RÈGLES DU JEU

DOBBLE® CONNECT POWER UP

DOBBLE CONNECT, C'EST QUOI ?
Il y a toujours un seul symbole identique entre deux cartes... Repérez-le et nommez-le plus vite que les autres pour gagner !

8+ 2-8 15'

asmodee

BUT DU JEU

Par équipe, formez le plus rapidement possible une ligne de 4 cartes de votre couleur pour remporter la manche.
Dès qu'une équipe remporte 3 manches, la partie est gagnée !

MATÉRIEL

10 cartes de Départ 68 cartes Classiques 12 cartes Pouvoir



MISE EN PLACE

1. Formez les équipes
Selon le nombre de joueurs, déterminez la composition des équipes qui s'affrontent : Le mot « équipe » désigne un groupe de joueurs ou un joueur unique.

- **2,3 ou 4 joueurs** → **Formez des équipes de 1 joueurs**
- **4,6 ou 8 joueurs** → **Formez des équipes de 2 joueurs**
- **5 joueurs** → **Formez une équipe de 2 et une de 3 joueurs**
- **7 joueurs** → **Formez deux équipes de 2 joueurs et une de 3 joueurs.**

2. Séparez les cartes par la couleur.



3. Placez une des dix cartes de Départ (celles avec un contour noir) face visible au centre de la table.

4. Par équipe, choisissez un paquet de couleur (rose, orange, vert ou bleu), puis retournez-le face cachée et mélangez-le. Ce sera le vôtre pour la partie. Si votre équipe est composée de deux joueurs, au début de chaque manche divisez votre paquet équitablement entre vous après l'avoir mélangé. Chaque joueur prend ses cartes face cachée.

COMMENT JOUER



Dobble Connect Power Up se joue en simultané (tous les joueurs jouent en même temps, il n'y a pas de tour de jeu). Au top départ, retournez la première carte de votre paquet et cherchez le symbole en commun entre votre carte et la carte de Départ. Dès que vous le trouvez, nommez le symbole en commun. Placez votre carte adjacente à un des 6 côtés de la carte de Départ. Retournez votre prochaine carte pour continuer à jouer. Le jeu continue ainsi sans interruption : cherchez le symbole commun entre votre carte et n'importe quelle carte placée sur la table pour vous placer à côté.



Attention !
Vous ne pouvez pas recouvrir de carte, mais uniquement placer votre carte adjacente à une autre (cas spécial : voir « Cartes Pouvoir »).Vous ne pouvez jamais passer la première carte de votre paquet : une fois retournée, elle doit être jouée pour pouvoir révéler la suivante.

FIN DE MANCHE



La manche se termine dès qu'une ligne droite de 4 cartes d'une même couleur est formée, et ce dans n'importe quelle direction.
C'est l'équipe de cette couleur qui marque le point ! Elle récupère la carte Départ, la retourne et la place devant l'un de ses joueurs. Récupérez toutes les cartes de votre couleur encore sur la table. Les équipes vaincues remettent 2 cartes Classiques (hors carte Pouvoir) de leur couleur à l'équipe victorieuse. Mélangez-les avec celles en main pour reconstituer le paquet de votre équipe.

Les cartes adverses constituent un handicap car en les jouant, vous pourriez avantager l'équipe correspondante ! La seule façon de s'en débarrasser est de les jouer afin qu'elles reviennent dans leurs équipes d'origine à la fin de la manche. Dans le rare cas où tous les joueurs terminent leur paquet de cartes avant que la manche ne soit remportée, celle-ci prend fin sans gagnant.
Chaque équipe récupère toutes les cartes sur la table de sa couleur et une nouvelle manche est relancée avec la même carte Départ. Dans le rare cas où tous les joueurs terminent leur paquet de cartes avant que la manche ne soit remportée, celle-ci prend fin sans gagnant. Chaque équipe récupère toutes les cartes sur la table de sa couleur et une nouvelle manche est relancée avec la même carte Départ.

FIN DE PARTIE

Dès qu'une équipe obtient 3 points, elle remporte la partie.



CARTES POUVOIR

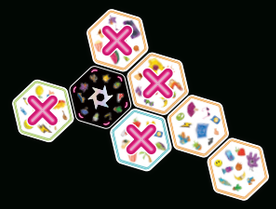
Comme les cartes Classiques, les cartes Pouvoir contiennent un symbole en commun avec n'importe quelle autre carte. Pour les placer, il faut donc trouver et nommer le symbole commun avec une carte déjà en jeu. Cependant, elles ne participent pas à la formation des lignes...

Au contraire, elles permettent souvent d'empêcher les équipes adverses d'achever une ligne de 4 cartes !

Il existe 3 types de cartes Pouvoir, chaque équipe en possédant une de chaque :



VORTEX : Les cartes adjacentes à une carte Vortex ne comptent pas dans la formation des lignes !
Exemple : Toutes les cartes autour du Vortex sont ignorées. L'équipe orange n'a ainsi que 2 cartes dans sa ligne actuelle





STOP : Lorsque vous jouez une carte Stop, cela met en pause le jeu pour les autres joueurs. Vous avez alors tout votre temps pour jouer votre prochaine carte. Pendant ce temps, **les autres joueurs doivent remettre leur prochaine carte à jouer sous leur paquet**, sans pouvoir la placer, et attendre que l'effet soit terminé pour prendre une nouvelle carte en main. Une fois que la nouvelle carte est jouée, le jeu reprend normalement.



ÉCLIPSE : Cette carte doit être jouée par-dessus une autre carte (hors carte Pouvoir), l'écrasant. Pour la jouer, il faut trouver et nommer le symbole en commun entre celle-ci et la carte à écraser. Soyez malin et placez-la pour casser les lignes adverses !
Dans le rare cas où une carte Éclipse ne pourrait pas être jouée (car aucune carte Classique en jeu), elle peut être placée adjacente à une autre carte.

Bienvenue dans le monde extraordinaire des joueurs
Créez votre compte & profitez d'avantages exclusifs
My asmodee players only *
*Pour les joueurs

FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE
FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

SYMBOLES

Cactus	Ballon de basket	Casque	Skate	Cœur	Soleil
Eclair	Café	Piñata	Chat	Ananas	Pop corn	Hamac	Arc en ciel
Pizza	Canard plastique	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

Publié par Zygomatic - Asmodee Group
www.zygomatic-games.com - www.asmodee.com
Illustrations : Stéphane Gantiez

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 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 ? ». 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 ». Monsieur 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 Monsieur 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 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 !

© Asmodee Group 2026. Tous droits réservés. Un jeu de Denis Blanchot, Jacques Cottereau et The Play Factory Company, dont : JF. Andreani, T. Benedetti, G. Gille-Naves et I. Polouchine.

FSC