



Reglas del juego
Regras do jogo

¿Qué es Dobble?

Dobble consta de 30 cartas, y cada una de ellas contiene 6 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 a un mini-juego de su elección para poder determinar al ganador.

O que é o Dobble ?

O **Dobble** é composto por 30 cartas, cada una com 6 símbolos. Entre quaisquer 2 cartas, há sempre 1 - e apenas 1 - símbolo igual. Prepare-te para o encontráres!

Antes de começar a jogar...

Se nunca jogaste **Dobble**, começa o jogo retirando 2 cartas ao acaso e colocando-as viradas para cima na mesa para que todos as possam ver. Procura o símbolo idêntico entre estas 2 cartas (mesma forma, mesma cor; apenas o tamanho pode ser diferente). O primeiro jogador a encontrar o símbolo diz o seu nome em voz alta e busca 2 novas cartas, colocando-as no centro da mesa. Repete estes passos até todos os jogadores tenham compreendido claramente que existe sempre 1, e apenas 1, símbolo de idêntico entre quaisquer 2 cartas. E já está, já sabem jogar **Dobble**.

Objetivo do Jogo

Em todos os mini-jogos, o objetivo é sempre ser o mais rápido a encontrar o símbolo idêntico entre duas cartas e dizê-lo em voz alta.

Os Mini-jogos

Dobble é uma série de mini-jogos rápidos e desafiantes em que todos os jogadores jogam em simultâneo. Podes jogá-los por qualquer ordem, ou apenas jogar os teus preferidos. O objetivo principal é divertires-te! Podes fazer algumas rondas de treino para te certificares que todos compreendem as regras. O jogador que ganhar mais mini-jogos é o campeão.

E se houver dúvidas?

O primeiro jogador a dizer o nome do símbolo ganha. Em caso de empate, ganha o primeiro jogador a tirar ou a colocar a carta, conforme as regras de cada mini-jogo.

Empatados em primeiro?

Se 2 jogadores estiverem empatados no final do jogo, fazem um duelo. Cada jogador busca 1 carta e tira-a para cima ao mesmo tempo. Ganha o mais rápido a encontrar o símbolo idêntico entre as cartas e a dizê-lo em voz alta. Se 3 ou mais jogadores estiverem empatados, joga-se 1 ronda de um mini-jogo à escolha para determinar o vencedor.

MINI-JUEGO/JOGO Nº1

En el Bosque

(solitario)

1) Preparación: pon 6 cartas boca arriba en el centro de la mesa para formar el sendero. Roba boca abajo el mismo número de cartas para formar un mazo. Devuelve las cartas restantes a la caja. Puedes cambiar el número de cartas en función de la edad del jugador para aumentar la dificultad y la duración del juego.

2) Objetivo del juego: cubrir cada carta del sendero con tus propias cartas.

3) ¿Cómo se juega?: da la vuelta al mazo para que quede boca arriba. Trata de encontrar el símbolo repetido entre la carta superior del mazo y la primera carta del sendero. Tan pronto como lo encuentres, coloca la carta superior del mazo boca abajo cubriendo la primera carta del sendero. Sigue jugando usando la segunda carta del sendero, y así sucesivamente. Cuando todas las cartas del sendero estén cubiertas, habrás ganado.

4) Variante de las reglas: después de cubrir todas las cartas del sendero, revela cada carta con la ayuda de un adulto. Por cada carta revelada, nombra el símbolo que coincide en ambas cartas, o bien, describe su forma y color. Si das una respuesta incorrecta, el adulto puede ayudarte a encontrar el camino correcto explicándote la respuesta correcta.

Na Floresta

(jogo a solo)

1) Preparação: Coloca 6 cartas viradas para cima no meio da mesa para formares o trilho. Dá o mesmo número de cartas ao jogador para formar uma pilha virada para baixo. Devolve as restantes cartas à caixa. (Podes alterar o número de cartas com base na idade do jogador para aumentar a dificuldade e a duração do jogo).

2) Objetivo do Jogo: Tapar cada carta do trilho com as tuas próprias cartas.

3) Como se joga? Vira a pilha inteira de modo a ficar virada para cima. Tenta encontrar o símbolo idêntico na carta do topo da pilha e na primeira carta do trilho.

