

Carrera de relevos

4-8 jugadores

Preparación

Prepara en el suelo dos filas de 10 cartas bocarriba. Los jugadores se dividen en dos equipos y cada equipo elige una fila de cartas al azar. A continuación, cada equipo se divide en dos y cada mitad se coloca en un extremo de su fila.

Objetivo del juego

Los jugadores deben avanzar en su fila de cartas lo más rápido posible.

Cómo se juega

Tras dar la salida, el primer jugador de cada equipo intentará avanzar en su fila de 10 cartas lo más rápido que pueda. Para ello, debe encontrar el símbolo que se repita entre la carta que tenga bajo los pies y la carta siguiente y decirlo en voz alta; entonces podrá avanzar a la siguiente carta. Para seguir avanzando, debe encontrar el símbolo que se repita entre la nueva carta que se encuentre bajo él y la siguiente; y así sucesivamente. Cuando un jugador llegue al final de su fila de cartas, debe chocarle la mano a uno de sus compañeros de equipo; entonces, ese compañero debe repetir los mismos pasos hacia el extremo contrario de la fila y chocarle la mano a otro compañero de equipo.

Ganar la partida

Gana el equipo que avance más rápido por su fila de cartas.

Variante para 2 jugadores

Cada jugador debe llegar al extremo de su fila de cartas y, a continuación, regresar a la carta de salida. El jugador más rápido gana la partida.



El lobo

3-8 jugadores

Preparación

Prepara en el suelo un rectángulo de 4 x 5 cartas bocarriba. Uno de los jugadores asume el papel del Lobo y se coloca en una de las 4 cartas de las esquinas. A continuación, cada uno de los jugadores restantes se colocan sobre una carta de su elección.

Objetivo del juego

Escapar del Lobo.

Cómo se juega

Tras dar la salida, todos los jugadores, incluido el Lobo, se mueven a una carta adyacente (en horizontal o en vertical, pero no en diagonal). Para moverse, un jugador debe encontrar el símbolo que se repita entre la carta que se encuentre bajo sus pies y la carta a la que quiera moverse y decirlo en voz alta (llave!, mariposa!, rayo!, etc.). Los jugadores deben escapar del Lobo, que intentará atraparlos. No puede haber dos jugadores sobre la misma carta. En cuanto el Lobo llegue a una carta sobre la que se encuentre otro jugador, ese jugador se retira de la partida.

Ganar la partida

El último jugador que logre escapar del Lobo será el ganador... ¡y también será el Lobo durante la siguiente partida!



El círculo

2-8 jugadores

Preparación

Haz un círculo en el suelo de 20 cartas bocarriba. Todos los jugadores se colocan sobre una carta de su elección, asegurándose de que el espacio entre todos es más o menos similar. La carrera se juega en el sentido horario y todos los jugadores se mueven en la misma dirección.

Objetivo del juego

¡Permanecer en la carrera!

Cómo se juega

Tras dar la salida, cada jugador intentará encontrar el símbolo que se repita entre la carta que tengan bajo los pies y la siguiente. Una vez que lo encuentre, debe decirlo en voz alta (muñeco de nieve!, dinosaurio!, flor!, etc.) y moverse a dicha carta. Para seguir avanzando, debe encontrar el símbolo que se repita entre la nueva carta y la siguiente; y así sucesivamente. Obviamente, todos los jugadores juegan y avanzan de forma simultánea. Cuando un jugador llegue a una carta en la que ya se encuentra otro jugador, el jugador que se encontrara primero sobre la carta abandona el círculo de inmediato, ¡la carrera termina para ese jugador!

Ganar la partida

La partida termina cuando solo quede un jugador, ¡él será el ganador de la carrera!

La boina

5-8 jugadores

Preparación

Uno de los jugadores hace de árbitro y apila todas las cartas bocabajo; el resto de los jugadores se divide en dos equipos de la forma más equitativa posible. Los jugadores de cada equipo se asignan un número en secreto: uno será el número 1, otro será el número 2, etc.

Objetivo del juego

Conseguir la mayor cantidad de cartas.

Cómo se juega

Tras dar la salida, el árbitro dice un número en voz alta y, a continuación, coloca las dos primeras cartas de la pila en el suelo bocarriba. Para darle más emoción a la partida, el árbitro puede decir los números en orden aleatorio (por ejemplo: ¡número 5!, ¡número 1!, ¡número 3!, etc.), pero debe asegurarse de haber dicho todos los números posibles antes de repetir cualquiera de ellos. El jugador de cada equipo cuyo número haya dicho el árbitro, deberá ir a toda prisa hacia las dos cartas que están bocarriba; el primero de los dos jugadores que diga en voz alta el símbolo repetido entre ambas cartas se lleva las cartas para su equipo. A continuación, el árbitro dice otro número en voz alta y revela dos nuevas cartas, y así sucesivamente hasta que la pila se agote.

Ganar la partida

Gana el equipo que haya conseguido la mayor cantidad de cartas.

INSTRUCCIONES DE USO - Conserva esta información para consultas futuras

- Asegúrate de conservar todos los componentes en buenas condiciones y de seguir estas instrucciones.
- Usar solo bajo la supervisión de un adulto.
- Jugar en superficies lisas, planas, limpias y sin obstáculos.

- No utilizar sobre suelos sucios, resbaladizos o mojados, grava, hielo, etc.
- Guardar el producto después de cada uso.
- La superficie del producto puede limpiarse con agua y jabón.
- Dependiendo de su uso, las imágenes de las cartas podrían decolorarse con el paso del tiempo.



Dobble XXXL

Giant Games!



A game by Denis Blanchot, Jacques Cottereau and the Play Factory Company, with help from of the Play Factory team, including: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves and Igor Polouchine. Spot it!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group.