



DOBBLE



Reglas del juego



¿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 divertirse! 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 empatado 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.

Ejemplos de símbolos



Sauce
Boxeador



Copa de los
Tres Magos



Rana de
chocolate



Norberto,
dragón



Pigwidgeon,
lechuza



El monstruoso
libro de los
monstruos



Moneda de
Gringotts



Buckbeak



La piedra
filosofal



Fawkes



Hombre
lobo



El Mapa del
Merodeador



Vociferador



Hagrid



Scabbers,
rata



Marca
Tenebrosa



Castillo de
Hogwarts



Espejo de
Oesed



Llave



Mandrágora



Crookshanks,
gato



Fang, perro



Nagini,
serpiente



Thestral



Lucius



Lupin



Hogwarts



Caldero



Sirius

MINI-JUEGO N° 1

La Torre

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 consiga más cartas.

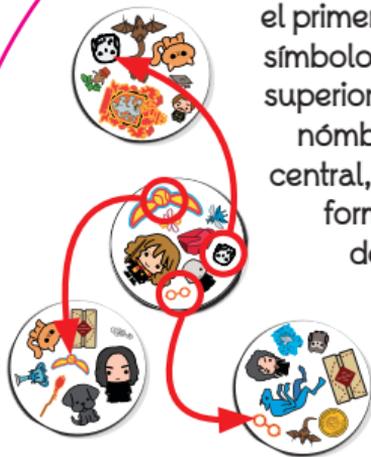
Preparación:

ejemplo para 3 jugadores



3) ¿Cómo se juega?:

todos los jugadores ponen sus cartas 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 pon la carta central, boca arriba, en lo alto de tu carta formando un mazo personal. A partir de ahora, la carta que se encuentre en lo alto de tu mazo personal será la que debes utilizar para buscar el símbolo repetido con la nueva carta central. Continúa jugando hasta que el mazo de robo central se quede sin cartas.



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

MINI-JUEGO Nº2

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.



Preparación:
ejemplo para 3 jugadores



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.



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.



Preparación:

ejemplo para 4 jugadores

3) ¿Cómo se juega?:

todos 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 repita 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.

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.

Preparación:
ejemplo para 4 jugadores



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.



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.



ES



DOBLE



¿Algún problema?

Servicio de atención al Cliente

www.asmodee.es

Créditos

Un juego de Denis Blanchot, Jacques Cottreau 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 Asmodee Group

www.asmodee.es



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™

• Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI.

• WIZARDING WORLD trademark and logo © & ™

Warner Bros. • Entertainment Inc. Publishing

Rights © JKR. (s19)

WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM