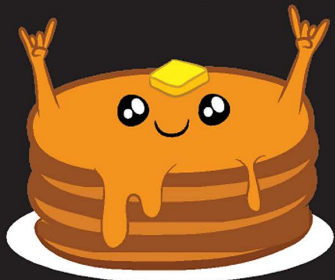




Dobble[®] presents
ANARCHY
PANCAKES[™]

  REGRAS DO ANARCHY

 LA ANARQUÍA MOLA



ANOS/EDAD 8+ | 2-6 JOGADORES/PARTICIPANTES





Uma colaboração trazida a você
por Exploding Kittens® + Dobble®



Una colaboración de
Exploding Kittens® + Dobble®.



COMPONENTES

- 31 Cartas Com Seis Coberturas
- 31 Cartas Com Uma Cobertura
- 9 Tabletes de Manteiga



CONTENIDO

- 31 cartas de Topping con 6 tipos de *topping*
- 31 cartas de Topping con 1 tipo de *topping*
- 9 porciones de mantequilla



Cartas Com Uma
Cobertura

Cartas con 1 tipo
de *topping*



Cartas Com Seis
Coberturas

Cartas con 6
tipos de *topping*



Tabletes de
Manteiga

Porciones de
mantequilla



OBJETIVO

Seja o primeiro jogador a ganhar
2 Tabletes de Manteiga. Você ganha um
Tablete de Manteiga toda vez que se
livrar de todas as cartas à sua frente.



OBJETIVO

Sé la primera persona en ganar
2 porciones de mantequilla. Cada vez
que te deshagas de todas las cartas
que tengas delante ganarás 1 porción
de mantequilla.

4. PREPARAÇÃO

Separe os 2 baralhos (as Cartas Com Seis Coberturas e as Cartas Com Uma Cobertura).

Distribua 2 Cartas Com Uma Cobertura viradas para baixo para cada jogador e, então, reserve todas as Cartas Com Uma Cobertura restantes. Você não as usará nesta rodada.

Em seguida, distribua 5 Cartas Com Seis Coberturas viradas para baixo para cada jogador de modo que todos tenham 7 cartas na sua frente (2 Cartas Com Uma Cobertura e 5 Cartas Com Seis Coberturas).

Coloque as Cartas Com Seis Coberturas restantes viradas para baixo no centro da mesa para formar uma Pilha de Compras. Em seguida, vire 1 das Cartas Com Seis Coberturas da Pilha de Compras para cima no meio da mesa — esta é a Carta Comunitária.

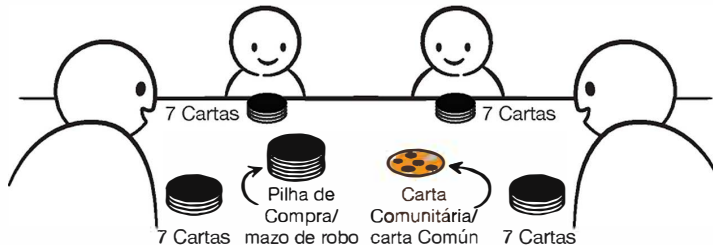
4. PREPARACIÓN

Separa los 2 mazos de cartas de Topping, uno con las cartas con 6 tipos de *topping* y otro con las cartas con 1 tipo de *topping*.

Reparte 2 cartas con 1 tipo de *topping*, bocabajo, a cada participante y deja a un lado las cartas restantes. No las usarás en esta ronda.

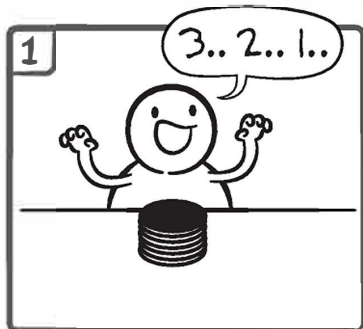
A continuación, reparte 5 cartas con 6 tipos de *topping*, bocabajo, a cada participante. De esta manera, todo el mundo deberá tener 7 cartas delante (2 de un tipo de *topping* y 5 de seis tipos de *topping*).

Coloca las cartas con 6 tipos de *topping* restantes bocabajo en el centro de la mesa para tener un mazo de robo. Después, dale la vuelta a una de las cartas del mazo de robo y ponla en el centro de la mesa. Esa será la carta Común.



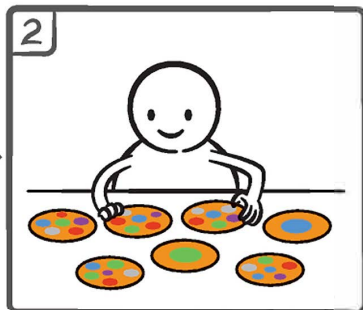
COMO JOGAR

Para iniciar o jogo, todos os jogadores contam juntos “3, 2, 1”, então viram suas 7 cartas para cima ao mesmo tempo e as espalham de forma que fiquem visíveis para todos na mesa.



