



¿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 divertirte! 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 empataco 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 "La Patata Caliente" para poder determinar al ganador.

O que é o Dobble ?

Dobble é un xogo com 55 cartas, cada una delas com 8 símbolos. Entre cada 2 cartas há sempre 1 – e apenas 1 – símbolo idéntico. És capaz de o descubrir?

Antes de começar a jogar...

Se nunca jogaste Dobble retira duas cartas à sorte e coloca-as viradas para cima no centro da mesa para que todos as possam ver. Procura o símbolo idéntico nas duas cartas (mesma forma e mesma cor, somente o tamanho poderá variar). O primeiro jogador a encontrar o símbolo, diz o seu nome em voz alta e bisca duas cartas novas, que coloca no centro da mesa. Repete-se esta operação até que todos os jogadores tenham percebido que há sempre 1, e apenas 1, símbolo idéntico entre duas cartas. E já está, já sabem jogar Dobble!

Objetivo do Jogo

Em todos os mini-jogos, o objetivo é sempre ser o mais rápido a encontrar o símbolo idéntico entre duas cartas e dizê-lo em voz alta.

Os Mini-jogos

Dobble é uma série de mini-jogos rápidos e desafiantes em que os jogadores jogam simultaneamente. Podem jogar-se os mini-jogos em qualquer ordem, ou apenas os preferidos dos jogadores... O importante é que se divirtam! Podem fazer-se umas rondas de treino para se ter a certeza que todos perceberam as regras. O jogador que ganhar mais mini-jogos é o vencedor geral.

E se houver dúvidas?

O primeiro jogador a dizer o nome do símbolo ganha. Em caso de dúvida, ganha o primeiro jogador a retirar ou colocar a carta, conforme as regras de cada mini-jogo.

Empatados em primeiro?

Se 2 jogadores estiverem empatados no final do jogo, há um duelo. Cada um bisca uma carta e viram-nas para cima ao mesmo tempo. Ganha o mais rápido a encontrar o símbolo idéntico e o nome. Se 3 ou mais jogadores estiverem empatados, joga-se 1 ronda de "A Batata Quente" para decidir quem é o vencedor.

MINI-JUEGO/JOGO Nº1

La Torre

- 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.
- Objetivo del juego:** ser el jugador que consiga más cartas.
- ¿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.
- ¿Quién gana?:** el jugador con más cartas gana.

MINI-JUEGO/JOGO Nº2

El Pozo

- 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.
- Objetivo del juego:** ser el primer jugador en deshacerse de todas sus cartas.
- ¿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.
- ¿Quién gana?:** el primer jugador que se quede sin cartas gana.

MINI-JUEGO/JOGO Nº3

La Patata Caliente

- (se juega en varias rondas)
- Preparación:** reparte 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).
 - 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.
 - ¿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.
 - ¿Quién gana?:** al final de la última ronda, el jugador que haya recibido menos cartas gana.

MINI-JUEGO/JOGO Nº4

El Regalo Envenenado

- 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.
- Objetivo del juego:** ser el jugador que tenga menos cartas.
- ¿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.
- ¿Quién gana?:** el jugador que tenga menos cartas gana.

MINI-JUEGO/JOGO Nº5

Trío

- 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).
- Objetivo del juego:** ser el jugador que consiga más cartas.
- ¿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.
- ¿Quién gana?:** el jugador con más cartas gana.

A Torre Infernal

- Preparación do jogo:** Distribuí-se 1 carta a cada jogador, virada para baixo. Colocam-se as restantes cartas viradas para cima no centro da mesa, para formar a torre.
- Objetivo do jogo:** Ser o jogador com mais cartas.
- Como se joga?** Ao sinal de partida, todos os jogadores viram as suas cartas para cima e procuram o símbolo idéntico entre a primeira carta da torre e a sua própria carta. O primeiro jogador a encontrá-lo, diz em voz alta qual é, retira a carta da torre e coloca-a por cima da sua carta. É nesta carta que procura um novo símbolo. Na torre, fica à vista uma nova carta de referência. O jogo continua até acabarem as cartas da torre.
- O vencedor:** Ganha o jogador com mais cartas no fim do jogo.

O Poço

- Preparação:** Dividem-se todas as cartas entre os jogadores. A última carta é colocada virada para cima no centro da mesa – é o poço. Cada jogador põe as suas cartas numa pilha à sua frente, virada para baixo.
- Objetivo do jogo:** Ser o mais rápido a ficar sem cartas!
- Como se joga?** Ao sinal de partida, os jogadores viram os seus baralhos para cima. Tem de ser o jogador mais rápido a livrar-se de das suas cartas, pondo-as no poço. Para o fazer, devem dizer em voz alta o símbolo que se repete na sua carta e na do centro da mesa. Como a carta do poço muda de cada vez que um jogador põe a sua por cima, é preciso ser muito rápido! Continua-se a jogar até que algum jogador fique sem cartas.
- O vencedor:** Ganha o primeiro jogador a livrar-se de todas as cartas.

A Batata Quente

- (joga-se em várias rondas)
- Preparação:** Em cada ronda, entrega-se 1 carta virada para baixo a cada jogador, deixando as cartas restantes de lado, para as rondas seguintes. Os jogadores decidem quantas rondas querem jogar (mínimo de 5).
 - Objetivo do jogo:** Ser o jogador com menos cartas no fim do jogo. Para isso, tem de se livrar da sua carta em cada ronda!
 - Como se joga?** Ao sinal de partida, os jogadores viram as suas cartas para cima. As cartas ficam na palma da mão, assegurando que os símbolos estão bem visíveis para todos os jogadores. Se o jogador encontrar um símbolo idéntico na sua carta e na carta de outro jogador, diz em voz alta qual é e coloca a sua carta por cima da carta desse jogador. Este procura um símbolo idéntico entre a sua nova carta e as dos restantes jogadores. Quando o encontrar, põe todas as suas cartas no outro jogador. Continua-se a jogar até que algum jogador tenha todas as cartas. Esse jogador perde a ronda e coloca as cartas à sua frente. Começa uma nova ronda!
 - O vencedor:** No final da última ronda, o jogador com menos cartas à sua frente é o vencedor.

O Presente Envenenado

- Preparação:** Distribuí-se 1 carta virada para baixo a cada jogador. Colocam-se as restantes cartas viradas para cima no centro da mesa.
- Objetivo do jogo:** Ser o jogador com menos cartas.
- Como se joga?** Ao sinal de partida, os jogadores viram as suas cartas para cima e procuram um símbolo idéntico na carta do centro da mesa e na carta de outro jogador. O primeiro a encontrá-lo diz em voz alta qual é e coloca a carta do centro da mesa por cima da carta do jogador onde encontrou o símbolo idéntico. É um "presente envenenado"! Agora os jogadores procuram um símbolo na nova carta descoberto. Continua-se a jogar até que não haja mais cartas no centro da mesa.
- O vencedor:** Ganha o jogador com menos cartas.



Preparación: ejemplo para 3 jugadores

Posición Inicial: Ejemplo para 3 jugadores.



Preparación: ejemplo para 3 jugadores

Posición Inicial: Ejemplo para 3 jugadores.



Preparación: Posición Inicial: ejemplo para 4 jugadores. Ejemplo para 4 jugadores.



Preparación: ejemplo para 4 jugadores

Posición Inicial: Ejemplo para 4 jugadores.



Preparación: Posición Inicial:



Ejemplos de símbolos



Exemplos de símbolos

	Logo de los Vengadores		Captain America		Ghost-Spider		Hawkeye		Groot		Spider-Man
	Vingadores		Captain America		Ghost-Spider		Hawkeye		Groot		Homem-Aranha
	Thor		Escudo del Capi		Red Skull		Falcon		Gamora		Mjolnir
	Thor		Escudo do Captain America		Red Skull		Falcon		Gamora		Mjólnir
	Guantelete del Infinito		Hulk		Drax		Ms. Marvel		Vision		Iron Man
	Manopla do Infinito		Hulk		Drax		Ms. Marvel		Vision		Iron Man
	Doctor Strange		Venom		Ant-Man		Green Goblin		Hulk Esmagala		Casete
	Doctor Strange		Venom		Ant-Man		Green Goblin		Hulk Esmagala		Cassete
	Rocket		Star-Lord		Thanos		Black Panther		Black Widow		Loki
	Rocket		Star-Lord		Thanos		Black Panther		Black Widow		Loki
	Daily Bugle		Quinjet		Diana		Wasp		OSCORP		La Milano
	The Daily Bugle		Quinjet		Alvo		Wasp		OSCORP		A Milano
	Cetro de Loki		Mano de Groot		Cámara		Corazón araña		Cuchillos		Pistola Elemental
	Cetro do Loki		Mão do Groot		Cámara		Coração de aranha		Facas		Blaster do Star-Lord
	Capa de levitación		Ojo de Agamotto		Bomba de calabaza		Telaraña		Captain Marvel		Simbionte Venom
	Manto de levitação		Olho de Agamotto		Bomba de Abóbora		Teia de aranha		Captain Marvel		Simbionte Venom
	Arco y flechas		Tesseract		Bandera de Wakanda		Hydra		Walkman de Star-Lord		Libro del Doctor Strange
	Arco e flechas		Cubo Cósmico		Bandeira de Wakanda		Hydra		Leitor de cassetes do Star-Lord		Livro do Doctor Strange
					Repulsor de Iron Man		Repulsor de Iron Man		Redwing		Símbolo radiactivo
					Repulsor do Iron Man		Repulsor do Iron Man		Asa Vermelha		Símbolo radioativo

