¿Qué es Dobble Disney Princess?

Dobble Disney Princess 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…

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). Quien encuentre primero el símbolo repetido lo dice en voz alta y roba 2 cartas nuevas que pondrá sobre la mesa. Repite estos pasos hasta que se entienda claramente que siempre hay 1 símbolo, y sólo 1, repetido entre 2 cartas. Eso es todo. Ahora ya podéis jugar a **Dobble Disney Princess**.

Objetivo del juego

Sea cual sea la variante del juego, tienes que encontrar el símbolo idéntico entre dos cartas, decirlo en voz alta, coger la carta, darle la vuelta o colocarla según las reglas del minijuego al que estés jugando.

Los minijuegos

Dobble Disney Princess es una serie de minijuegos de velocidad en los que todos juegan al mismo tiempo. Para simplificar, los minijuegos se han clasificado por orden creciente de dificultad. Puedes jugar a todos ellos en orden, sin orden, o simplemente seguir jugando al mismo repetidamente. Lo importante es divertirse. Lee atentamente las reglas del minijuego antes de empezar. No dudes en jugar una ronda de prueba para ver si todos entienden las reglas.

Fin del juego

Las reglas de cada minijuego te mostrarán cómo determinar quien gana la partida.

En caso de duda...

Quien haya dicho primero el símbolo gana. Si más de un jugador lo ha dicho al mismo tiempo, ganará quien haya tomado, colocado o volteado su carta en primer lugar.

Empates

Al final de una partida, quienes estén empatados se batirán en duelo: cada cual robará una carta y le dará la vuelta al mismo tiempo. Quien encuentre primero el símbolo que coincida y lo diga gana el duelo.

MINI-JUEGO N°1

Haz realidad tus sueños

1) Preparación: baraja las cartas, coloca cuatro de ellas boca arriba delante de cada niño y seis delante de cada adulto. Coloca una carta boca arriba en el centro de la mesa y devuelve todas las cartas restantes a la caja. Puedes cambiar el número de cartas colocadas delante de cada niño en función de su edad.

2) Objetivo del juego: Ser el primer jugador que no tenga más que cartas boca abajo delante de él.

3) ¿Cómo se juega? Todos juegan al mismo tiempo. A la voz de "¡Ya!", cada participante debe encontrar el símbolo coincidente entre una de sus cartas y la que está en el centro de la mesa. Cuando lo encuentra, debe decirlo en voz alta y el jugador debe dar la vuelta a su carta boca abajo. Esa carta ha sido validada. El juego continúa.

4) El ganador: el juego termina cuando un jugador ya no tenga ninguna carta boca arriba delante de sí. Ese jugador gana la partida.

MINI-JUEGO N°2

Magnífica partida

1) Preparación: baraja las cartas, coloca cuatro cartas boca arriba delante de cada niño y seis delante de cada adulto. Coloca una carta boca arriba en el centro de la mesa y devuelve todas las cartas restantes a la caja. Puedes cambiar el número de cartas colocadas delante de cada niño en función de su edad.

2) Objetivo del juego: ser el más rápido en deshacerte de todas tus cartas.

3) ¿Cómo se juega? A la voz de "¡Ya!", debes ser el más rápido en deshacerte de una de tus cartas, colocándola en el centro de la mesa. Sólo tienes que ser el primero en decir el nombre del símbolo que coincida con tu carta y la que está en el centro de la mesa. Cuidado: la carta del centro cambiará en cuanto un jugador coloque una de sus cartas encima.

4) El ganador: el primer jugador que se deshaga de todas sus cartas gana la partida.

MINI-JUEGO N°3

El palacio real

1) Preparación: se barajan las cartas, se coloca una carta boca abajo delante de cada jugador y se forma una pila de robo con las cartas restantes. La pila de robo se colocará boca arriba en el centro de la mesa.

2) Objetivo del juego: ser el jugador que haya ganado más cartas de la pila de robo cuando termine la partida.

3) ¿Cómo se juega? A la voz de "¡Ya!", los jugadores dan la vuelta a sus cartas poniéndolas boca arriba. Cada jugador debe ser el más rápido en encontrar el símbolo que coincida con su carta y la carta de la parte superior del montón. El primer jugador que lo haga dice el nombre del símbolo, toma la carta del montón y la coloca delante de él, encima de su carta. Al tomar esta carta, se revela una nueva carta.

4) El ganador: el juego termina cuando se han tomado todas las cartas del montón. El ganador es el jugador que ha ganado más cartas.

MINI-JUEGO N°4

La aventura te espera

1) Preparación: reparte todas las cartas de una en una a cada jugador. Coloca la última carta en el centro de la mesa, boca arriba. Cada jugador baraja sus cartas y hace una pila de robo que coloca boca abajo frente a él.

2) Objetivo del juego: Ser el más rápido en deshacerte de todas tus cartas; ¡y sobre todo no ser el último!

3) ¿Cómo se juega? A la voz de "¡Ya!", los jugadores dan la vuelta a sus mazos poniéndolos boca arriba. Los jugadores deben ser los más rápidos en deshacerse de las cartas de sus mazos colocándolas sobre la carta del centro de la mesa. Para ello, un jugador debe decir el símbolo que coincida entre la carta de la parte superior de su mazo y la carta del centro de la mesa. Como la carta del centro cambia en cuanto un jugador coloca una de sus cartas encima, los jugadores deben ser rápidos.

4) El ganador: el primer jugador que se deshaga de todas sus cartas gana la partida.

MINI-JUEGO N°5

Forja tu propio destino

1) Preparación: se barajan las cartas, se coloca una boca abajo delante de cada jugador y se forma una pila de robo con las cartas restantes, que se colocan boca arriba en el centro de la mesa.

2) Objetivo del juego: ser el jugador que haya recibido menos cartas de la pila de robo cuando termine la partida.

3) ¿Cómo se juega? A la voz de"¡Ya!", los jugadores ponen su carta boca arriba. Cada jugador debe descubrir el símbolo que es idéntico entre la carta de cualquier otro jugador y la carta superior de la pila de robo. El primer jugador que diga el símbolo coincidente toma la carta superior de la pila de robo y la coloca sobre las cartas del jugador con el símbolo coincidente. Al tomar esta carta, se revela una nueva carta.

4) El ganador: el juego termina cuando no queden cartas en la pila. El ganador es el jugador con menos cartas.

Ejemplos de símbolos

Flamenco	Lámpara Maravillosa	Alfombra Mágica	Cupcake	Libros	Rosa encantada
Zapato de cristal	Calabaza	Carruaje	Luna	Nube	El palacio de Jasmine
Luciérnaga	Bella	Din-Don	Pájaro azul	El castillo de Cenicienta	Príncipe Naveen
Ariel	Flounder	Sebastián	Lumière	Señora Potts	Chip
Gus	Jaq	Tiana	Jasmine	Rajah	Cenicienta
Ardilla	Pájaro rosa	Baya	Aurora	La cabaña de Blancanieves	Conejo
Torre de Rapunzel	Paleta de pintura	Linterna	Girasol	Brújula	Pluma
Peine	Búho	Primavera	Blancanieves	Manzana	Abanico
Rapunzel	Pascal	Mulán	Pocahontas	Flit	Meeko
			Hermanito	Mushu	Grillo

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.

Pubblicato por Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.ces

© DISNEY • 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.