CÓMO JUGAR

Para empezar, todo el mundo hace una cuenta atrás hasta 3 y pone las 7 cartas bocarriba a la vez. Todas deben quedar esparcidas por la mesa de tal manera que se puedan ver bien.



OBSERVAÇÃO: Suas cartas devem permanecer visíveis na mesa o tempo todo durante o jogo. Você não pode cobri-las com as mãos!

ATENCIÓN: durante la partida, tus cartas deben permanecer visibles en todo momento. ¡No vale taparlas con las manos!

Não comece ainda!
Continue lendo como
jogar do outro lado.

¡Todavía no empieces!
Al otro lado de esta hoja
te explicamos cómo jugar.

continuação do outro lado

esta es la continuación

COMO JOGAR

No momento em que as cartas são viradas, todos jogam simultaneamente — não há turnos. Você deve procurar por símbolos em comum. Se uma das coberturas em QUALQUER uma das suas cartas for a mesma que QUALQUER cobertura na Carta Comunitária OU em qualquer carta na frente de outro jogador, diga em voz alta qual cobertura em comum você possui e coloque sua carta em cima da carta correspondente. O tamanho das coberturas não precisa ser o mesmo.

CÓMO JUGAR

Quando las cartas estén bocarriba, todo el mundo se pondrá a jugar a la vez. No hay turnos, se trata de buscar coincidencias. Si 1 de los *toppings* de CUALQUIERA de tus cartas es el mismo que CUALQUIERA de los *toppings* que aparecen en la carta Común o en la de cualquier participante, di en voz alta qué *topping* estás emparejando y coloca tu carta encima de la que coincida. Los *toppings* pueden tener un tamaño distinto.

OBSERVAÇÃO:

Você não pode combinar suas próprias cartas com as cartas na sua frente.

NOTA:

no puedes emparejar los *toppings* con las cartas que tienes delante.



Depois de colocar sua carta em cima de uma carta correspondente, você a removeu das cartas que estão à sua frente, e está mais perto de ganhar.

Después de colocar tu carta encima de otra, ya no tendrás esa carta delante de ti y estarás más cerca de ganar.

Toda vez que uma carta é colocada corretamente em cima de outra carta, elas se tornam uma pilha permanente e não podem ser separadas. Durante o resto da rodada, essa pilha se moverá como se fosse uma única carta. Ou seja, se você tiver uma pilha à sua frente e encontrar um símbolo em comum, mova toda a sua pilha para o topo da carta correspondente (para formar uma pilha um pouco maior).

Cada vez que se coloque uma carta encima de outra sin fallar, se formará una pila permanente e indivisible. Durante el resto de la ronda, la pila se moverá como si fuera una sola carta. Es decir, si tienes una pila delante de ti y emparejas un *topping* de su carta superior, deberás poner toda la pila encima de la carta con la que vas a emparejar tu *topping*, haciendo que la pila sea más grande.

OBSERVAÇÃO: Qualquer carta pode se tornar uma pilha, mas você só pode combinar coberturas em comum com a carta do topo dessa pilha.

ATENCIÓN: cualquier carta puede convertirse en una pila, pero solo puedes emparejar los *toppings* de la carta superior de la pila.

MAIS UMA OBSERVAÇÃO:

Não jogue de qualquer jeito as cartas sobre as cartas correspondentes. Coloque-as de forma que fiquem empilhadas. Se alguma carta escorregar porque não foi cuidadosamente colocada em uma pilha, você deverá endireitar a pilha que bagunçou antes de continuar jogando (mas todos os outros jogadores podem continuar sem você).

ATENCIÓN (SÍ, OTRA VEZ):

no tires ni lances las cartas que vayas a emparejar de cualquier manera, deben formar una pila. Si alguna carta se desliza y cae fuera, deberás colocar de nuevo la pila para poder seguir jugando. No te lo recomendamos, ya que el resto seguirá jugando sin ti.

Não consegue encontrar nenhuma cobertura em comum?

Se você não conseguir combinar nenhuma das suas cartas, você pode comprar uma carta da Pilha de Compras (se ainda houver cartas nela) e virá-la à sua frente. Mas não compre muito rápido — geralmente há um símbolo em comum que você simplesmente não percebeu!

¿No puedes emparejar ningún topping?

Si no tienes parejas, puedes robar una carta del mazo de robo (si quedan cartas en él) y ponerla bocarriba delante de ti. Pero no robes a la primera de cambio, seguro que hay algún topping que puedes emparejar, ¡fíjate bien!

MAIS ALGUMAS OBSERVAÇÕES: ATENCIÓN (MIRA QUE SOMOS PESADOS):

Comprar uma nova carta da Pilha de Compras oferece mais opções para encontrar coberturas em comum, mas você estará um pouco mais longe de vencer o jogo!

robar una carta del mazo de robo te proporcionará más toppings para emparejar, ¡pero también te alejará de la victoria!

