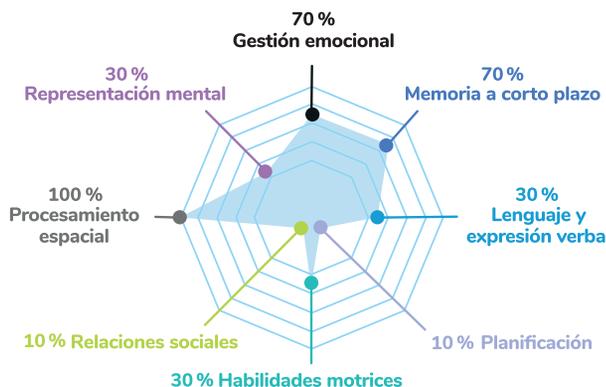




COMENTARIO DEL EQUIPO

Dobble Access+ es una adaptación del popular juego de cartas **Dobble**, publicado por Zygomatic y distribuido por Asmodee.



Representación mental:

La representación mental consiste en visualizar mentalmente un objeto, idea, situación o similar.

Gestión emocional:

La gestión emocional se basa en saber controlar el propio estado emocional. Permite reducir los efectos negativos de una emoción, disminuir las tendencias impulsivas y centrarse en lo que nos proporciona alivio o felicidad.

Memoria a corto plazo:

Existen distintos tipos de memoria. La memoria a corto plazo puede retener una pequeña cantidad de información durante un breve periodo de tiempo. La memoria operativa nos permite reflexionar sobre esta información. Ambos tipos de memoria hacen posible la conceptualización, efectuar cálculos mentales y mucho más.

Lenguaje y expresión verbal:

El lenguaje oral nos permite expresar ideas verbalmente, usar el vocabulario que hemos aprendido y desarrollar la dicción y la pronunciación.

Planificación:

Planificar implica establecer un procedimiento para alcanzar un objetivo. Nos permite organizarnos y tomar decisiones en situaciones complejas.

Habilidades motrices:

Una habilidad motriz es la capacidad de utilizar los músculos para efectuar movimientos como caminar, correr, montar en bicicleta, etc. Concretamente, las habilidades motrices finas requieren el uso de la musculatura para realizar movimientos precisos, como manipular objetos pequeños (para escribir o dibujar, por ejemplo), atarse los cordones de los zapatos, etc.

Relaciones sociales:

Las relaciones sociales engloban todas las interacciones y comunicaciones que tenemos con los demás, así como todos los tipos de lazos personales que desarrollamos.

Procesamiento espacial:

El procesamiento espacial nos permite percibir los objetos que nos rodean y orientarnos en nuestro entorno.



Contenido



65 Cartas de **Dobble**, que incluyen:

- 13** Cartas de nivel Fácil – con cuatro símbolos por carta
- 21** Cartas de nivel Intermedio – con cinco símbolos por carta
- 31** Cartas de nivel Avanzado – con seis símbolos por carta



- 1** Cuaderno de **reglas** (págs. 2 a 5)
Cuaderno con **la opinión de nuestros expertos** (págs. 6 a 11)

La Torre



Objetivo del juego

Ser el jugador con más cartas al final de la partida.



Preparación de la partida



- 1** Elige el nivel de dificultad y toma el mazo correspondiente (Fácil, Intermedio o Avanzado). ¡Procura no mezclar cartas de distintos niveles de dificultad!
- 2** Reparte una carta bocabajo a cada jugador. Ponlas frente a ellos.
- 3** Coloca el resto de las cartas en el centro de la mesa, bocarriba. Este será el mazo de robo.
- 4** Los jugadores examinan detenidamente la primera carta del mazo de robo. Pueden describir los símbolos que haya en ella.
- 5** Cuando todos los jugadores estén listos, ¡empieza la partida!



Cómo jugar

Todos los jugadores ponen bocarriba su carta a la vez. El primer jugador que encuentre el símbolo que aparece tanto en la carta del centro de la mesa como en su propia carta debe nombrarlo en voz alta.

Si ha acertado, toma la primera carta del mazo de robo y la sitúa encima de su propia carta.

A continuación, cada jugador busca el símbolo que aparece tanto en la nueva carta que se ve en el mazo de robo (situado bocarriba en el centro de la mesa) como en su propia carta.

Atención: solo habrá un símbolo que coincida con la carta del jugador y la carta del centro.

La partida prosigue hasta que no queden cartas en el mazo de robo.



Fin de la partida

La partida termina cuando ya no quedan más cartas en el mazo de robo.

Cada jugador cuenta las cartas que ha acumulado. Gana la partida el jugador (o jugadores) que tenga más cartas.

El Pozo

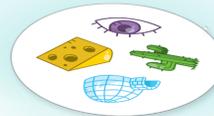


Objetivo del juego

Ser el primer jugador en deshacerse de todas sus cartas.



Preparación de la partida



1 Elige el nivel de dificultad y toma el mazo correspondiente (Fácil, Intermedio o Avanzado). ¡Procura no mezclar cartas de distintos niveles de dificultad!

2 Reparte cartas, poniéndolas bocabajo, según el número de jugadores y el nivel de dificultad seleccionado (ver tabla):

	2 jugadores	3 jugadores	4 jugadores
Fácil	6	/	/
Intermedio	10	6	/
Avanzado	15	10	7

3 Coloca una carta bocarriba en el centro de la mesa para formar el Pozo. Devuelve las cartas sobrantes a la caja del juego (no se utilizarán durante esta partida).

4 Los jugadores examinan detenidamente la primera carta del mazo de robo. Pueden describir los símbolos que haya en ella.

5 Cuando todos los jugadores estén listos, ¡empieza la partida!



Cómo jugar

Todos los jugadores ponen bocarriba la primera carta de su montón al mismo tiempo.

El primer jugador que encuentre el símbolo que aparece tanto en la carta del centro de la mesa como en su propia carta debe nombrarlo en voz alta.

Si ha acertado, toma la primera carta de su montón y la sitúa en el Pozo, en el centro de la mesa.

A continuación, los jugadores tratan de encontrar el símbolo que aparece tanto en sus propias cartas como en la nueva carta que hay en el centro de la mesa.

Atención: solo habrá un símbolo que coincida con la carta del jugador y la carta del centro.

La partida prosigue hasta que uno de los jugadores se quede sin cartas.



Fin de la partida

La partida termina cuando un jugador se deshace de todas sus cartas, en cuyo caso se alza vencedor.

Reglas para 1 jugador

Dobble Access+ también puede jugarse en solitario con ayuda de un guía (al menos durante las primeras rondas).

Las reglas son las mismas que para varios jugadores. Si lo prefieres, puedes seguir estas recomendaciones:

- **Cronometrar las rondas:** El jugador podrá medir sus progresos comprobando lo que tarda en identificar el símbolo en cada nivel de dificultad.
- **Jugar rondas más cortas:** (Consiste en usar menos cartas para probar los **distintos niveles de dificultad** en orden ascendente o descendente.
- **Usar las cartas para nombrar los símbolos y colores:** Esto puede servir para que el jugador practique su vocabulario y su memoria.
- **Elegir una de las variantes propuestas:** (Se puede jugar a *la Torre* o *al Pozo*, según las capacidades y preferencias del jugador.

La historia de la creación de **Dobble**: **Dobble** contiene más de 50 símbolos, 55 cartas y 8 símbolos por carta; siempre hay un único símbolo idéntico entre cada 2 cartas. Pero ¿cómo funciona? DOBBLE se basa en un principio de interacción según el cual 2 líneas siempre tienen un único punto en común. En 1976, Jacques Cottereau tuvo la idea de crear la generalización de un famoso rompecabezas matemático llamado «el problema de las colegialas de Kirkman». Según este rompecabezas, 15 alumnas de un internado 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 varias estructuras con las que generalizar el problema. Estas estructuras son bien conocidas por los matemáticos con el nombre de «bloques equilibrados incompletos». En base a las propiedades especiales de estas estructuras (los principios de intersección y optimización), Jacques Cottereau creó sucesivamente 2 juegos, «disfrazándolos» 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 se reemplazaron 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 idéntico entre 2 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. Le impresionó el ingenio de su mecánica de interacción y empezó a trabajar con Jacques

