

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 :

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 (5 joueurs) 3 équipes (7 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.

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.

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



Cactus



Eclair



Café



Piñata



Pizza



Canard



Licorne



Parapluie



Vague



Casquette



Smiley



Platine



Milkshake



Planète



Alien



Pistolet à eau



Ukulele



Botte de cowboy



Basket



Brochette de mochi



Blouson de baseball



Glace



Planche de surf



Van/combi



Bouteille d'eau



Tshirt



Boule disco



Bob



Eventail



Trottinette



Poisson



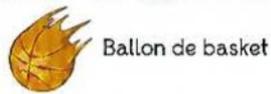
Nid avec oeufs



Dobby



Clap tournage



Ballon de basket



Chat



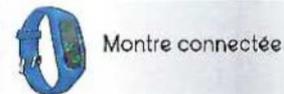
Donut



Flamme



Coeur coréen



Montre connectée



Sac à dos



Gaufre



Velo



Roller



Panneau de destination



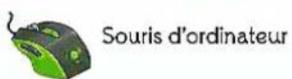
Capybara



Casque



Ananas



Souris d'ordinateur



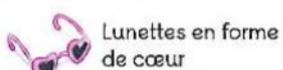
Manette de jeu



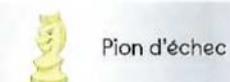
Croissant de lune



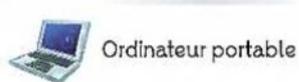
Dé



Lunettes en forme de cœur



Pion d'échec



Ordinateur portable



Timbre



Bento



Symbole de paix



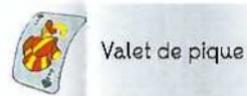
Skate



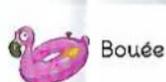
Pop corn



Aigle



Valet de pique



Bouée



Trefle



Lampe à lave



Fraise



Paquet de chips



Citron



Pouce



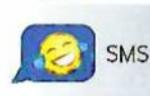
Cœur



Hamac



Avocat



SMS



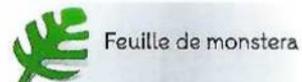
Appareil photo instantané



Cthulhu



Dragon



Feuille de monstera



Serviette de plage



Etoile de mer



Barquette de frite



Soleil



Arc en ciel



Brique de jus



Palmier



Lance pierre



Cupcake



Bol de ramen



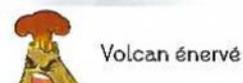
Haltère



Canette de soda



Pastèque



Volcan énérvé