Ficando Sem Cartas

No momento em que alguém ficar sem cartas à frente dele, a rodada termina. O primeiro jogador a ficar sem cartas grita “Panquecas!” e ganha 1 Tablete de Manteiga para guardar. Para iniciar a próxima rodada, colete todas as cartas (mesmo as que você reservou), separe os dois montes novamente e distribua 7 cartas para cada jogador normalmente.

¡Te has quedado sin cartas!

La ronda termina cuando alguien se queda sin cartas. El primer participante en quedarse sin cartas deberá gritar: «¡Tortitas anarquistas!», y luego robar una porción de mantequilla. Para la siguiente ronda, recoge todas las cartas (incluso las que dejaste a un lado), vuelve a separar los mazos y reparte 7 cartas a cada participante, tal y como hemos explicado antes.

COMO VENCER

O primeiro jogador a ter 2 Tabletes de Manteiga ganha o jogo!

VICTORIA

¡Quien consiga 2 porciones de mantequilla antes que nadie gana la partida!



EU QUERO MAIS
INFORMAÇÕES? ASSISTA
AO NOSSO VÍDEO!



¡EH! ¡SI QUIERES
MÁS INFORMACIÓN, MIRA
NUESTRO VÍDEO!

© 2023 Exploding Kittens
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 USA

support@explodingkittens.com | www.explodingkittens.com

A game by Denis Blanchot, Jacques Cottereau, and Play Factory, with help from the Play Factory team, including Jean-François Andrieau, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves and Igor Polouchine. Published by Zygmatic - Asmodee Group www.asmodee.com Spot It!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group. www.zygmatic3d-games.com

➡ A seguir, um pouco sobre a criação do Dobble: DOBBLE possui mais de 50 símbolos, 55 cartas, 8 símbolos por carta, e sempre um (e apenas um) símbolo em comum entre duas cartas. Mas como isso funciona? DOBBLE se baseia no princípio de interação onde duas linhas sempre terão um único ponto em comum. Em 1976, o Sr. Jacques Cottereau teve a genial ideia de criar a generalização de um famoso puzzle de "matemática divertida" chamado "Kirkman's Schoolgirl Problem, ou The Ladies Problem", que funciona da seguinte maneira: "15 garotas de um convento saem para uma caminhada diariamente por sete dias. Caminhando lado a lado, em trios. Como faremos para que cada uma delas faça a caminhada ao lado de outras duas garotas sem repetir as companhias?" Com o auxílio de técnicas desenvolvidas a partir de teorias de códigos para correção de erros, ele construiu algumas estruturas possíveis para o problema. Essas estruturas são conhecidas no mundo matemático como "bloques incompletos balanceados". Inspirado pelas propriedades especiais dessas estruturas (princípios de interação e de otimização), Jacques Cottereau criou dois jogos, sucessivamente, "cobertos" com essa mecânica não-convenicional. O primeiro desses jogos foi publicado nas revistas "Le Petit Archimède" e "Pour la Science" (O Pequeno Arquimedes e Para a Ciência respectivamente). Após isso, ele criou o segundo jogo inspirado num projeto que substituiu o plano de 5 linhas por cartas, e os pontos-chaves por insetos, nomeando de "O Jogo dos Insetos". O objetivo era encontrar dois insetos em comum entre duas cartas. Neste momento nascia o central do DOBBLE! Na primavera de 2008, Denis Blanchot descobriu algumas cartas do "Jogo dos Insetos", criado décadas antes. Ele foi atingido pelo gênio por trás da mecânica de interação e trabalhou com Jacques Cottereau para transformar tudo isso em um jogo "real". Para Denis Blanchot, os "pontos-chave" padrões desse estilo deviam ser repensados por serem muito complexos e era preciso deixar claro de que o jogo queria reflexos rápidos. Os ícones deviam ser de rápida identificação, divertidos e de fácil compreensão. Fluides no jogo é importante. Porém, eram poucas cartas (31) e poucos símbolos (6); o jogo passou a ter 57 cartas e 8 símbolos, para finalmente chegar à sensação real do jogo, significando um número acima dos 7 dígitos de combinações. As regras do jogo ainda precisavam ser escritas... Em suma, havia tudo uma camada extra de criação a ser feita. Vários protótipos e playtestes, a maioria com crianças, foram realizados por Denis Blanchot, que também, por conta própria, deu o passo adicional de entrar em contato com as editoras. A equipe da Play Factory finalmente topou trabalhar com Denis Blanchot para publicar a edição final do jogo. No início do outono de 2009, Dobble, como é conhecido hoje, foi lançado!

➡ A cena de Dobble: Dobble contém mais de 50 símbolos, 55 cartas, 8 símbolos por carta, e sempre há um e só um símbolo que coincide entre duas 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, según el cual: "15 alumnas de un internado salen a pasear todas los días en filas de 3, ¿cómo deben colocarse para que, al terminar la semana, ninguna haya coincidido con cada una de las otras 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 "vistibíndolos" de una forma poco convencional. El primero de estos juegos, "strange relatives" 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. Allí se 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 reflejaban el carácter "party" del juego. Los íconos 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.