



¿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 divertirte! 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 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 "Patata Caliente" para poder determinar al ganador.

MINI-JUEGO Nº1 El rescate del metro

- Preparación:** Reparte 1 carta boca abajo a cada jugador. Luego, divide el resto de cartas en 4 mazos pequeños y ponlos en fila. Para empezar, extiende en el centro de la mesa todas las cartas del primer mazo boca arriba.
- ¿Cómo se juega?:** Los jugadores giran su carta al mismo tiempo y buscan el símbolo que coincida entre una de las cartas centrales y la suya. El primero en encontrarlo, lo dice en voz alta, toma la carta central y la coloca boca arriba sobre su propia carta, formando así su mazo personal. A partir de ahora, dicha carta será la que el jugador usará para buscar el símbolo repetido con la nueva carta central. El juego continúa hasta que se agoten las cartas en el centro de la mesa. Cuando esto ocurra, se prepara el siguiente de los 4 mazos de la misma manera.
- ¿Quién gana?:** Una vez jugados los 4 mazos, el jugador con más cartas en su mazo personal gana.



MINI-JUEGO Nº2 El atraco al banco

- 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 Nº3 La tela de araña

(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?:** 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.



MINI-JUEGO Nº4 La bomba del duende

- 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.



MINI-JUEGO Nº5 El simbiote

- 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.



Símbolos

 Grúa	 Parque	 Casa de Tía May	 Spiderman de la Fundación Futuro	 Mr. Negativo	 Spiderham
 El Daily Bugle	 Banco	 Bombas Calabaza	 Spiderman Noir	 Kraven el Cazador	 El Lagarto
 Spider-Móvil	 Taxi	 Telaraña	 Spiderman 2099	 Spider-Rex	 Hombre de Arena
 Torre de Oscorp	 Tubos de ensayo	 Thwip, sonido de telaraña	 Mancha	 Duende (Hobgoblin)	 Duende Verde
 Puesto de Perritos Calientes	 Guante de Spiderman	 Sentido arácnido	 Venom	 Periódico	 Electro
 Spiderbot	 Boca de incendios	 Símbolo de Spiderman	 Miles Morales	 Mary Jane	 Escorpión
 Araña radiactiva	 Lanzarredes	 Spiderman	 J. Jonah Jameson	 Spiderwolf	 Mysterio
 Metro	 Depósito de agua	 Rino	 Kingpin	 Peter Parker	 Dr. Octopus
 Coche de policía	 Cámara	 Gwen Stacy	 Spiderwoman	 Ghost-Spider	 Buitre
		 Gata Negra	 Tía May	 SP//dr y Peni Parker	

Créditos

Un juego de Denis Blanchot, Jacques Cottureau y Play Factory, con la colaboración del equipo de Play Factory, incluyendo a: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves e Igor Polouchine. Ilustraciones: Tarek Moutran - Marcel Pixel.

Traducción: Sara Rodríguez • 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



© MARVEL



× 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 Cottureau 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 Cottureau creó sucesivamente dos juegos "vistíndolos" 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 Cottureau 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. Historia sobre a criação de Dobble: DOBBLE inclui mais de 50 símbolos, 55 cartas, 8 símbolos por carta e há sempre um e um só símbolo comum entre duas cartas. Mas como é que funciona? DOBBLE baseia-se num princípio de interação segundo o qual duas linhas rectas têm sempre apenas um ponto em comum. Em 1976, o senhor Jacques Cottureau teve a ideia de generalizar um famoso problema matemático chamado o Problema das Estudantes de Kirkman, que é o seguinte: "Num colégio interno, 15 estudantes saem todos os dias em passeio, em grupos de três. Como se devem organizar para que cada uma delas apenas passeie com cada uma das suas colegas uma vez?" Com a ajuda de técnicas desenvolvidas a partir de teorias de códigos para a correção de erros, construiu algumas estruturas que generalizavam o problema. Essas estruturas são conhecidas pelos matemáticos sob o nome de "blocos incompletos balanceados". Baseado nas propriedades especiais dessas estruturas (os princípios de interseção e otimização), o senhor Jacques Cottureau criou dois jogos, "vestidos" de forma pouco convencional. O primeiro desses jogos foi publicado nas revistas "Le Petit Archimède" e "Pour la Science". O senhor Jacques Cottureau criou depois um segundo jogo baseado num plano projectado com uma base de 5, no qual as linhas rectas foram substituídas por cartas e os pontos por imagens de insectos. Chamou-lhe "o jogo dos insectos", cujo objectivo era encontrar a imagem do insecto comum entre duas cartas. O antepassado do DOBBLE tinha nascido! Na Primavera de 2008, Denis Blanchot descobriu algumas cartas do "jogo dos insectos", criado algumas décadas antes. Ficou impressionado pela ideia genial por trás da mecânica de interseção e iniciou um trabalho de desenvolvimento em conjunto com Jacques Cottureau para tornar essa ideia num jogo "de verdade". Para Denis Blanchot, era necessário rever os padrões, demasiado complexos para serem usados num jogo de reflexos. Os ícones devem permitir uma identificação rápida, ser mais divertidos e fáceis de compreender. O jogo precisa de fluidez. Simultaneamente, as cartas são muito poucas (31) e contém poucas figuras (6); o jogo evoluiu para 57 cartas que contém 8 figuras de forma a aumentar a jogabilidade, o que significa um número de combinações com sete dígitos. As regras do jogo ainda estão por escrever... Ou seja, há ainda um trabalho adicional de criação por desenvolver: Denis Blanchot desenvolve muitos protótipos e joga muitas partidas de teste, nomeadamente com crianças, e, adicionalmente, põe-se em contacto com vários editores. A equipa da Play Factory acaba por trabalhar com Denis Blanchot para publicar o jogo na sua forma final. No início do Outono de 2009, Dobble, tal como é conhecido hoje, é finalmente lançado!