



¿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 solo 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 cólcalas 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 mamuts nunca conocieron a los dinosaurios! Para más diversión, hemos decidido mezclar dinosaurios y animales emblemáticos de varias épocas. ¡No utilices nuestro juego para estudiar para tu examen de historia!

¿Qué es Dobble?
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, vamos 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 "La Patata Caliente" para poder determinar al ganador.

Eigentlich haben sich Mammut und Dinosaurier nie getroffen! Für mehr Spaß haben wir uns entschieden, Dinosaurier und andere Tiere aus vielen Zeitaltern zu mischen. Dieses Spiel ist kein Geschichtsbuch!

¿Por qué es Dobble?
Dobble besteht aus 55 Karten. Jede von ihnen zeigt 8 Symbole. Egal welche beiden Karten man miteinander vergleicht, es stimmt immer genau ein Symbol überein. Wer findet es zuerst?

Wie funktioniert's?
Falls ihr **Dobble** noch nicht kennt, könnt ihr euch schnell und einfach mit dem Spiel vertraut machen. Dazu deckt ihr zwei zufällige Karten auf und legt sie gut sichtbar in die Mitte. Nun gilt es, möglichst schnell das Symbol zu finden, das auf beiden Karten übereinstimmt. (Form und Farbe müssen gleich sein, nur die Größe kann unterschiedlich sein.) Wer es gefunden hat, benennt das Symbol und deckt dann zwei neue Karten auf. Dies wird so lange wiederholt, bis allen klar ist, dass immer genau ein Symbol zwischen zwei Karten übereinstimmt. Jetzt kann es losgehen!

Spielziel
Dobble bietet eine Reihe von Spielvarianten, bei denen es um Geschwindigkeit geht und alle gleichzeitig gefordert sind. Das Ziel besteht immer darin, als Erstes das Symbol zu finden, das auf zwei Karten übereinstimmt, und es dann

laut zu benennen. Wer das schafft, erhält entweder eine Karte oder darf eine abgeben, je nach Spielvariante.

Spielvarianten
Die Spielvarianten könnt ihr in beliebiger Reihenfolge spielen oder auch bei nur einer einzigen ausblenden. Hauptsache ihr habt Spaß dabei! Wenn ihr **Dobble** noch nicht kennt, könnt ihr vor der ersten richtigen Partie ein paar Proberunden spielen.

Wer war schneller?
Wer als Erstes das übereinstimmende Symbol benennt, gewinnt. Waren mehrere dabei gleich schnell, gewinnt, wer die Karte als Erstes genommen oder abgelegt hat, je nach Spielvariante.

Gleichstand?
Wenn am Ende einer Partie zwei von euch gewinnen würden, kommt es zu einem Duell. Beide ziehen eine Karte und decken sie gleichzeitig auf. Wer als Erstes das übereinstimmende Symbol benennt, gewinnt. Liegen mehr als zwei von euch gleichauf, bestimmt ihr durch eine Runde „Heiße Kartoffel“, wer gewonnen hat.

MINI-JUEGO N°1 / SPIELVARIANTE 1

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.

Der Turm

- Vorbereitung:** Jeder erhält eine verdeckte Karte. Legt die übrigen Karten als aufgedeckten Stapel in die Mitte.
- Ziel:** Die meisten Karten sammeln.
- So wird gespielt:** Dreht alle gleichzeitig eure Karten um. Dann vergleicht jeder von euch die eigene Karte mit der obersten Karte in der Mitte. Wer das übereinstimmende Symbol gefunden hat, benennt es und legt die Karte von der Mitte aufgedeckt auf die eigene Karte, sodass ein Stapel entsteht. Dies ist der „Turm“. Die oberste Karte dieses Stapels ist seine aktuelle Vergleichskarte. Es wird so lange weitergespielt, bis sich keine Karten mehr in der Mitte befinden.
- Das Spiel gewinnen:** Wer die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt.



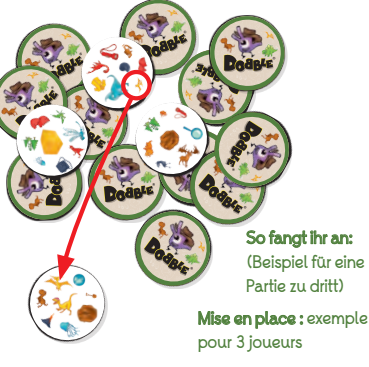
MINI-JUEGO N°2 / SPIELVARIANTE 2

La excavación

- Esta variante es cooperativa. ¡Jugad juntos e intentad superaros!
- Preparación del juego:** Coloca 1 carta boca arriba, representando al laboratorio, y reparte el resto de las cartas boca abajo en el centro de la mesa para formar la excavación.
 - Objetivo del juego:** Reunir el mayor número de cartas.
 - Desarrollo del juego:** Inicia una cuenta atrás de un minuto, luego todos los jugadores dan la vuelta simultáneamente a una carta de la excavación e intentan descubrir el único símbolo que aparece tanto en esta carta como en la carta del laboratorio. En cuanto encuentres la coincidencia, dílo en voz alta y coloca tu carta sobre la carta del laboratorio, luego dale la vuelta a una nueva carta, y así sucesivamente.
 - Puntuación:** Cuenta cuántas cartas habéis conseguido colocar colectivamente en el laboratorio. ¡Intenta superar tu propia puntuación en cada nueva partida!

Die Ausgrabung

- Diese Variante ist kooperativ. Spielt zusammen und versucht euch selbst zu übertreffen!
- Spielvorbereitung:** Legt 1 Karte offen aus – das ist das Labor – und verteilt die übrigen Karten verdeckt auf dem Tisch – das ist die Ausgrabungsstätte.
 - Ziel:** Die meisten Karten sammeln.
 - Spielablauf:** Startet einen Timer mit 1 Minute. Dann dreht ihr alle gleichzeitig je 1 Karte von der Ausgrabungsstätte um. Versuche so schnell wie möglich, das Symbol zu finden, das sowohl auf deiner Karte als auch auf der Laborkarte zu sehen ist. Sobald du das passende Symbol findest, nennst du es laut und legst deine Karte auf die Laborkarte. Sie ist jetzt die neue Laborkarte. Dann drehst du eine neue Karte um usw.
 - Wertung:** Zählt, wie viele Karten ihr in 1 Minute gemeinsam auf das Labor legen konntet. Versucht, euren eigenen Rekord beim nächsten Mal zu übertreffen!



MINI-JUEGO N°3 / SPIELVARIANTE 3

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.

Heiße Kartoffel

- (Eine Partie besteht aus mehreren Runden.)
- Vorbereitung:** In jeder Runde erhält jeder eine verdeckte Karte. Legt die übrigen Karten für die nächsten Runden beiseite. Einigt euch, wie viele Runden ihr spielen wollt (mindestens 5).
 - Ziel:** Am Ende der festgelegten Rundenanzahl die wenigsten Karten vor sich liegen haben. Ihr versucht also, in jeder Runde eure Karte loszuwerfen.
 - So wird gespielt:** Legt alle eure Stapel verdeckt auf eure Handflächen und dreht sie gleichzeitig um. Wer als Erstes ein Symbol findet, das zwischen seiner Karte und der eines Mitspielers übereinstimmt, benennt es und legt seine Karte auf die des Mitspielers. Hat jemand mehrere Karten auf der Hand, legt er alle Karten auf die des Mitspielers. Die oberste Karte ist immer die aktuelle Vergleichskarte. Es wird so lange weitergespielt, bis jemand alle Karten auf der Hand hat. Diese legt er vor sich ab. Dann beginnt eine neue Runde.
 - Das Spiel gewinnen:** Wer nach der letzten Runde die wenigsten Karten vor sich liegen hat, gewinnt.



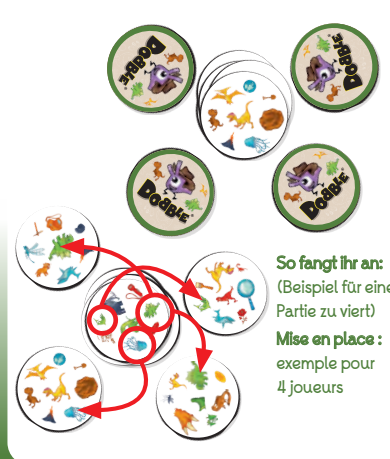
MINI-JUEGO N°4 / SPIELVARIANTE 4

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.

Das vergiftete Geschenk

- Vorbereitung:** Jeder erhält eine verdeckte Karte. Legt die übrigen Karten als aufgedeckten Stapel in die Mitte.
- Ziel:** Am Ende die wenigsten Karten haben.
- So wird gespielt:** Dreht alle gleichzeitig eure Karten um. Wer als Erstes ein Symbol findet, das zwischen der obersten Karte in der Mitte und der eines Mitspielers übereinstimmt, benennt es und legt dann die Karte aus der Mitte auf die Karte des Mitspielers. Das ist sein „vergiftetes Geschenk“. Die neue oberste Karte in der Mitte ist nun die Vergleichskarte. Es wird so lange weitergespielt, bis sich keine Karten mehr in der Mitte befinden.
- Das Spiel gewinnen:** Wer am Ende die wenigsten Karten hat, gewinnt.



MINI-JUEGO N°5 / SPIELVARIANTE 5

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.

Drilling

- Vorbereitung:** Bildet mit allen Karten einen verdeckten Stapel. Nehmt die obersten 9 Karten und legt sie aufgedeckt in die Mitte.
- Ziel:** Die meisten Karten sammeln.
- So wird gespielt:** Ihr versucht alle gleichzeitig ein Symbol zu finden, das zwischen 3 Karten übereinstimmt. Wer ein übereinstimmendes Symbol gefunden hat, benennt es und nimmt sich die 3 Karten. Füllt dann die Lücken mit neuen Karten vom Stapel auf. Spielt so lange weiter, bis weniger als 9 Karten ausliegen und es unter diesen keine 3 Karten mit übereinstimmendem Symbol gibt.
- Das Spiel gewinnen:** Wer die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt.



Símbolos Symbolle

	Medusa Qualle		Mosasaurus Mosasaurus		Supercontinente Superkontinent		Parasaurolophus Parasaurolophus		Libélula Libelle		Lupa Lupe
	Sombrero Hut		Mamut Mammut		Megalodón Megalodon		Mosquito Mücke		Ave del terror Terrorvogel		Bandolera Tasche
	Volcán Vulkan		Ámbar Bernstein		Anquilosaurio Ankylosaurus		Caja Kiste		Camisa Hemd		Cráneo Schädel
	Garra Kralle		Dilophosaurus Dilophosaurus		Pteranodon Pteranodon		Huella Fußabdruck		Megaloceros Riesenhirsch		Microscopio Mikroskop
	Pala Schaufel		Mochila Rucksack		Espinosaurio Spinosaurus		Esqueleto Skelett		Tiranosaurio Tyrannosaurus		Cepillo Pinsel
	Diplodocus Diplodocus		Pie Tatze		Meteorito Meteor		Huevo Ei		Cámara Kamera		Pico Spitzhacke
	Tigre dientes de sable Säbelzahn tiger		Triceratops Triceratops		Carnotauro Carnotaurus		Jeep Geländewagen		Antorcha Taschenlampe		Magnolia Magnolie
	Huevo roto Geschlüpftes Ei		Plesiosaurio Plesiosaurier		Pluma Feder		Velociraptor Velociraptor		Arqueópterix Archaeopteryx		Braquiosaurio Brachiosaurus
	Bosque Wald		Helecho Farn		Ictiosaurio Ichthyosaurier		Insecto Insekt		Bota Schuh		Estegosaurio Stegosaurus

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.
Publicado por Asmodee Group • www.asmodee.es
Spot it!, Dobble y los personajes de Dobble son marcas registradas de Asmodee Group • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

Credits

Ein Spiel von Denis Blanchot, Jacques Cottereau und der Play Factory, mit Unterstützung des Play-Factory-Teams, unter anderem: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves und Igor Polouchine.
Veröffentlicht von Zygomat – Asmodee Group • www.asmodee.com
Spot it!, Dobble und die Dobble-Charaktere sind Handelsmarken von 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 "vistióndolos" 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.

Ein kleiner Einblick in die Entstehungsgeschichte von Dobble: In DOBBLE gibt es über 50 Symbole auf 55 Karten, wobei auf jeder Karte genau acht Symbole abgebildet sind. Zwischen zwei Karten gibt es immer nur genau ein Symbol, das auf beiden vorkommt. Wie funktioniert das? DOBBLE basiert auf dem mathematischen Prinzip, dass zwei Linien immer genau einen gemeinsamen Punkt haben. 1976 hatte Jacques Cottereau, einer der Autoren des Spiels, die Idee, die bekannte mathematische Problemstellung „Problem der 15 Schulmädchen“ für ein Spiel zu verwenden: „Fünfzehn Schulmädchen gehen sieben Tage lang immer in Dreiergruppen spazieren. Wie kann man diese Gruppen so zusammenstellen, dass an keinem Tag dieselben beiden Schulmädchen zweimal zusammen gehen?“ Er entwickelte unter Zuhilfenahme von Theorien zu Fehlerkorrekturverfahren eine Struktur, die die Problemstellung verallgemeinerte. Diese Umgebungen kennen Mathematiker unter dem Begriff Blockpläne („incomplete balanced blocks“). Auf dieser Grundlage (den Prinzipien von Schnittpunkten und Optimierung) entwickelte Jacques Cottereau erfolgreich zwei Spiele, indem er die Prinzipien auf unkonventionelle Art und Weise einsetzte. Das erste dieser Spiele „a strange retriever“ wurde in den Magazinen „Le Petit Archimède“ und „Pour la Science“ (dt. „Der kleine Archimedes“ und „Für die Wissenschaft“) veröffentlicht. Danach entwickelte Jacques Cottereau ein zweites Spiel, das auf der Zahl 5 basierte, in dem er die Linien durch Karten und die Punkte mit Bildern von Insekten ersetzte. Er nannte es „Insektenspiel“. Es ging darum, das übereinstimmende Insekt auf zwei Karten zu finden. Der direkte Urahn von DOBBLE war geboren! Im Frühjahr 2008 stolperte Denis Blanchot über einige Karten des „Insektenspiels“, das drei Jahrzehnte früher entstanden war. Er war von dem genialen Mechanismus begeistert und arbeitete mit Jacques Cottereau daran, das Insektenspiel zu einem „echten“ Spiel weiterzuentwickeln. Für Denis Blanchot war klar, dass die Muster des Originals überarbeitet werden mussten, da diese zu komplex für ein schnelles Reaktions-Party-Spiel sind. Die Symbole mussten leicht verständlich, gut unterscheidbar und spielerischer sein. Außerdem waren es zu wenige Karten (31), die zu wenige Symbole zeigten (jeweils 6). Daher wuchsen sowohl die Kartenanzahl (auf 57) als auch die Anzahl der Symbole (auf 8 je Karte). So ergab sich ein echtes Spielgefühl mit Kombinationsmöglichkeiten im siebenstelligen Bereich. Und dann mussten noch die Regeln verfasst werden. Kurz gesagt, es gab noch jede Menge zu tun. Denis Blanchot erstellte viele Prototypen und ließ diese in erster Linie von und mit Kindern testen. Dann trat er an Verlage heran und fand mit dem Team von Play Factory schließlich einen Verleger, mit dem er zusammen die schlussendlich veröffentlichte Version erstellte. Im Früherbst 2009 erschien dann DOBBLE, so wie wir es heute kennen.