Cottereau para convertirlo en un juego «real». Para Denis Blanchot, había que reconsiderar los «puntos fuertes» de los patrones de estilo, ya que eran demasiado complejos y no encajaban con el carácter de un juego de reflejos de tipo party. Los iconos debían identificarse rápidamente y ser más divertidos y de fácil comprensión. Hacía falta fluidez. Al mismo tiempo, había muy pocas cartas (31) y símbolos (6). A raíz de estas cuestiones, el juego pasó a tener 57 cartas con 8 símbolos, de manera que era más entretenido, con un número de combinaciones proyectadas que aumentó hasta los 7 dígitos. Todavía faltaba diseñar las reglas del juego... En resumen, necesitaba una capa creativa más. Después de muchos prototipos y pruebas de juego, especialmente con niños, Denis Blanchot decidió dar el paso de ponerse en contacto con editoriales. Finalmente, el equipo de Play Factory decidió trabajar con Denis Blanchot en la versión final del juego. A principios de otoño de 2009 se lanzó el **Dobble** que conocemos hoy en día.

Introducción

“ Al diseñar nuestros juegos, procuramos plasmar la opinión de nuestros expertos. Gracias a su aportación podemos informar a profesionales, cuidadores y pacientes sobre los beneficios de cada juego y las funciones cognitivas que se ejercitan con ellos.

¡Desde el equipo de **Access+** os deseamos una feliz partida!



CHRISTOPHE DEBIEN
Especialista en psiquiatría clínica

Christophe Debien es un psiquiatra profesional que participa en la implementación del plan Vigilans en Francia. También está a cargo de la división interventora de la línea 3114 para prevenir el suicidio, dirigida por el hospital universitario de Lille, Francia.

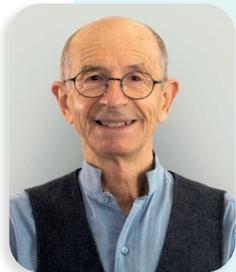
“ Jugar para sanar, quizá... Pero jugar para relajar, fortalecer y madurar, eso sin ninguna duda.

Probablemente sea esta la razón por la que en sanidad usamos juegos a diario como herramienta de cuidado, ya sea para estimular el desarrollo de la memoria, mejorar el déficit de atención y proyección o incluso rehabilitar habilidades motrices mermadas.

Pero los juegos son más que eso: ofrecen una experiencia compartida, un espacio donde el rendimiento importa menos que la interacción social. Los jugadores aprenden a reconocer sus propias emociones, aceptarlas, expresarlas y compararlas con lo que sienten los demás jugadores. Aprenden a transmitir cosas (a veces sobre sí mismos) y, por encima de todo, a construir recuerdos compartidos. Los juegos constituyen una vía de escape, establecen un momento y un lugar en los que uno puede olvidar o afrontar las dificultades de la vida cotidiana.

La nueva línea de juegos **Access+** no solo ofrece diversión para cuidadores y cuidados. Va mucho más allá: posibilita la aplicación terapéutica de estos juegos adaptándolos y transformándolos, de modo que todos los implicados, tanto familiares como terapeutas y pacientes, se desarrollen juntos.

Jugar para sanar, quizá... Pero jugar para relajar, fortalecer y madurar, eso sin ninguna duda. ”



PROF. PHILIPPE ROBERT *Profesor de Psiquiatría*

Philippe Robert enseña Psiquiatría en la universidad de Côte d'Azur y dirige al equipo de Cognición, Conducta y Tecnología (CoBTek), además de ser catedrático del Departamento de Logopedia.

“ Los problemas de concentración y memoria, la incapacidad para organizarse de cara a una actividad recreativa o profesional, la desmotivación, la ausencia de emociones, el desinterés por las relaciones sociales... todos pueden ser síntomas de una afección neurodegenerativa como la enfermedad de Alzheimer y otros males asociados, pero también de trastornos neuropsiquiátricos como la depresión, el estrés psicotraumático o la esquizofrenia.

Hace ya muchos años que los profesionales de la salud están interesados en la aplicación de remedios no farmacológicos para estas patologías. Ya sea de manera individual o en terapias de grupo, esta clase de intervenciones presenta diversas metodologías que incluyen los juegos de mesa entre ellas.

