water	Vélo Fiets	Ordinateur portable Laptop	Sachet de chips Zakje chips	Serviette de plage Strandlaken	Canette de soda Blikje frisdrank
T-shirt T-shirt	Boule à facettes Discobal	Bob Hoed	Patins à roulettes Rolschaats	Timbre Postzegel	Citron Citroen	Étoile de mer Zeester	Pastèque Watermeloen
Éventail Waaier	Trotinette Scooter	Poisson Vis	Panneau de Destination Wegwijzer	Bento Bento	Pouce en l'air Duim omhoog	Frites Frietjes	Volcan en colère Boze vulkaan
Nid Nest met eieren	Dobby Dobby	Clap de tournage Filmklapper	Capybara Capybara	Symbole de paix Vredesteken			

🇫🇷 Credits

Un jeu de Denis Blanchot, Jacques Cottereau et Play Factory, avec la participation de l'équipe Play Factory dont : Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves et Igor Polouchine. Illustrations: Stéphane Gantiez

Publié par Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.com

🇳🇱 Crédits

Een spel van Denis Blanchot, Jacques Cottereau en Play Factory, met hulp van het Play Factory team, inclusief: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves en Igor Polouchine. Illustraties: Stéphane Gantiez

Uitgegeven door: Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.com

Spot it!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group

WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

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 7. Comment doit-on procéder pour que chacune d'entre elles se trouve une seule fois en compagnie de chacune des autres ? » A 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 ». A 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 », créa 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 réflexe 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 !

Een stukje geschiedenis over het ontstaan van Dobble: DOBBLE bevat meer dan 50 symbolen en 55 kaarten met 8 symbolen per kaart. Tussen twee willekeurige kaarten stemt er telkens maar één symbool overeen. Hoe werkt het spel? DOBBLE is gebaseerd op een interactie-principe: twee lijnen hebben altijd een gemeenschappelijk punt. In 1976 wou Jacques Cottereau een befaamde "leuke wiskunde" puzzel, het schoolmeisjesprobleem van Kirkman, uitbreiden. Dit probleem stelt de volgende vraag: "15 meisjes van een kostschool gaan elke dag op wandeling in rijen van drie. Hoe organiseren we dit zodanig dat elk meisje slechts één keer samen met elk van de andere meisjes wandelt?". Hij paste technieken toe uit de theorieën met codes voor het verbeteren van fouten, en bouwde op die manier enkele structuren die het probleem algemener maken. De wiskundigen kennen deze structuren zeer goed als de "onvolledige gebalanceerde blokken". Op basis van de speciale eigenschappen van deze structuren (de principes van de intersectie en van de optimalisering) heeft Jacques Cottereau twee spellen gecreëerd door ze op een onconventionele manier aan te passen. Het eerste spel, een "vreemde retriever" werd gepubliceerd in "Le Petit Archimède" en in "Pour la Science". Jacques Cottereau heeft dan een tweede spel gecreëerd op basis van een geprojecteerd vlak met een basis van 5 waarin de lijnen vervangen werden door kaarten, en de punten door beelden van insecten. Hij

noemde dit het "insectenspel". Doel van het spel is een zelfde afbeelding van een insect te vinden op twee kaarten. De stamvader van DOBBLE was geboren! In het voorjaar van 2008 ontdekte Denis Blanchot een paar kaarten van het "Game of Insects" dat tientallen jaren eerder gemaakt werd. Hij werd getroffen door het genie achter het kruisingsmechanisme en werkt samen met Jacques Cottereau om dit om te zetten in een "echt" spel. Voor Denis Blanchot, moeten de "goede punten" patronen-stijl worden herzien omdat ze te complex zijn en een reflexen-gebaseerd party game onmogelijk maken. De pictogrammen moeten snel identificeerbaar zijn, speelser worden en makkelijk verstaanbaar zijn. Snelheid is nodig. Tegelijkertijd zijn er te weinig kaarten (31) die te weinig figuren bevatten (6); het spel wordt aangepast naar 57 kaarten met 8 figuren om eindelijk een echt spelgevoel te creëren, met alle mogelijke combinaties van de zeven figuren. De regels van het spel moeten nog geschreven worden... Kortom, er staat hen nog heel wat creatief werk te wachten. Veel prototypes en playtests, met name met kinderen, worden gedaan door Denis Blanchot, die ook zelf de nodige stappen onderneemt om direct in contact te komen met uitgever. Het Play Factory team zal uiteindelijk, samen met Denis Blanchot, het spel in zijn finale vorm publiceren. In het begin van de herfst 2009 wordt Dobble in zijn huidige vorm gelanceerd!



x1

x90