 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.

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



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



Parties en équipes impaires (5 ou 7 joueurs)
Spelen met ongelijke teams (5 of 7 spelers)



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 ontronen!

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 (■).
Sorteer 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.

Dobble Connect wordt gelijktijdig gespeeld (alle spelers spelen tegelijkertijd, er zijn geen beurten). Aan het begin van het spel draaien alle spelers de bovenste kaart van hun stapel om en zoeken naar het identieke symbool tussen hun kaart en de startkaart (■). Wanneer iemand het identieke symbool tussen zijn kaart en de startkaart ziet, benoemt hij het en plaatst zijn kaart langs één van de 6 zijden van de startkaart. Daarna draait deze speler zijn volgende kaart om en kan er verder gespeeld worden.

Zodra er een nieuwe kaart op tafel is geplaatst, gaan spelers weer op zoek naar het identieke symbool tussen hun kaart en een van de kaarten op tafel, waarbij geldt dat er ruimte moet zijn in de buurt van de gekozen kaart op tafel.

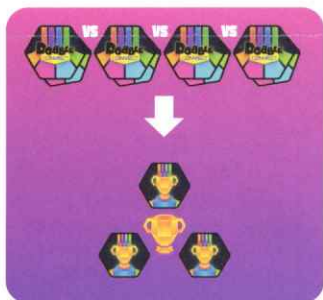
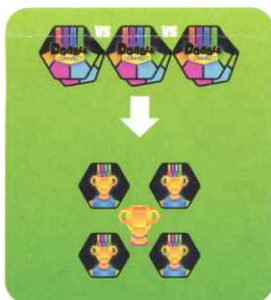
Spelers mogen nooit een kaart overslaan: de bovenste kaart van hun stapel moet gespeeld worden.

Spelers mogen geen kaart bovenop een andere kaart leggen: ze moeten hun kaart op een lege plek naast een bestaande kaart plaatsen.

≥ 4 cartes d'une même couleur se suivent
importe quelle direction, la manche
(♣). C'est l'équipe de cette couleur qui
le point !
joueurs de l'équipe récupère la carte de
et la place à côté de lui, face cachée.
arte symbolise le point gagné :



≥ nombre de d'équipes en jeu, il faut
un certain nombre de points pour
ter la partie (♣).
une équipe marque son premier point,
t intégrer une carte de chacune des
équipes dans son paquet (elle reçoit ainsi
de chaque autre couleur). Attention, elle
ntégrer à son paquet puis le mélanger.
elle marque son second point, elle reçoit
s de chaque autre couleur en jeu, etc.
elle marque le dernier point, la partie prend
édiatement et elle remporte la victoire.



r 4 kaarten van dezelfde kleur in een rij,
of diagonaal liggen, is de ronde afgelopen
t team dat deze kleur heeft, scoort het
≥ nemen de startkaart en leggen deze
voor zich neer, wat geldt als een punt.
≥lijk van het aantal teams moet er een
d aantal ronden gewonnen worden (♣).



en team hun eerste punt scoort - en
de volgende ronde begint - krijgt dat
n kaart van elk ander team en moet deze
arten in hun stapel schudden. Teams
wee kaarten van elk ander team na het
r van hun tweede punt, drie kaarten
derde punt, enzovoort. Wanneer een
t laatste punt scoort, eindigt het spel
lelijk.

kaarten die je ontvangt van de andere teams
astiger te plaatsen, omdat de spelers
oppassen dat ze niet meehelpen om de

! 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.

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.