



En Dobble, entre 2 cartas cualesquiera, siempre hay 1, y sólo 1, símbolo coincidente. ¡Prepárate para descubrirlo!

Si nunca has jugado al Dobble, coge 2 cartas al azar. Busca el símbolo que coincida entre estas 2 cartas (la misma forma, el mismo color; sólo el tamaño puede ser diferente). Cuando lo encuentres, di su nombre y coge 2 cartas nuevas. Repite estos pasos hasta que todos los jugadores entiendan claramente que siempre hay 1 y sólo 1 símbolo coincidente entre 2 cartas cualesquiera. Ya está. ¡Ya estás listo para jugar a Dobble!

DOBBLE GIGANTE INCLUYE 4 MINIJUEGOS ÚNICOS.

**¡DOS DE ELLOS SE
JUEGAN EN EQUIPO!**



¿CÓMO DEBO COLOCARME MIENTRAS JUEGO A DOBBLE GIANT?

Coloca un pie a cada lado de una carta, asegurándote de no pisarla. A continuación, pasa a la siguiente carta.

CARRERA DE RELEVOS

4-12 JUGADORES



PREPARACIÓN

Coloca dos filas de 10 cartas boca arriba en el suelo. Divide a los jugadores en dos equipos y asigna al azar una fila a cada equipo. Dividanse de modo que la mitad de su equipo se sitúe en cada extremo de la fila.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ir por turnos lo más rápido posible de un extremo a otro de la fila.

¿CÓMO SE JUEGA?

A la cuenta de tres, el primer jugador de cada equipo intenta completar las 10 cartas de su fila lo más rápido posible nombrando el símbolo correspondiente de la carta que tiene entre los pies y la carta que tiene delante para avanzar carta a carta.

Cuando llegues al final de tu fila, choca esos cinco con tu compañero de equipo para que tome el relevo. Debe completar la fila de cartas en la dirección opuesta, luego pasar el relevo al siguiente compañero, y así sucesivamente.

LOS GANADORES

Gana el primer equipo cuyos jugadores hayan completado todos la fila de cartas en su turno.



EL GATO

3-8 JUGADORES



PREPARACIÓN

Coloca una cuadrícula de 4x5 cartas boca arriba en el suelo. Un jugador es el Gato y empieza en una de las 4 cartas de las esquinas. A continuación, cada jugador empieza en la carta de su elección.

OBJETIVO DEL JUEGO

Evitar al Gato.

¿CÓMO SE JUEGA?

A la de tres, todos los jugadores (incluido el Gato) se mueven a una carta adyacente (en la misma fila o columna, pero no en diagonal). Sólo puedes moverte después de encontrar el símbolo correspondiente en la carta entre tus pies y la carta a la que quieres moverte, y anunciarlo en voz alta. Debes evitar al Gato, que intenta atraparte. Dos jugadores no pueden estar en la misma carta. En cuanto el Gato llegue a tu carta, estás fuera del juego.

EL GANADOR

El último jugador en evitar al Gato es el ganador. Él será el Gato la próxima vez que juegues.



VARIANTE PARA 2 JUGADORES

Cada jugador debe completar su fila de cartas en una dirección y luego en la otra. Gana el que vaya y venga más rápido.

EL CÍRCULO 2-10 JUGADORES

PREPARACIÓN

Forma un círculo de 20 cartas boca arriba en el suelo. Cada jugador elige una carta para empezar, asegurándose de que están a la misma distancia de los demás jugadores. Todos los jugadores se mueven en la misma dirección: La carrera va en el sentido de las agujas del reloj.

OBJETIVO DEL JUEGO

Mantente en la carrera.

¿CÓMO SE JUEGA?

A la de tres, todos intentan avanzar. Para ello, busca el símbolo que coincida en la carta que tienes entre los pies y la que tienes delante. En cuanto lo veas, anúncialo en voz alta y avanza una carta. Esto significa que todos juegan y avanzan al mismo tiempo. Si llegas a la misma carta que otro jugador, éste debe abandonar inmediatamente el círculo. Está fuera de la carrera.

EL GANADOR

El juego termina cuando sólo queda un jugador. Es el ganador de la carrera.



CARA A CARA 5-11 JUGADORES

PREPARACIÓN

Elige un árbitro que toma todas las cartas del juego y forma un mazo boca abajo. Divide a los demás jugadores en dos equipos iguales. Cada equipo asigna en secreto un número a cada uno de sus jugadores: Un jugador es el n 1, otro es el n 2, y así sucesivamente.