En junio de 2021 se reunió un grupo de expertos terapeutas, investigadores, cuidadores, artistas y especialistas en juegos para definir la labor que podían desempeñar los juegos de mesa en intervenciones no farmacológicas. Recomendaron el uso de juegos principalmente para estimular las funciones cognitivas, la motivación y las emociones positivas, además de promover la interacción social. Dependiendo del tipo de patología y de su gravedad, conviene adaptar el nivel de dificultad del juego para evitar que la persona se sienta abrumada por la derrota; en su lugar, lo que se busca es favorecer el éxito de todos los participantes. Estas recomendaciones se han aplicado al diseño de la línea de juegos **Access+**.

Los juegos de mesa no son medicamentos para sanar trastornos mentales. Su función va mucho más allá, pues mejoran la calidad de vida de las personas.

¡Que os divirtáis!





ANICK PELLETIER

Maestra de educación especial, licenciada en ciencias de adaptación social y académica

Anick Pelletier lleva desde 2003 trabajando con estudiantes que presentan alguna discapacidad o problemas de adaptación o aprendizaje. Fundó la clínica Optineuronos y el método de rehabilitación OptiFex. También es profesora y conferenciante, escribió la *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant* (guía de uso de juegos de mesa para aprender y divertirse), ha diseñado tres juegos, lleva el canal de YouTube OptiJeu e inició el proyecto de investigación JEuMETACOGITE.

“ Hoy en día, los juegos de mesa ocupan un lugar destacado en nuestras relaciones con parientes y amigos. Los beneficios que aportan son aún más importantes para los niños, ya que les permiten desarrollar numerosas habilidades.

Cuando un niño juega a un juego de mesa, siempre y cuando se haya elegido adecuadamente (con una complejidad apropiada para su edad, atractivo visual, sensación de logro, diversión, etc.), se establece un lazo emocional casi en el acto. Este vínculo natural le permite recurrir a sus recursos intelectuales y ejecutivos sin fatigarse por el esfuerzo. Además, debido a la naturaleza intrínsecamente participativa de los juegos de mesa, esta actividad estimula el desarrollo de las habilidades sociales del niño, pues le exige flexibilidad para mostrarse abierto a las ideas de los demás jugadores y ajustar sus reacciones tanto a sus jugadas como a las reglas del juego. Los niños también aprenden a ejercer y reforzar sus funciones cognitivas y ejecutivas, así como las destrezas específicas que requiera el propio juego: control de emociones e impulsos, planificación y organización, memoria, habilidades lingüísticas o de lógica matemática, etc.

Los juegos de mesa han demostrado ser un método excelente para estimular estas funciones, que pueden ser deficitarias en niños con trastornos cognitivos, del desarrollo o de otros tipos.

Una vez adaptado, este medio tan ameno constituye una herramienta ideal de evaluación, activación e intervención para el desarrollo infantil.

La línea de juegos **Access+** se ha diseñado para ayudar a familias y profesionales sanitarios a alcanzar estos objetivos. Ofrece un surtido variado de juegos que se han adaptado para facilitar su uso y servir como introducción a los juegos sociales (mediante reglas simplificadas, ayudas visuales y táctiles, etc.). Y lo que es más: estas modificaciones alivian la carga mental (pues no requieren la gestión de varios elementos a la vez) y se adaptan a contextos específicos. Esta línea de juegos se ha concebido expresamente para ayudar a intervenir en trastornos concretos de carácter cognitivo, ejecutivo, social, conductual o del aprendizaje. Por tanto, cada producto **Access+** posee la sutileza necesaria para establecer un vínculo emocional y proporcionar momentos de diversión, a la par que estimulan ciertas funciones y habilidades que puedan presentar carencias para contribuir a su desarrollo. ”



Funciones cognitivas que se ejercitan con *Dobble Access+*

Atención y observación

Las dos variantes adaptadas de **Dobble Access+** estimulan la concentración al exigir que los jugadores examinen detenidamente las cartas que están en juego. Los jugadores deben centrar su **atención** a las dos cartas que han de comparar al tiempo que ignoran otros estímulos. También deben examinar con rapidez, precisión y cierta estrategia los detalles visuales presentados (**observación**).