Assim que o encontrares, coloca a carta de cima da pilha virada para baixo para tapares a primeira carta do trilho. Continua a jogar usando a segunda carta do trilho, e assim por diante. Quando todas as cartas do trilho estiverem tapadas, o jogador ganha.

4) Variante das Regras: Depois de tapar todas as cartas do trilho, o jogador revela cada carta com a ajuda de um adulto.

Para cada carta revelada, o jogador deve dizer em voz alta o nome do símbolo idêntico ou descrever a sua forma e cor. Se o jogador der uma resposta errada, o adulto pode ajudar o jogador a manter-se no caminho certo, explicando a resposta correcta.

Preparación:
Posição Inicial:

MINI-JUEGO/JOGO Nº2

La Oruga

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 sus mazos de robo personales.

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 repetido entre la carta superior de tu mazo y la carta central, nómbralo en voz alta y coloca tu carta al lado de la carta central para formar la oruga. Ahora deberás utilizar la carta revelada de tu mazo para encontrar una coincidencia con la última carta que se ha puesto en la oruga. Continúa jugando hasta que un jugador se quede sin cartas.

4) ¿Quién gana?: el primer jugador que se quede sin cartas gana. Los demás jugadores continúan jugando para ver quién termina en segundo lugar, en tercer lugar, etc.

A Lagarta

1) Preparação: Coloca 1 carta virada para cima no meio da mesa. Distribui as restantes cartas viradas para baixo da forma mais uniforme possível entre todos os jogadores. Estas cartas formam as suas pilhas de cartas pessoais.

2) Objetivo do Jogo: Ser o primeiro jogador a ver-se livre de todas as suas cartas.

3) Como se joga? Ao mesmo tempo, os jogadores viram as suas pilhas de cartas para cima. Se fores o primeiro jogador a encontrar o símbolo idêntico tanto na tua carta superior como na carta central, diz o seu nome em voz alta e coloca a tua carta junto à carta central para formar uma lagarta. Usa a carta revelada na tua pilha pessoal para encontrares uma correspondência com a carta recentemente colocada da lagarta. Continua a jogar até que 1 jogador fique sem cartas.

4) O vencedor: O primeiro jogador a ficar sem cartas, ganha. Os outros jogadores continuam a jogar para se saber quem acaba em 2º, 3º, etc.

MINI-JUEGO/JOGO Nº3

Los Cofres del Tesoro

1) Preparación: separa todas las cartas en 2 montones, aproximadamente del mismo tamaño, con las cartas boca arriba. Estos montones representan los 2 cofres del tesoro.

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

3) ¿Cómo se juega?: los jugadores intentan localizar, al mismo tiempo, el símbolo que aparece en ambos cofres del tesoro. Tan pronto como lo encuentres, nómbralo en voz alta, elige un cofre del tesoro y coge la carta superior de ese cofre. Si un montón de un cofre del tesoro se agota, divide el cofre del tesoro que aún tiene cartas en 2 para poder continuar jugando. El juego termina cuando queden menos de 2 cartas.

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

Arcas do Tesouro

1) Preparação: Separa todas as cartas em 2 pilhas com a face para cima tão uniformemente quanto possível. Elas representam as 2 arcas do tesouro.

2) Objetivo do Jogo: Recolher a maioria das cartas.

3) Jogar o Jogo: Ao mesmo tempo, os jogadores tentam encontrar o 1 símbolo que apareça em ambas as arcas do tesouro. Assim que encontrares o símbolo idêntico, diz o seu nome em voz alta e tira a carta de cima de uma arca do tesouro à tua escolha. Se alguma vez restar apenas 1 pilha, separa-a em 2 pilhas iguais e continua a jogar. O jogo termina quando restarem menos de 2 cartas.

4) O vencedor: O jogador com mais cartas ganha.

Preparación:

Posição Inicial:

Cofre del tesoro 2

Arca do Tesouro 2

Cofre del tesoro 1

Arca do Tesouro 1

Jugador 1

Jugador 2

Cofre del tesoro 1

Arca do Tesouro 1

Cofre del tesoro 2

Arca do Tesouro 2

MINI-JUEGO/JOGO Nº4

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.

O Poço

1) Preparação: Dividem-se todas as cartas entre os jogadores. A última carta é colocada virada para cima no centro da mesa - é o poço. Cada jogador põe as suas cartas numa pilha à sua frente, virada para baixo.

2) Objetivo do Jogo: Ser o mais rápido a ficar sem cartas!

3) Como se joga? Ao sinal de partida, os jogadores viram os seus baralhos para cima. Tens de ser o jogador mais rápido a livrar-se das cartas, pondo-as no poço. Para o fazeres, deves dizer em voz alta o símbolo que se repete na tua carta e na do centro da mesa. Como a carta do poço muda de cada vez que um jogador põe a sua por cima, é preciso seres muito rápido! Continua-se a jogar até que algum jogador fique sem cartas.

4) O vencedor: Ganha o primeiro jogador a livrar-se de todas as cartas.

Preparación:

Posição Inicial:

Exemplo para 2 jogadores

Exemplo para 2 jogadores.

MINI-JUEGO/JOGO Nº5

El Escondite

1) Preparación: pon 4 cartas boca arriba delante de cada jugador (o 6 cartas, dependiendo de la edad de los jugadores). Pon 1 carta boca abajo en el centro de la mesa y devuélve las cartas restantes a la caja. 2) Objetivo del juego:

ser el primer jugador en tener todas sus cartas boca abajo.

3) ¿Cómo se juega?: pon la carta central boca arriba. Todos los jugadores intentan, a la vez, encontrar el símbolo que aparece tanto en la carta central como en una de sus cartas. Tan pronto como lo encuentres, nómbralo en voz alta. A continuación, de entre tus cartas, pon la carta que contiene el símbolo nombrado boca abajo. Continúa jugando hasta que un jugador haya puesto todas sus cartas boca abajo.

4) ¿Quién gana?: el primer jugador que consiga tener todas sus cartas boca abajo gana.

Escondidas

1) Preparação: Colocam-se 4 cartas à frente de cada jogador (podem ser 6 cartas, dependendo da idade dos jogadores). Coloca-se uma carta virada para baixo no centro da mesa e guardam-se as restantes na caixa do jogo.

2) Objetivo do Jogo: Ser o primeiro jogador a ter todas as cartas viradas para baixo.

3) Como se joga? Vira-se a carta do centro para cima. Ao sinal de partida, os jogadores procuram o símbolo repetido entre uma das suas cartas e a carta que está no centro da mesa. O primeiro jogador a encontrá-lo, deve dizê-lo em voz alta. Vira a sua carta com símbolo idêntico para baixo. O jogo continua até que algum jogador só tenha cartas viradas para baixo.

4) O vencedor: Ganha o primeiro jogador a virar todas as cartas para baixo.

Preparación: ejemplo para 2 jugadores
Posição Inicial: Exemplo para 2 jogadores.

 Símbolos

 Símbolos

3 Tres verde
Três verde

4 Cuatro morado
Quatro roxo

5 Cinco amarillo
Cinco amarelo

0 Cero azul
Zero azul

1 Uno rojo
Um vermelho

2 Dos naranja
Dois

9 Nueve amarillo
Nove amarelo

■ Cuadrado morado
Quadrado roxo

○ Círculo verde
Círculo verde

6 Seis morado
Seis roxo

7 Siete azul
Sete azul

8 Ocho rojo
Oito vermelho

■ Rectángulo rojo
Rectángulo vermelho

▲ Triángulo amarillo
Triângulo amarelo

○ Cero morado
Zero roxo

1 Uno azul
Um azul

2 Dos rojo
Dois vermelho

3 Tres naranja
Três cor-de-laranja

4 Cuatro verde
Quatro verde

5 Cinco morado
Cinco roxo

6 Seis amarillo
Seis amarelo

7 Siete rojo
Sete vermelho

8 Ocho naranja
Oito cor-de-laranja

9 Nueve verde
Nove verde

■ Cuadrado verde
Quadrado verde

○ Círculo naranja
Círculo cor-de-laranja

○ Círculo amarillo
Círculo amarelo

■ Rectángulo morado
Rectângulo roxo

■ Rectángulo naranja
Rectângulo cor-de-laranja

▲ Triángulo azul
Triângulo azul

▲ Triángulo rojo
Triângulo vermelho

 Créditos

Un juego de Denis Blanchot, Jacques Cottereau y Play Factory, con la colaboración del equipo de Play Factory, incluyendo a: Jean-François Andreani, Toussaint Benediti, Guillaume Gille-Naves e Igor Polouchine. Traducción: Sara Rodríguez Publicado por Asmodee Group • www.asmodee.es
Spot it!, Dobble y los personajes de Dobble son marcas registradas de Asmodee Group
WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

