

Reglas del juego

%¿Qué es Dobble Connect?

Dobble Connect contiene 90 cartas con 10 símbolos en cada una v más de 91 símbolos en total. Solamente hav 1 símbolo idéntico entre cada 2 cartas. ¡A buscar! ¡Juega por equipos o individualmente y forma una fila de 4 cartas de tu color antes que los demás!

Antes de empezar a jugar...

Si nunca has jugado a Dobble, familiarízate con el juego robando 2 cartas al azar y colocándolas bocarriba en la mesa, a la vista de todos los jugadores. Busca el símbolo idéntico que comparten las 2 cartas (la forma y el color deben ser iguales, aunque el tamaño puede variar). El primer jugador que localice el símbolo idéntico debe nombrarlo en voz alta, robar otras 2 cartas y colocarlas en la mesa. Repite estos pasos hasta que todos los jugadores hayan entendido que solamente hay 1 símbolo idéntico entre cada 2 cartas. Nada más. ¡La partida ya puede comenzar!

Objetivo del juego

Forma una fila de 4 cartas de tu color lo más deprisa posible para ganar la ronda. Para ello, encuentra el símbolo idéntico entre 2 cartas, nómbralo en voz alta y coloca la carta formando una fila.

De 2 a 8 personas pueden jugar a Dobble Connect.

En las siguientes reglas se utiliza la palabra "equipo". Los equipos pueden ser de 1, 2 o 3 jugadores.

La composición de los equipos se determina en función del número de jugadores.







para indicar el punto obtenido.

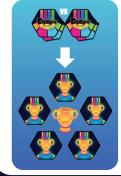
suficientes para un reparto equitativo. juntos contra los demás. ¡Hay que

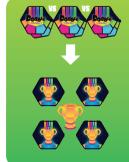
En cuanto haya 4 cartas del mismo color en una fila, una columna o una diagonal, la ronda termina. ¡El equipo que juega con ese color gana

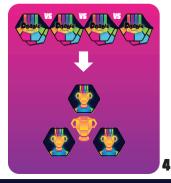


Dependiendo del número de equipos en juego, hay que conseguir un determinado número de puntos para ganar la partida:

el punto! Se gueda con la carta inicial y la deja bocabajo en su zona







Separa las cartas por colores y elige uno de los 4 colores (rosa, naranja, verde o azul); este será tu mazo durante toda la partida. Si hay más de 3 jugadores, recomendamos jugar por equipos. El mazo de cartas de cada equipo se divide a partes iguales entre los miembros del equipo. Cada jugador deja su mazo de cartas bocabajo. Las cartas con contorno negro son cartas iniciales. Coloca una en el centro de la mesa.

Dobble Connect se juega de manera simultánea (todos los jugadores juegan a la vez y no hay turnos). Al principio de la partida, todos los jugadores le dan la vuelta a la primera carta de su mazo y buscan el símbolo idéntico entre su carta y la carta inicial. Cuando alguien lo encuentre, dice en voz alta el símbolo en común entre su carta y la carta inicial y coloca su carta en uno de los 6 lados de la carta inicial. A continuación, le da la vuelta a su siguiente carta y continúa jugando.

En cuanto se coloque otra carta en la mesa, puedes buscar el símbolo idéntico entre tu carta y cualquiera de las cartas de la mesa, siempre que haya espacio disponible junto a la carta elegida.

No puedes saltarte ninguna carta: debes jugar las cartas que están en la parte superior de tu mazo sin pasarlas.

No puedes colocar una carta encima de otra: debes colocar tu carta adyacente a una carta previa, en un espacio vacío.

Cuando un equipo consigue su primer punto (y antes de empezar la siguiente ronda), los demás equipos le entregan una carta cada uno. El equipo ganador debe mezclar las cartas adicionales con su mazo. Los equipos reciben 2 cartas de cada equipo rival cuando consiguen su segundo punto, 3 cartas cuando consiguen su tercer punto, etc. Cuando un equipo consigue su último punto, la partida termina inmediatamente.

Las cartas de los equipos rivales son más incómodas de colocar, ya que debes procurar no ayudar a tus rivales a formar una fila. Estas cartas deben jugarse en cuanto se roban; no pueden volver a colocarse debajo del mazo. La única forma de librarse de estas cartas es jugarlas.

Al final de la ronda, cada equipo recupera todas las cartas de su color colocadas en la mesa, independientemente de qué equipo las haya jugado. Por lo tanto, es posible que las cartas introducidas en los mazos de equipos rivales regresen al equipo inicial.

En el improbable caso de que todos los jugadores de un equipo agoten su mazo de cartas antes de que algún equipo gane la ronda, esta termina inmediatamente sin ganador. A continuación, todos los equipos recuperan todas las cartas de su color de la mesa y empieza una nueva ronda con la misma carta central de contorno negro.



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 Benedetti, Guillaume Gille-Naves e Igor Polouchine. Traducción: Carlos Loscertales.

Ilustraciones: Stéphane Gantiez

Publicado por Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.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 los códigos 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 "vistiéndolos" 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

¡A buscar!, Dobble y los personajes de Dobble son marcas registradas de Grupo Asmodee WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

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.

