

DOBBLÉ CONNECT

Règle mise en ligne par
didacto
jeux éducatifs et matériels pédagogiques

Règles du jeu

Dobblé Connect, c'est quoi ?

Dobblé 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.

1

Règles

Dobblé 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 :

Parties en équipes d'un seul joueur
(2, 3 ou 4 joueurs)



2 joueurs 3 joueurs 4 joueurs

Parties en équipes paires
(4, 6 ou 8 joueurs)



2 équipes 3 équipes 4 équipes

Parties en équipes impaires
(5 ou 7 joueurs)



2 équipes (3 joueurs) 3 équipes (2 joueurs)

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

2

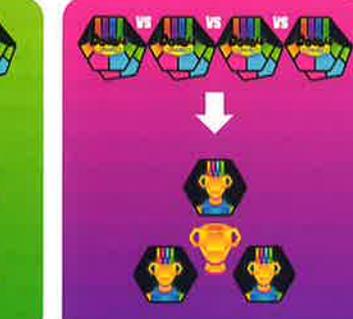
Dès que 4 cartes d'une même couleur se suivent dans n'importe quelle direction, la manche termine. C'est l'équipe de cette couleur qui marque le point ! Un des joueurs de l'équipe récupère la carte de départ et la place à côté de lui, face cachée. Cette carte symbolise le point gagné :



Selon le nombre de d'équipes en jeu, il faut gagner un certain nombre de points pour remporter la partie :







4

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.

Dobblé 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 pas placer de cartes au-dessus de celles sur la table, mais uniquement adjacentes.

3

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.

5

Symboles



Crédits

Un jeu de D. Blanchot, J. Cottereau 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!, Dobble, and Dobble 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 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 ». 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 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 !

