



Règles du jeu

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 commencer...

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.

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.

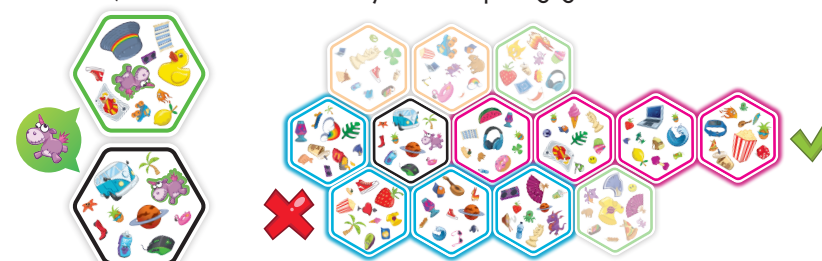
Dobble Connect se joue en simultané (tous les joueurs jouent en même temps, il n'y a pas de tours de jeu). Au top, tous les joueurs retournent la carte au sommet de leur paquet et cherchent le symbole en commun entre leur carte et la carte de départ. Lorsque l'un d'entre eux trouve, il annonce le symbole 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.

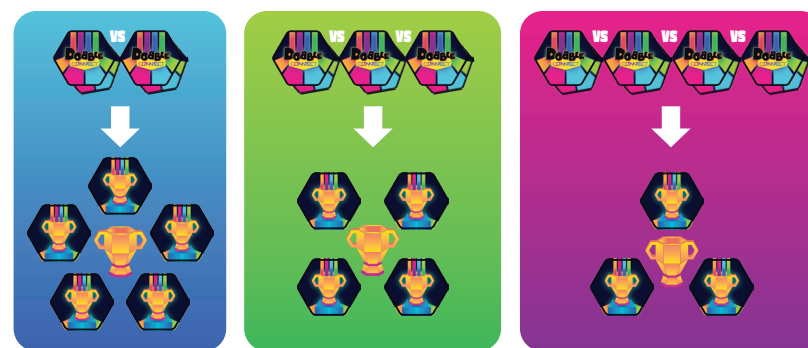
! Les joueurs ne peuvent jamais passer des cartes : si la carte est sur le dessus de leur paquet, ils doivent la jouer avant de pouvoir révéler la prochaine carte.

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

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, elle 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.

Symboles

 Eclair	 Café	 Piñata	 Chat	 Ananas	 Pop corn	 Hamac	 Arc en ciel
 Pizza	 Canard	 Licorne	 Donut	 Souris d'ordinateur	 Aigle	 Avocat	 Brique de jus
 Parapluie	 Vague	 Casquette	 Flamme	 Manette de jeu	 Valet de pique	 SMS	 Palmier
 Smiley	 Platine	 Milkshake	 Coeur coréen	 Croissant de lune	 Bouée	 Appareil photo instantané	 Lance pierre
 Planète	 Alien	 Pistolet à eau	 Montre connectée	 Dé	 Trèfle	 Cthulhu	 Cupcake
 Ukulele	 Botte de cowboy	 Basket	 Sac à dos	 Lunettes en forme de cœur	 Lampe à lave	 Dragon	 Bol de ramen
 Brochette de mochi	 Blouson de baseball	 Glace	 Gaufre	 Pion d'échec	 Fraise	 Feuille de monstera	 Haltère
 Planche de surf	 Van/combi	 Bouteille d'eau	 Velo	 Ordinateur portable	 Paquet de chips	 Serviette de plage	 Canette de soda
 Tshirt	 Boule disco	 Bob	 Roller	 Timbre	 Citron	 Etoile de mer	 Pastèque
 Eventail	 Trottinette	 Poisson	 Panneau de destination	 Bento	 Pouce	 Barquette de frite	 Volcan énervé
 Nid avec oeufs	 Dobbly	 Clap tournage	 Capybara	 Symbole de paix			

Crédits

Un jeu de D. Blanchot, J. Cottureau et Play Factory, avec la contribution de l'équipe Play Factory dont : J.F. Andreani, T. Benedetti, G. Gille-Naves and I. Polouchine.
Illustrations: Stéphane Gantiez
Publié par Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.com

Spot it!, Dobbly, and Dobbly characters are trademarks of Asmodee Group
WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

Un petit peu d'histoire autour de la création du DOBBLE : 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 Cottureau 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 ? ». 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 Cottureau 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 Cottureau 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 Cottureau 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 symboles (6); il faut passer à 57 cartes à 8 symboles 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 !