Flexibilidad y regulación de los impulsos

Los jugadores deben procurar no cometer errores de análisis al apresurarse a examinar las cartas. Reprimirse para no actuar de manera precipitada requiere un buen control de los impulsos. Esto otorga a los jugadores el espacio mental necesario para optimizar la actividad cognitiva, la toma de decisiones y las acciones físicas resultantes.

Memoria operativa y a corto plazo

Ambas variantes adaptadas de **Dobble Access+** requieren que los jugadores procesen información temporal en su **memoria a corto plazo**. Al examinar las imágenes de una carta, los jugadores han de retener los detalles visuales percibidos (o la información verbal, si nombran los elementos que buscan) en su memoria a corto plazo para poder localizarlos en la otra carta. Su **memoria operativa** les permite asociar la información de su memoria a corto plazo con lo que está sucediendo en la partida, ya sea mediante la repetición o la visualización mental de las ilustraciones.

Otros procesos cognitivos ejercitados

Sean cuales sean las reglas utilizadas, los jugadores deberán **regular sus emociones** durante la partida, ya que no todos podrán jugar al mismo ritmo. Esto puede provocar irritación o frustración y desencadenar cambios bruscos de humor. Los jugadores también han de utilizar su **campo léxico** para acceder a las palabras que describen las imágenes y asociarlas. Los jugadores con un léxico deficiente pueden limitarse a señalar los símbolos coincidentes en vez de nombrarlos. Por último, los jugadores usan **representaciones mentales** para retener temporalmente las imágenes observadas, y en ocasiones las manipulan en su mente para compararlas. Planificar la búsqueda antes de empezar la partida ayudará a los jugadores a establecer estas asociaciones más deprisa.



MATHILDE TRO

Directora de Terapias no Farmacológicas en Korian (Francia)

Mientras cursaba el segundo año de su máster en psicología con especialidad de gerontología, Mathilde Tro se unió al grupo Korian en febrero de 2014, habiendo ejercido previamente en residencias geriátricas, centros de rehabilitación y asistencia postoperatoria, y unidades de terapia cognitiva conductual. Ha contribuido a implementar procedimientos terapéuticos basados en las capacidades del individuo como respuesta a un envejecimiento patológico. Dirige el Departamento de Terapias no Farmacológicas desde 2021.

“ ¡El juego es importante a todas las edades! Tanto niños como adultos juegan, ¿por qué no iban a hacerlo los ancianos? El mito de que juegos y juguetes son solo para niños puede llevarnos a pensar que estas herramientas no tienen cabida en la tercera edad. Sin embargo, está demostrado que facilitan el cuidado de ancianos con patologías neurodegenerativas. Cuando los cuidadores juegan con una persona mayor, el juego establece el marco de su interacción.

En consecuencia, ser cuidado o cuidador deja de ser importante: ambos son jugadores y, por tanto, iguales en lo que respecta a las reglas; el propósito es disfrutar del placer del momento. Dado que en el contexto del juego está permitido cometer errores, esto no se considera un fracaso, siempre y cuando la dinámica se adapte a las capacidades de la persona. Esta adaptación, unida a la planificación, es la clave para que todos los participantes disfruten de la sesión. El juego puede utilizarse como herramienta para estimular y preservar capacidades, y luego, una vez que la enfermedad alcance un estadio avanzado, puede contribuir a priorizar las nociones de disfrute y experiencia compartida. No obstante, este paso puede suponer un obstáculo en los cuidados si se comete el error de infantilizar. Los ancianos deben ser capaces de ejercer su libre albedrío, sea cual sea su patología y su evolución. Por tanto, deben ser ellos quienes elijan el juego al que quieren jugar, o cómo quieren jugarlo, y el profesional ha de adaptarse a sus deseos con ayuda de los juegos **Access+**.

”





CÉDRIC GUEYRAUD

Doctor en Ciencias de la Educación, director del centro nacional para la formación lúdica en Francia (FM2J) y profesor titular en las universidades de Lyon 1 y Lyon 2.

