



DOBBLE

COLLECTOR

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 FIESTA



Sombrero de fiesta



Tobogán



Caramelo



Zumos de naranja



Helado



Palomitas



Faroles



Caja de juguetes



Corona



Pajarita



Sirena de niebla



Payaso



Velas



Algodón de azúcar



Gafas



Burbujas



Cerbatana



Perro de globo



Oso de peluche



Conejo



Dobby



Tiovivo



Regalo



Matasuegras



Pastel



Molino



Pesca de patos



Piñata



Altavoz



Trompetilla



Pistola de agua



Cupcake



Vaso



Camión de helados



Máscara



Piruleta



Globos



Disfraz hawaiano



Fuegos artificiales



Castillo hinchable



Disfraz de princesa



Bola de discoteca



Malvasisco



Piscina de bolas



Banderines



Dardo



Bolsa de chuches



Disfraz de hada



Confeti



Pizza



Plato



Invitación



Pelota hinchable



Disfraz de vaquero



Disfraz de superhéroe



Micrófono



Disfraz de caballero

Ejemplos de símbolos ESCALOFRIANTE



Momia



Cráneo



Sombrero
de bruja



Lápida



Gato negro



Espan-
tapájaros



Cucaracha



Rana



Mansión



Araña



Búho



Zombi



Fantasma



Árbol
podrido



Tormenta



Hueso



Duende



Jaula



Grimorio



Candelabro



Bola de
cristal



Diablillo



Hombre
invisible



Seta
venenosa



Mosca



Luna



Caldero



Telaraña



Bola con grillete



Esqueleto



Golosinas



Poción



Farol



Ojo



Murciélago



Fuego
fatuo



Espejo roto



Frankenstein
(monstruo de)



Hombre
lobo



Serpiente



Dragón



Escoba



La Parca



Muñeco vudú



Tridente



Calabaza



Saco



Vampiro



Calendario



Payaso
diabólico



Conejo
diabólico



Platillo
volante



Cuervo



Ardilla
malvada



Jinete sin
cabeza



Piruleta



Rata

MINI-JUEGO Nº 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.

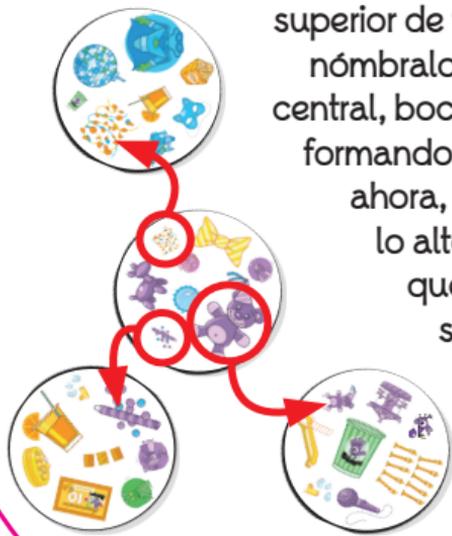
Preparación:

ejemplo para 3 jugadores



3) ¿Cómo se juega?:

dos 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.

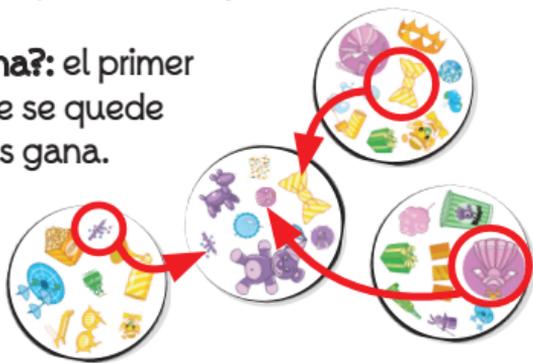
2) **Objetivo del juego:** ser el primer jugador en deshacerse de todas sus cartas.



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.



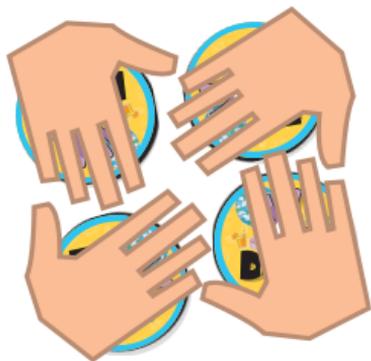
MINI-JUEGO N°3

La Patata Caliente

(se juega en varias rondas)

1) Preparación: parte 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.

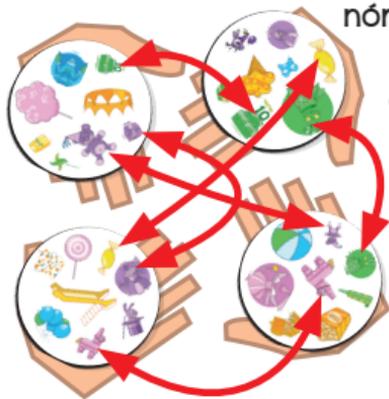


Preparación:

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.

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.

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).

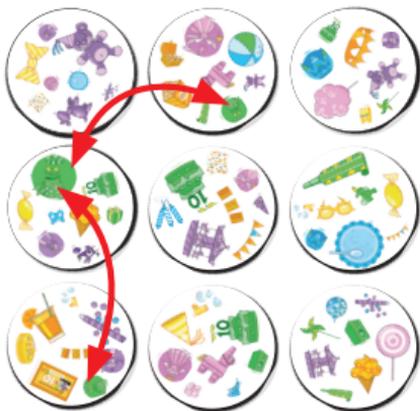
2) **Objetivo del juego:** ser el jugador que consiga más cartas.

Preparación:



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



DOBBLE

Créditos

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 Zygomatic - Asmodee Group

www.asmodee.es



¿Algún problema?
Servicio de atención al Cliente
www.asmodee.es

Spot it!, Dobble y los personajes de Dobble son marcas registradas de Asmodee Group. • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM