

Dobble®

Disney 100 YEARS OF WONDER



Reglas del juego

¿Qué es Disney 100 Dobble?

Disney 100 Dobble es una versión de edición limitada, que consta de 90 cartas, compuestas por 91 símbolos, con 10 símbolos en cada carta. Entre cada 2 cartas, siempre hay 1 símbolo, y sólo 1, que se repite. ¡Descúbrelo!

Antes de jugar...

Si nunca has jugado **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 **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 hayan 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 "Trío" para poder determinar al ganador.

MINI-JUEGO Nº1

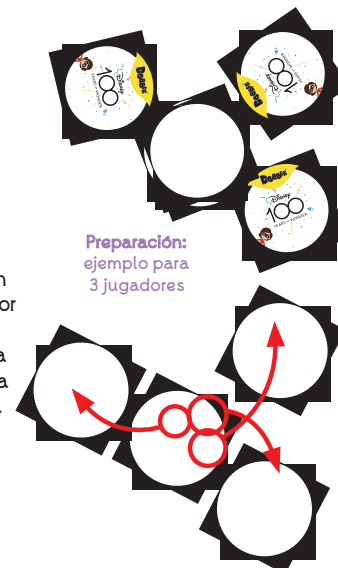
La Torre

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.

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.



Preparación:
ejemplo para
3 jugadores

MINI-JUEGO Nº2

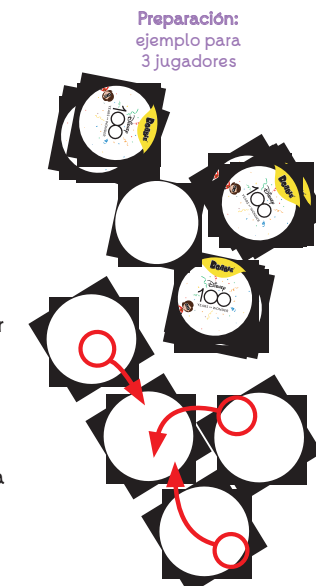
El Pozo

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.



Preparación:
ejemplo para
3 jugadores

MINI-JUEGO Nº3

3+

Par de estrellas

1) **Preparación:** Reparte las cartas boca abajo de la forma más equitativa posible entre todos los jugadores. Estas cartas forman sus mazos personales.

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

3) **¿Cómo se juega?:** Todos los jugadores ponen sus mazos boca arriba a la vez. Los mazos deben permanecer en la mesa. Si detectas un símbolo que coincide entre la carta superior de tu mazo y la de otro jugador, dílo en voz alta y coloca tu carta boca arriba sobre el mazo del otro jugador. Pero si una carta tiene un símbolo especial de estrella junto a Mickey o Minnie, significa que esa carta está protegida.

Las estrellas que están detrás de Mickey y Minnie son mágicas y evitan que cualquier otro símbolo pueda coincidir con tu carta. Los otros jugadores solamente pueden hacer coincidir las

estrellas directamente (sólo Mickey y Mickey o Minnie y Minnie). Tú, en cambio, puedes hacer coincidir cualquier símbolo de tu carta. Si un jugador empareja su carta con la tuya utilizando cualquier otro símbolo que no sean las estrellas especiales, puedes decir el nombre del símbolo que protege tu carta y devolverle su carta. Si un jugador ha emparejado su carta con el símbolo de la estrella especial que protege tu carta, te llevas la carta. Continúa jugando hasta que un jugador se haya deshecho de todas sus cartas

4) **¿Quién gana?:** El primer jugador que se deshaga de todas sus cartas gana.

Preparación:
ejemplo para
4 jugadores



MINI-JUEGO Nº4

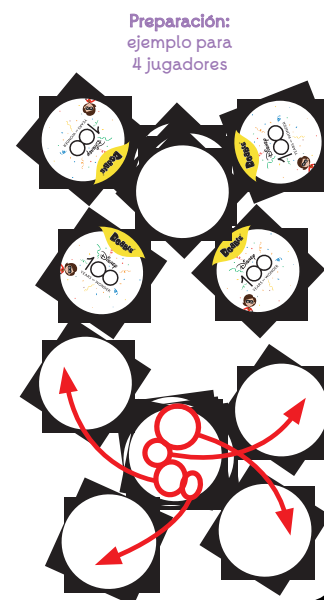
¡No, gracias!

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.

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.



Preparación:
ejemplo para
4 jugadores

MINI-JUEGO Nº5

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.

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.



Preparación:

Símbolos

Pluto	Chip/Chop	Baloo	Mickey Mouse	Minnie Mouse	Daisy	Pato Donald	Goofy
Campanilla	Robin Hood	Pepito Grillo	Pinocho	Alicia	Gato de Cheshire	Sombrero Loco	Peter Pan
Reina	Tod	Elliot	Rafiki	Timón	Pumba	Simba	Golfo
Hércules	Timoteo	Toby	Marie	Tambor	Bambi	Lilo	Stitch
Pocahontas	Ursula	Dumbo	Cruella De Vil	Maléfica	Aurora	Blancanieves	Reina
Aladdín	Mulán	Ariel	Sebastián	Bella	Gastón	Genio	Jasmine
Rapunzel	Flynn Rider	Cenicienta	Tiana	Elsa	Anna	Olaf	Vaiana
Judy Hopps	Nick Wilde	Pascal	Baymax	Rompe Ralph	Mirabel	Antonio	Luisa
Forky	Lotso	Raya	Buzz Lightyear	Woody	Aliens	Jessie	Bo Peep
Rayo McQueen	Mate	Luca	Remy	Mike Wazowski	Sulley	Boo	WALL-E
Jack-Jack	Elastigirl	Alegría	Tristeza	Joe Gardner	Nemo	Dory	Carl Fredricksen
		Miguel	Meilin Lee	Mérida			

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: Sara Rodríguez.

Publicado por Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.es

© DISNEY • © DISNEY/PIXAR

Spot it!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group

WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

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

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.