Cédric Gueyraud dirige el centro nacional para la formación en oficios de juegos y juguetes en Francia (FM2J), además de ofrecer talleres y charlas a diversos profesionales y cuidadores que desean utilizar juegos con personas en situación de vulnerabilidad. Ha publicado numerosos artículos, incluida la tesis doctoral *Jeu et maladie d'Alzheimer* (los juegos y la enfermedad de Alzheimer).

“ Todo el mundo tiene una faceta juguetona, pero, cuando una persona vive con una discapacidad o presenta ciertas patologías relacionadas con la vejez, tanto cuidadores como profesionales sanitarios tienen más dificultades para conseguir que aflore esa faceta.

Teniendo en cuenta los beneficios que proporcionan los juegos, es crucial que las personas más vulnerables tengan acceso a ellos. Jugar a un juego establece un espacio de libertad, independencia y creatividad que propugna una sensación de realización. Para profesionales y cuidadores, los juegos sirven como un objeto cultural, una herramienta educativa y terapéutica, un facilitador social. El propósito de un juego no tiene por qué variar para promover estos intereses. Más bien al contrario: cuanto más entretenido y divertido sea el juego, mayor bienestar y satisfacción infundirá a los jugadores.

Dicho esto, cuando se enfrentan a ciertas fragilidades, los profesionales sanitarios o cuidadores pueden atribuir al juego un objetivo externo que en ocasiones puede volverlo demasiado serio o didáctico. Asimismo, no siempre es fácil elegir el juego apropiado. Para compensar la dificultad de ciertos juegos, es habitual que tiendan a querer ayudar al jugador..., y, aunque sin duda su intención es buena, deben tener presente que un «buen» juego siempre es aquel que el jugador haya elegido o accedido a participar y requiera poca o ninguna ayuda para jugarlo. Los juegos adaptados de la línea **Access+** refuerzan la autoestima y el reconocimiento social de las personas más vulnerables, brindándoles una oportunidad para disfrutar de una mayor autonomía en juegos muy entretenidos. De este modo, pueden seguir disfrutando de los juegos y gozar de los beneficios que proporcionan.

Su amplia variedad de retos y los distintos niveles de dificultad permiten plantear juegos adecuados para todo tipo de jugadores. ”



Agradecimientos

Queremos transmitir nuestro más sincero agradecimiento a los equipos de Korian y CoBTek por contribuir en este proyecto y en las diferentes fases de prueba; al profesor Philippe Robert, Léa Martinez y a todos los científicos expertos, cuyos estudios han arrojado luz sobre los beneficios de los juegos de mesa, y que a su vez han hecho posible la creación de esta línea de juegos; y al estudio Zygomatic por su colaboración en los maravillosos títulos de este catálogo. Gracias también a Nathalie, Mélanie, Emmanuelle, Juliette y al resto de los empleados de Asmodee del mundo por su apoyo y compromiso.

Contacta con tu distribuidor si tienes dudas sobre el servicio posventa.
El diseño de las cartas permite limpiarlas con regularidad.

Créditos

Autores: Un juego de D. Blanchot, J. Cottureau y Play Factory, con la colaboración del equipo de Play Factory, incluidos: JF. Andreani, T. Benedetti, G. Gille-Naves y I. Polouchine, con la colaboración de Atelier de Libellud
Editor: Studio Access+
Jefe del estudio: Mikaël Le Bourhis
Responsable de marca: Sarah Favaron
Coordinación del proyecto: Aurélie Raphael
Dirección artística: Yannick Da Veiga
Diseño gráfico: Allison Machepy
Fabricantes: Christelle Aujard y Sandrine Vuccino
Traducción: Juanma Coronil
Revisión de la traducción: Aurora Mena



Visita nuestra página en www.accessplus-asmodee.com
y nuestras redes sociales para Access+



Un juego de Denis Blanchot, Jacques Cottureau y Play Factory, con la colaboración del equipo de Play Factory, incluidos: JF. Andreani, T. Benedetti, G. Gille-Naves y I. Polouchine.

Spot it!, Dobble y el personaje de Dobble son marcas registradas del Grupo Asmodee.

© Grupo Asmodee, 2022. Todos los derechos reservados.