 Créditos

Um jogo de Denis Blanchot, Jacques Cottereau e Play Factory, com a colaboração da equipa Play Factory, incluindo: Jean-François Andreani, Toussaint Benediti, Guillaume Gille-Naves e Igor Polouchine. Publicado por Asmodee Group • www.asmodee.es
Distribuído em Portugal por Morapiaf. Av. 24 de Julho, 54, 3º Esq. Lisboa. www.morapiaf.com
Spot it!, Dobble e personagens Dobble são marcas registradas do Asmodee Group. • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM



x 30

x 1

x 1

ES 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 Cottereau tuvo la idea de crear la generalización de un famoso rompecabezas matemático, llamado Problema de las colegialas de Kirkman, el cual dice: " 15 alumnas salen formadas de tres en fondo durante siete días seguidos; se requiere formarlas cada día de manera que al terminar la semana no haya habido dos de ellas que hayan caminado juntas (o sea, en la misma fila) más de una vez ". Con la ayuda de técnicas desarrolladas a partir de las teorías 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 Cottereau creó sucesivamente dos juegos "vistiendo"los 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 Cottereau 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.

PT História sobre a criação de Dobble: DOBBLE inclui mais de 50 símbolos, 55 cartas, 8 símbolos por carta e há sempre um e um só símbolo comum entre duas cartas. Mas como é que funciona? DOBBLE baseia-se num princípio de interação segundo o qual duas linhas rectas têm sempre apenas um ponto em comum. Em 1976, o senhor Jacques Cottereau teve a ideia de generalizar um famoso problema matemático chamado o Problema das Estudantes de Kirkman, que é o seguinte: "Num colégio interno, 15 estudantes saem todos os dias em passeio, em grupos de três. Como se devem organizar para que cada uma delas apenas passeie com cada uma das suas colegas uma vez?" Com a ajuda de técnicas desenvolvidas a partir de teorias de códigos para a correção de erros, construiu algumas estruturas que generalizavam o problema. Essas estruturas são conhecidas pelos matemáticos sob o nome de "blocos incompletos balanceados". Baseado nas propriedades especiais dessas estruturas (os princípios de interseção e optimização), o senhor Jacques Cottereau criou dois jogos, "vestidos" de forma pouco convencional. O primeiro desses jogos foi publicado nas revistas "Le Petit Archimède" e "Pour la Science". O senhor Jacques Cottereau criou depois um segundo jogo baseado num plano projectado com uma base de 5, no qual as linhas rectas foram substituídas por cartas e os pontos por imagens de insectos. Chamou-lhe "o jogo dos insectos", cujo objectivo era encontrar a imagem do insecto comum entre duas cartas. O antepassado do DOBBLE tinha nascido! Na Primavera de 2008, Denis Blanchot descobriu algumas cartas do "jogo dos insectos", criado algumas décadas antes. Ficou impressionado pela ideia genial por trás da mecânica de interseção e iniciou um trabalho de desenvolvimento em conjunto com Jacques Cottereau para tornar essa ideia num jogo "de verdade". Para Denis Blanchot, era necessário rever os padrões, demasiado complexos para serem usados num jogo de reflexos. Os ícones devem permitir uma identificação rápida, ser mais divertidos e fáceis de compreender. O jogo precisa de fluidez. Simultaneamente, as cartas são muito poucas (31) e contém poucas figuras (6); o jogo evolui para 57 cartas que contém 8 figuras de forma a aumentar a jogabilidade, o que significa um número de combinações com sete dígitos. As regras do jogo ainda estão por escrever... Ou seja, há ainda um trabalho adicional de criação por desenvolver. Denis Blanchot desenvolve muitos protótipos e joga muitas partidas de teste, nomeadamente com crianças, e, adicionalmente, põe-se em contacto com vários editores. A equipa da Play Factory acaba por trabalhar com Denis Blanchot para publicar o jogo na sua forma final. No início do Outono de 2009, Dobble, tal como é conhecido hoje, é finalmente lançado!

 Descubre nuestro clásico
 Já conheces a versão Clássica do

