



## ¿Qué es Dobble?

Dobble consta de 55 cartas, y cada una de ellas contiene 8 símbolos. Entre cada 2 cartas, siempre hay 1 símbolo, y sólo 1, que se repite. ¡Prepárate para descubrirlo!

## Antes de jugar...

Si nunca has jugado a Dobble, primero tendrás que familiarizarte con el juego. Coge 2 cartas al azar y colócalas boca arriba sobre la mesa para que puedas verlas. Tienes que encontrar el símbolo que coincide entre esas 2 cartas (con la misma forma y el mismo color;

sólo el tamaño puede ser diferente). El primer jugador que encuentre el símbolo repetido lo nombra en voz alta y roba 2 cartas nuevas que pondrá sobre la mesa. Repite estos pasos hasta que todos los jugadores entiendan claramente que siempre hay 1 símbolo, y sólo 1, repetido entre 2 cartas. Eso es todo. Ahora estás listo para jugar a Dobble.

## Objetivo del juego

No importa a qué mini-juego estés jugando, el objetivo es siempre el mismo, ser el más rápido en encontrar el símbolo que se repite entre las 2 cartas y decirlo en voz alta.

## Los mini-juegos

Dobble dispone de una serie de mini-juegos rápidos y desafiantes donde todos los jugadores juegan a la vez. Puedes jugarlos en cualquier orden o jugar sólo a tus favoritos. ¡Lo importante es divertirte! Para asegurarte de que todos habéis entendido las reglas, juega varias rondas de práctica en primer lugar, eso servirá de ayuda. El jugador que gane más mini-juegos será el vencedor.

## En caso de duda

El primer jugador en decir el nombre

del símbolo en voz alta gana. En caso de empate, ganará el primer jugador en coger o poner la carta.

## Desempate final

Si al final de la partida hay un empate en la primera posición entre 2 jugadores, deberán retarse a un duelo. Para ello, cada jugador empataado roba 1 carta y, al mismo tiempo, la pone boca arriba. El primer jugador que encuentre el símbolo repetido y lo nombre en voz alta gana. Si hay un empate entre 3 o más jugadores, esos jugadores jugarán 1 ronda al mini-juego "Patata Caliente" para poder determinar al ganador.

### MINI-JUEGO N°1 La Batalla

**1) Preparación:** reparte 1 carta bocabajo a cada jugador. Las cartas restantes se dejan bocarriba en el centro de la mesa, formando el mazo de robo.

**2) Objetivo:** conseguir el mayor número de cartas.

**3) Mecánica:** los jugadores le dan la vuelta a su carta simultáneamente y buscan el símbolo idéntico entre su carta y la carta central. Cuando lo encuentres, nómbralo, toma la carta central y déjala bocarriba encima de tu carta, formando un mazo personal. A continuación, utiliza la nueva carta superior de tu mazo personal para buscar el símbolo idéntico con la nueva carta central.

Hay 2 romanos escondidos en la aldea: Julio César y un soldado romano. Solo se puede defender la aldea de una manera: el tradicional bofetón galo. En cuanto alguno de estos 2 símbolos aparezca en la carta central, los jugadores pueden nombrarlo y poner la mano encima del mazo de robo, incluso aunque su carta personal no contenga el mismo símbolo. Quien haya puesto la mano en primer lugar se queda la carta y la deja encima de su mazo personal. Si alguien se equivoca, no puede jugar mientras esa carta siga encima del mazo.

La partida continúa hasta que el mazo de robo se agote.

**4) Victoria:** gana quien tenga más cartas.



Preparación:  
Ejemplo para  
3 jugadores

### MINI-JUEGO N°2 El Pozo

**1) Preparación:** pon 1 carta boca arriba en el centro de la mesa. Reparte las cartas restantes boca abajo entre todos los jugadores intentando que todos tengan la misma cantidad de cartas. Estas cartas forman el mazo de robo personal de cada jugador.

**2) Objetivo del juego:** ser el primer jugador en deshacerse de todas sus cartas.

**3) ¿Cómo se juega?:** todos los jugadores ponen su mazo boca arriba a la vez. Si eres el primer jugador en encontrar el símbolo que se repite entre la carta superior de tu mazo y la carta central, nómbralo en voz alta y coloca tu carta encima de la carta central; esa carta se convierte a partir de ahora en la nueva carta central. Utiliza la nueva carta revelada en tu mazo de robo personal para encontrar una coincidencia con la carta central. Continúa jugando hasta que un jugador se quede sin cartas.

**4) ¿Quién gana?:** el primer jugador que se quede sin cartas gana.



Preparación:  
Ejemplo para  
3 jugadores

### MINI-JUEGO N°3 La Patata Caliente

(se juega en varias rondas)

**1) Preparación:** reparte 1 carta boca abajo a cada jugador. Deja a un lado el resto de cartas, se utilizarán más adelante. Decidid entre todos cuántas rondas queréis jugar (mínimo 5 rondas).

**2) Objetivo del juego:** ser el jugador con menos cartas después de que se hayan jugado todas las rondas. Esto se consigue deshaciéndote de tus cartas en cada ronda.

**3) ¿Cómo se juega?:** los jugadores ponen su mazo boca arriba a la vez. Las cartas deben sostenerse en la palma de la mano, completamente extendida. Si encuentras un símbolo que se repite entre tu carta y la de otro jugador, nómbralo en voz alta y coloca tu carta boca arriba encima de la carta del otro jugador. Si tienes 2 o más cartas en tu mano, usa sólo la carta superior para buscar el símbolo repetido. Cuando lo localices, entrega todas tus cartas al jugador que tenga la carta con el símbolo encontrado. Continúa jugando hasta que un jugador tenga todas las cartas. Ese jugador pierde la ronda y coloca las cartas recibidas delante de él. Juega una nueva ronda.

**4) ¿Quién gana?:** al final de la última ronda, el jugador que haya recibido menos cartas gana.

Preparación:  
Ejemplo para  
4 jugadores



### MINI-JUEGO N°4 El Regalo Envenenado

**1) Preparación:** reparte 1 carta boca abajo a cada jugador y pon el resto de cartas boca arriba en el centro de la mesa para formar el mazo de robo.

**2) Objetivo del juego:** ser el jugador que tenga menos cartas.

**3) ¿Cómo se juega?:** todos los jugadores ponen su mazo boca arriba a la vez. Si eres el primer jugador en encontrar el símbolo que se repite entre la carta central y la carta de cualquier jugador, nómbralo en voz alta y coloca la carta central encima de la carta del jugador que tenía el símbolo repetido. Ese es el «regalo envenenado», porque le das una carta no deseada a un oponente. La carta revelada en el mazo de robo se convierte en la nueva carta que los jugadores usarán para encontrar una coincidencia. Continúa jugando hasta que el mazo de robo se quede sin cartas.

**4) ¿Quién gana?:** el jugador que tenga menos cartas gana.



Preparación:  
Ejemplo para  
4 jugadores

### MINI-JUEGO N°5 Trío

**1) Preparación:** pon todas las cartas boca abajo en un mazo. Coge las primeras 9 cartas y ponlas boca arriba en la mesa (tal y como se muestra).

**2) Objetivo del juego:** ser el jugador que consiga más cartas.

**3) ¿Cómo se juega?:** los jugadores deben intentar encontrar un símbolo que coincida con 3 cartas cualesquiera de la mesa. El mismo símbolo debe estar presente en las 3 cartas para hacer un grupo de coincidencias. Tan pronto lo encuentres, nómbralo en voz alta. A continuación, coge las 3 cartas que muestran el símbolo repetido y sustitúyelas por 3 cartas nuevas. La partida termina cuando quedan menos de 9 cartas en la mesa y, entre ellas, no hay más grupos de 3 cartas con el mismo símbolo.

