

DOBBLÉ



Reglas del juego

nickelodeon



¿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 una partida hay un empate entre 2 jugadores para la primera posición, deberán hacer un enfrentamiento.

Cada jugador empatado roba 1 carta y, al mismo tiempo, la pondrán boca arriba. El primer jugador que encuentre el símbolo repetido entre las cartas y lo nombre en voz alta gana. Si hay un empate entre 3 o más jugadores, esos jugadores jugarán 1 ronda de un mini-juego de su elección para poder determinar al ganador.

Ejemplos de símbolos



Rocky



Marshall



Everest



Quad



Aerodeslizador



Camión de reciclaje



Helicóptero



Camión de bomberos



Excavadora



Coche de policía



Cono de tráfico



Perrobot



Quitanieves



Chase



Patrulla Bus



Mandy



Tracker



Wally



Bettina



Chickaletta



Cali



Galleta



Tableta de Ryder



Guau Guau Boogie



Furgoneta del Sr. Porter



Flounder



Ryder



Skye



Centro de mando



Rubble



Zuma

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.

3) ¿Cómo se juega?:

pon la carta central boca arriba. Todos los jugadores, a la vez, intentan encontrar el símbolo que aparece tanto en la carta central como en una de sus cartas. Si eres el primer jugador en encontrar el símbolo que se repite, nómbralo en voz alta y pon, de entre tus cartas, la carta con el símbolo nombrado sobre la carta central. A partir de ahora, los jugadores usan esa nueva carta central para encontrar un nuevo símbolo repetido. 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 Torre

1) **Preparación:** parte 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?:

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.



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.

ES



Dobble

Créditos

Un juego de Denis Blanchot, Jacques Cottreau 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, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM