

¿Qué hay en este nuevo Dobble?

Este **Dobble** es una versión especial, 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 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 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 N°1

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.



MINI-JUEGO N°2

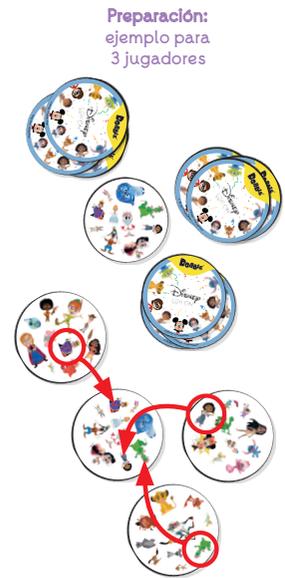
El Pozo

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.



MINI-JUEGO N°3

La Patata Caliente

(se juega en varias rondas)

1) Preparación: reparte una 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).

2) 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.

3) ¿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 repite 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.

4) ¿Quién gana?: al final de la última ronda, el jugador que haya recibido menos cartas gana.

Preparación: ejemplo para 4 jugadores



MINI-JUEGO N°4

¡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 N°5

Trío

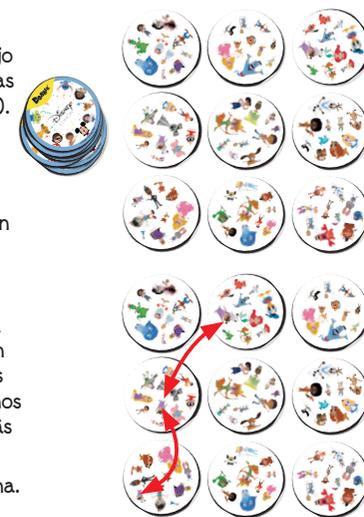
1) Preparación: pon todas las cartas boca abajo en un mazo. Coge las primeras 9 cartas y ponlas boca arriba en la mesa (tal y como se muestra).

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

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

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.

