



¿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 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 la partida hay un empate en la primera posición entre 2 jugadores, deberán retarse a un duelo. Para ello, cada jugador empalmo 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 "Patata Caliente" para poder determinar al ganador.

O que é Dobble?

Dobble contém 55 cartas, cada uma delas com 8 símbolos. Sempre haverá um — e apenas um — símbolo comum entre duas cartas. Fique atento para encontrá-lo!

Antes de começar...

Se você nunca jogou Dobble, compre duas cartas quaisquer e coloque-as viradas para cima na mesa de forma que todos consigam vê-las. Encontre o símbolo em comum nessas 2 cartas (mesmo formato e mesma cor; apenas o tamanho pode ser diferente). O primeiro jogador a encontrar os símbolos em comum deve falar o nome do símbolo em voz alta e comprar 2 novas cartas, colocando-as na mesa. Repita esse processo até que todos os jogadores entendam que sempre haverá um — e apenas um — símbolo comum entre duas cartas. É isso! Agora você está pronto para jogar **Dobble**!

Objetivo do jogo

Seja qual for o minijogo, você precisa ser sempre o jogador mais rápido a identificar o símbolo em comum entre duas cartas e dizer o nome dele em voz alta.

Os minijogos

Dobble é composto por uma coleção de minijogos rápidos e desafiantes nos quais todos os jogadores jogam ao mesmo tempo. Você pode jogar todos os minijogos em uma ordem específica ou jogar apenas os seus favoritos. O mais importante é se divertir! Se preferir, jogue uma rodada para praticar e garantir que todos tenham compreendido as regras. O jogador que venceu mais minijogos é o vencedor do jogo.

Em caso de dúvida

O primeiro jogador que tiver dito o nome do símbolo é o vencedor. Em casos de empate, o primeiro jogador a pegar ou comprar as cartas ganha.

Empates

Se 2 jogadores estiverem empatados em primeiro lugar no jogo, os dois disputam um duelo. Cada jogador compra uma carta e a coloca virada para cima ao mesmo tempo sobre a mesa. O primeiro jogador a identificar o símbolo em comum entre duas cartas e a dizer o nome dele em voz alta ganha. Se 3 jogadores ou mais estiverem empatados, jogue uma partida de "Batata Quente" para determinar o vencedor.

MINI-JUEGO/MINIJOGO Nº1

El castillo de arena más alto

- 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/MINIJOGO Nº2

Cambiando de disco

- 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/MINIJOGO Nº3

La Patata Caliente

(se juega en varias rondas)

- Preparación:** reparte 1 carta boca abajo a cada jugador. Deje a un lado el resto de cartas, se utilizarán más adelante. Decida entre todas 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 deshaciéndose de tus cartas en cada ronda.
- ¿Cómo se juega?:** 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 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/MINIJOGO Nº4

Nivel de maldad aumentando

- 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 tu 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/MINIJOGO 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.

O Castelo de Areia Mais Alto

- Preparação:** dê 1 carta virada para baixo para cada jogador. Forme uma pilha de compra no centro da mesa com as cartas restantes viradas para cima.
- Objetivo do jogo:** ser o jogador que ganhou mais cartas.
- Como jogar:** os jogadores viram suas cartas para cima simultaneamente e tentam encontrar o único símbolo em comum na sua carta e na primeira carta na pilha de compra. Assim que encontrar, diga o nome dele em voz alta. Então, pegue a carta virada para cima da pilha de compra e coloque-a, virada para cima, sobre a sua carta para formar uma pilha pessoal. Agora, use a nova carta no topo da sua pilha pessoal para encontrar o símbolo em comum com a nova carta no topo da pilha de compra. Continue jogando até que a pilha de compra acabe.
- O vencedor:** o jogador com mais cartas ganha.



Preparación: ejemplo para 3 jugadores

Preparação: Exemplo para 3 jogadores

Trocando os Discos

- Preparação:** coloque uma carta virada para cima no centro da mesa. Distribua as cartas restantes viradas para baixo igualmente (se possível) entre todos os jogadores. Essas cartas formarão suas pilhas de compra pessoais.
- Objetivo do jogo:** ser o primeiro jogador a se livrar de todas as cartas.
- Como jogar:** os jogadores viram suas pilhas de compra para cima simultaneamente. Se você for o primeiro jogador a encontrar o símbolo em comum na sua carta e na carta no centro da mesa, diga o nome do símbolo em voz alta e coloque a sua carta em cima da pilha no centro da mesa; esta carta se torna a nova carta no centro. Agora, use a nova carta no topo da sua pilha pessoal para encontrar o símbolo em comum com a nova carta no topo da pilha no centro da mesa. Continue jogando até que 1 jogador fique sem cartas.
- O vencedor:** o primeiro jogador a se livrar de todas as cartas ganha.



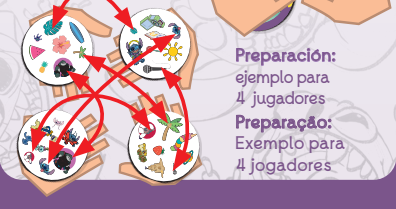
Preparación: ejemplo para 3 jugadores

Preparação: Exemplo para 3 jogadores

Batata quente

(jogado em várias rodadas)

- Preparação:** dê 1 carta virada para baixo para cada jogador. Separe as cartas restantes para usar posteriormente. Decida quantas rodadas serão jogadas (no mínimo 5).
- Objetivo do jogo:** ser o jogador com menos cartas na última rodada. Isso acontecerá ao descartar as suas cartas em cada rodada.
- Como jogar:** os jogadores viram suas cartas para cima simultaneamente. As cartas devem ser seguradas com firmeza na palma da mão. Quando encontrar um símbolo em comum na sua carta e na carta de outro jogador, diga o nome do símbolo em voz alta e coloque a sua carta em cima da carta do outro jogador. Se você tem 2 ou mais cartas em sua mão, busque por um símbolo correspondente utilizando apenas a carta do topo. Quando encontrá-lo, dê todas as cartas na sua mão para o jogador com a carta com símbolo correspondente. Continue jogando até que 1 jogador fique com todas as cartas. Este jogador perde a rodada e coloca as cartas à sua frente. Uma nova rodada começa.
- O vencedor:** no final da última rodada, o jogador com menos cartas à sua frente ganha.



Preparación: ejemplo para 4 jugadores

Preparação: Exemplo para 4 jogadores

Nível de Malcriação Aumentando

- Preparação:** dê 1 carta virada para baixo para cada jogador. Forme uma pilha de compra no centro da mesa com as cartas restantes viradas para cima.
- Objetivo do jogo:** ser o jogador com menos cartas.
- Como jogar:** os jogadores viram suas cartas para cima simultaneamente. Os jogadores buscam símbolos em comum entre a carta no centro da mesa e as cartas de qualquer jogador. Se encontrar algum, diga o nome dele em voz alta. Então, pegue a carta virada para cima da pilha no centro da mesa e coloque-a em cima da carta do outro jogador com o símbolo correspondente. Esse é o "presente de grego", porque você dará uma carta indesejada para o oponente. A carta revelada na pilha de compra se torna a nova carta na qual os jogadores tentarão encontrar um símbolo correspondente. Continue jogando até que a pilha de compra acabe.
- O vencedor:** o jogador com menos cartas ganha.



Preparación: ejemplo para 4 jugadores

Preparação: Exemplo para 4 jogadores

Melhor de três

- Preparação:** forme uma pilha com todas as cartas viradas para baixo. Compre as 9 primeiras cartas e as coloque viradas para cima na mesa (como mostrado).
- Objetivo do jogo:** ser o jogador que ganhou mais cartas.
- Como jogar:** simultaneamente, os jogadores tentam encontrar um símbolo em comum entre três cartas que estão na mesa. O mesmo símbolo deve estar presente nas 3 cartas para formar um conjunto. Assim que encontrar o conjunto, diga o nome dele em voz alta. Pegue as 3 cartas com os símbolos em comum e substitua por 3 cartas novas. O jogo acaba quando há menos de 9 cartas sobrando e não é mais possível fazer conjuntos de 3 cartas.
- O vencedor:** o jogador com mais cartas ganha.



Preparación: Preparação:

🇪🇸 Símbolos

🇧🇷 Símbolos

	Lilo y Stitch		Luna		Fresa		Capitán Gantu		Gordito		Lilo
	Lilo & Stitch		Lua		Morango		Capitão Gantu		Fofucho		Lilo
	Cabeza de Ángel		Scrump		Pleakley		Stitch bailarín		Stitch musical		Experimento 626
	Cabeça da Anjinha		Xepa		Pleakley		Stitch Dançarino		Stitch Musical		Experimento 626
	Leroy		Reuben		Ángel		Dr. Jumba Jookiba		Espalda de Stitch		Cabeza de Stitch
	Leroy		Reuben		Anjinha		Dr. Jumba Jookiba		Costas do Stitch		Cabeça do Stitch
	Cubo de arena		Piña		Sandía		Nani		Nave espacial		Tocadiscos
	Balde de Areia		Abacaxi		Melancia		Nani		Espaçonave		Gravador
	Palmera		Tabla de surf		Espiral		Flor		Huella		Hoja
	Palmeira		Prancha de Surfe		Espiral		Flor		Pegada		Folha
	Ukelele		Corazón		David		Ola		Helado		Piruleta
	Ukulele		Coração		David		Onda		Sorvete		Pirulito
	Nave de juguete		Stitch		Notas musicales		Insignia del traje de Alien		Rayo		Sol
	Nave de brinquedo		Stitch		Notas musicais		Símbolo de traje alienígena		Raio		Sol
	Pelota de playa		Stitch		Notas musicais		Planeta		Nube		Libro
	Bola de praia		Stitch		Notas musicais		Planeta		Nuvem		Livro
	Pelota de playa		Castillo de arena		Estrella de mar		Gafas de sol		Lápiz de cera		Micrófono
	Bola de praia		Castelo de areia		Estrela-do-mar		Óculos de sol		Lápis de cor		Microfone
	Zumo		Vinilo		Concha		Cobra Burbuja		Pala		Cámara
	Suco		Vinil		Concha		Cobra Bubbles		Pá		Câmera

🇪🇸 Credits

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 et Igor Polouchine.

Publicado por Zygomatic - Asmodee Group www.asmodee.com
Spot it!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group - WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

🇧🇷 Créditos

Um jogo de Denis Blanchot, Jacques Cottereau y Play Factory Company: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves et Igor Polouchine.

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

🇧🇷 **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 "blocos incompletos balanceados". Inspirado pelas propriedades especiais dessas estruturas (princípios de interseção e de otimização), Jacques Cottereau criou dois jogos, sucessivamente, "cobertos" com essa mecânica não-convencional. 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 ancestral 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 interseção e trabalhou com Jacques Cottereau para transformar tudo isso em um jogo "real". Para Denis Blanchot, os "pontos-chave" padrões desse estilo deveriam ser repensados por serem muito complexos e era preciso deixar claro de que o jogo requeria reflexos rápidos. Os ícones deveriam ser de rápida identificação, divertidos e de fácil compreensão. Fluidez 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 toda 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!