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir tantas cartas como sea posible.

¿CÓMO SE JUEGA?

A la de tres, el árbitro coloca las dos primeras cartas boca arriba en el suelo y dice un número en voz alta. Puede decir cualquier número, siempre que diga cada número el mismo número de veces.

El jugador llamado de cada equipo debe correr hacia las dos cartas reveladas lo más rápido posible. El primero de ellos que anuncie el símbolo coincidente en ambas cartas se lleva las cartas a su equipo. A continuación, el árbitro dice un nuevo número y revela dos nuevas cartas, y así sucesivamente hasta que el mazo quede vacío.

LOS GANADORES

El equipo que consiga más cartas gana la partida.



SIMBOLOS



INSTRUCCIONES – Conserve esta información para futuras consultas.

- Asegúrese de que el material está en buen estado y siga las instrucciones de uso.
- Juegue con la supervisión de un adulto.
- Utilícelo en superficies lisas, planas y limpias, sin obstáculos.
- No lo utilice sobre suelo resbaladizo, mojado o sucio, ni sobre grava, placas de hielo, etc.
- Limpie el producto después de cada uso.
- El producto puede lavarse en la superficie con un paño húmedo.
- Los detalles pueden deteriorarse con el tiempo en función del uso.

CRÉDITOS

Un juego de Denis Blanchot, Jacques Cottureau y Play Factory, con la ayuda del equipo de Play Factory, que incluye a: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves e Igor Polouchine. Diseño gráfico: Guillaume la Rüs, Axel Mahé. Publicado por Zygomatic - Grupo Asmodee - www.asmodee.com

Spot #1, Dobble y los personajes de Dobble son marcas registradas del Grupo Asmodee.

Un poco de historia sobre la creación de Dobble: Dobble tiene más de 50 símbolos, 55 cartas, 8 símbolos por carta y siempre hay un solo símbolo coincidente entre dos cartas cualesquiera. 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, el señor Jacques Cottureau tuvo la idea de crear una generalización de un famoso acertijo "matemático divertido", llamado el Problema de las Colegias de Kirkman, o el Problema de las Damas, que es el siguiente: "15 señoritas de un internado salen cada día a pasear en filas de tres. ¿Cómo podemos proceder de modo que cada una de ellas sólo acabe en compañía de cada una de las otras una vez?" Con la ayuda de técnicas desarrolladas a partir de teorías de códigos de corrección de errores, he construido algunas estructuras que generalizan el problema. Estas estructuras son bien conocidas por los matemáticos con el nombre de "bloques incompletos equilibrados". Basándose en las propiedades particulares de estas estructuras (principios de intersección y de optimización), Jacques Cottureau creó sucesivamente dos juegos "visténdolos" de una manera poco convencional. El primero de estos juegos, un "extraño recuperador", fue publicado en las revistas "Le Petit Archimède" y "Pour la Science". El joven Arquímedes y Para la Ciencia, respectivamente. Jacques Cottureau creó entonces un segundo juego basado en un plano proyectado con base 5 en el que las líneas fueron reemplazadas por cartas, los puntos por imágenes de insectos, y lo llamó "juego de insectos", el objetivo era encontrar la imagen del insecto en común entre dos cartas. ¡Había nacido el antepasado de Dobble! En la primavera de 2008, Denis Blanchot descubrió algunas cartas del "juego de insectos", creado décadas antes. Quedó impresionado por la genialidad de la mecánica de intersección y trabajó con Jacques Cottureau para convertirla en un juego "real". Para Denis Blanchot, los esquemas de estilo "puntos buenos" deben ser reemplazados, ya que son demasiado complejos e impiden un juego de fiesta de estilo reflejo. Los iconos deben permitir una identificación rápida, y deben ser más lúdicos y fáciles de entender. Se requiere fluidez. Al mismo tiempo, las cartas son demasiado pocas (31) y contienen demasiado pocas figuras (6); el juego pasa a 57 cartas que contienen 8 figuras para finalmente obtener la sensación real de jugar, es decir, un número proyectado de combinaciones en los siete dígitos. Las reglas del juego aún están por escribir... En resumen, todavía queda toda una capa extra de creación por hacer. Muchos prototipos y pruebas de juego, especialmente con niños, son realizados por Denis Blanchot, quien también, por su cuenta, da el paso adicional de ponerse en contacto con los editores. El equipo de Play Factory finalmente terminará trabajando con Denis Blanchot para publicar la forma final del juego. A principios del otoño de 2009, ¡se lanza Dobble, como se lo conoce hoy!