**4) ¿Quién gana?:** el jugador con más cartas gana.



Preparación:



 Hoz de oro	 Sandalias romanas	 Pescado	 Tonel	 Pluma	 Tienda	 Jabalí
 Pilum/Lanza	 Moneda de oro	 Cuerno	 Pergamino	 Barbarroja	 Hueso	 Praliné
 Obélix	 Numerobis	 Señora Edapiedrix	 Martillo	 Corona de laurel	 Ordenalfabétix	 Idefix
 Choza	 Lira	 Cantimplora	 Gudúrix	 Flores	 Falbalá	
 Yunque	 Bandera pirata	 Gallo	 Cleopatra	 Caballo	 Marmite	
 Esautomátix	 Julio César	 Catapulta	 Casco romano	 Romano/Tullius Octopus	 Corazón	
 Escudo	 Drakkar	 Karabella	 Astérix	 Pirámides	 Ánfora	
 Abraracúrcix	 Pozo	 Panoramix	 Empalizada	 Menhir	 Porra	
 Espada	 Carro	 Bocadillo/Globo	 Asurancetúrix	 Edapiedrix	 Latraviata	

## Créditos

ASTERIX® - OBELIX® - IDEFIX®  
 ©2023 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ /  
 GOSCINNY - UDERZO

Un juego de Denis Blanchot, Jacques Cottureau y Play Factory, con la colaboración del equipo de Play Factory, incluyendo a: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves e Igor Polouchine. Traducción: Sara Rodríguez.

Publicado por Zygomat - Asmodee Group • [www.asmodee.es](http://www.asmodee.es)

Spot It!, Dobble y los personajes de Dobble son marcas registradas de Asmodee Group • [WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM](http://WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM)



× 55

× 1

× 1

Acerca de Dobble: Dobble contiene más de 50 símbolos, 55 cartas, 8 símbolos por carta, y siempre hay uno y sólo un símbolo que coincide entre dos cartas. ¿Pero cómo funciona? Dobble se basa en un principio de interacción según el cual dos líneas siempre tienen un único punto en común. En 1976, Jacques Cottureau tuvo la idea de crear la generalización de un famoso rompecabezas matemático, llamado Problema de las colegialas de Kirkman, según el cual: "15 alumnas salen a pasear todos los días en filas de 3. ¿Cómo deben colocarse para que, al terminar la semana, ninguna haya coincidido con cada una de las otras más de una vez?". Con la ayuda de técnicas desarrolladas a partir de las teorías de los códigos de corrección de errores, construyó unas pocas estructuras con las que generalizar el problema. Estas estructuras son bien conocidas por los matemáticos bajo el nombre de "bloques equilibrados incompletos". En base a las propiedades especiales de estas estructuras (los principios de cruce y de optimización), Jacques Cottureau creó sucesivamente dos juegos "vistiéndolos" de una forma poco convencional. El primero de estos juegos, "strange retriever" se publicó en las revistas "Le Petit Archimède" y "Pour la Science". El segundo, basado en un plano proyectado de base 5 (en el que las líneas fueron reemplazadas por cartas y los puntos por imágenes de insectos), se llamó "el juego de los insectos", y el objetivo era encontrar la imagen del insecto en común entre dos cartas. ¡El antepasado de Dobble había nacido! En la primavera de 2008, Denis Blanchot descubrió unas cuantas cartas del "juego de los insectos", creado décadas antes. Ahí es donde descubre al genio detrás de esta mecánica de interacción y comienza a trabajar con Jacques Cottureau para convertirlo en un juego "real". Para Denis Blanchot, los "puntos fuertes" en lo relativo a los patrones de estilo debían ser repensados, ya que eran demasiado complejos y no reflejan el carácter "party" del juego. Los iconos debían permitir una rápida identificación, y debían ser más lúdicos y de fácil comprensión. Después de muchos prototipos y de realizar pruebas de juego, especialmente con niños, Denis Blanchot decide dar el paso de ponerse en contacto con las editoriales. Finalmente el equipo de Play Factory decide trabajar con Denis Blanchot en la versión final del juego.