© MARVEL

Spot it!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

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 Asmodee Group • www.asmodee.es

Créditos

Um jogo de Denis Blanchot, Jacques Cottereau e Play Factory, com a colaboração da equipa Play Factory, incluindo: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves e Igor Polouchine. Publicação por Asmodee Group • www.asmodee.es Distribuído em Portugal por Moraplay. Av. 24 de Julho, 54, 3º Esq. Lisboa. www.moraplay.com



× 55

× 1

× 1

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.

Historia sobre a criação de Dobble: DOBBLE inclui mais de 50 símbolos, 55 cartas, 8 símbolos por carta e há sempre um e um só símbolo comum entre duas cartas. Mas como é que funciona? DOBBLE baseia-se num princípio de interação segundo o qual duas linhas rectas têm sempre apenas um ponto em comum. Em 1976, o senhor Jacques Cottereau teve a ideia de generalizar um famoso problema matemático chamado o Problema das Estudantes de Kirkman, que é o seguinte: "Num colégio interno, 15 estudantes saem todos os dias em passeio, em grupos de três. Como se devem organizar para que cada uma delas apenas passeie com cada uma das suas colegas uma vez?" Com a ajuda de técnicas desenvolvidas a partir de teorias de códigos para a correção de erros, construiu algumas estruturas que generalizavam o problema. Essas estruturas são conhecidas pelos matemáticos sob o nome de "blocos incompletos balanceados". Baseado nas propriedades especiais dessas estruturas (os princípios de interseção e otimização), o senhor Jacques Cottereau criou dois jogos, "vestidos" de forma pouco convencional. O primeiro desses jogos foi publicado nas revistas "Le Petit Archimède" e "Pour la Science". O senhor Jacques Cottereau criou depois um segundo jogo baseado num plano projectado com uma base de 5, no qual as linhas rectas foram substituídas por cartas e os pontos por imagens de insectos. Chamou-lhe "o jogo dos insectos", cujo objectivo era encontrar a imagem do insecto comum entre duas cartas. O antepassado do DOBBLE tinha nascido! Na Primavera de 2008, Denis Blanchot descobriu algumas cartas do "jogo dos insectos", criado algumas décadas antes. Ficou impressionado pela ideia genial por trás da mecânica de interseção e iniciou um trabalho de desenvolvimento em conjunto com Jacques Cottereau para tornar essa ideia num jogo "de verdade". Para Denis Blanchot, era necessário rever os padrões, demasiado complexos para serem usados num jogo de reflexos. Os ícones devem permitir uma identificação rápida, ser mais divertidos e fáceis de compreender. O jogo precisa de fluidez. Simultaneamente, as cartas são muito poucas (31) e contém poucas figuras (6); o jogo evoluiu para 57 cartas que contém 8 figuras de forma a aumentar a jogabilidade, o que significa um número de combinações com sete dígitos. As regras do jogo ainda estão por escrever... Ou seja, há ainda um trabalho adicional de criação por desenvolver. Denis Blanchot desenvolve muitos protótipos e joga muitas partidas de teste, nomeadamente com crianças, e, adicionalmente, põe-se em contacto com vários editores. A equipa da Play Factory acaba por trabalhar com Denis Blanchot para publicar o jogo na sua forma final. No início do Outono de 2009, Dobble, tal como é conhecido hoje, é finalmente lançado!