




Dobble® presents ANARCHY PANCAKES™



REGRAS DO ANARCHY


LA ANARQUÍA MOLA



ANOS/EDAD 8+ | 2-6 JOGADORES/PARTICIPANTES









 Uma colaboração trazida a você por Exploding Kittens® + Dobble®


 Una colaboración de Exploding Kittens® + Dobble®.

COMPONENTES

31 Cartas Com Seis Coberturas
 31 Cartas Com Uma Cobertura
 9 Tabletes de Manteiga



Cartas Com Uma Cobertura

Cartas con 1 tipo de topping



CONTENIDO

31 cartas de Topping con 6 tipos de topping
 31 cartas de Topping con 1 tipo de topping
 9 porciones de mantequilla



Cartas Com Seis Coberturas

Cartas con 6 tipos de topping

Tabletes de Manteiga

Porciones de mantequilla

OBJETIVO

Seja o primeiro jogador a ganhar
 2 Tabletes de Manteiga. Você ganha um
 Tablete de Manteiga toda vez que se
 livrar de todas as cartas à sua frente.

OBJETIVO

Sé la primera persona en ganar
 2 porciones de mantequilla. Cada vez
 que te deshagas de todas las cartas
 que tengas delante ganarás 1 porción
 de mantequilla.

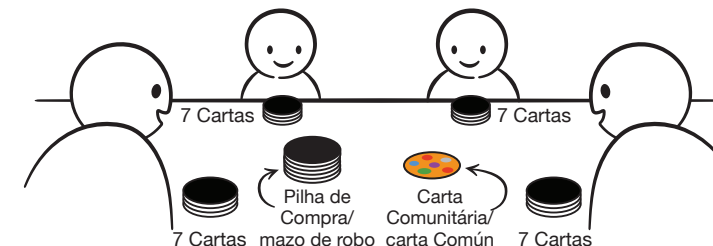
PREPARAÇÃO

Separe os 2 baralhos (as Cartas Com Seis Coberturas e as Cartas Com Uma Cobertura).

Distribua 2 Cartas Com Uma Cobertura viradas para baixo para cada jogador e, então, reserve todas as Cartas Com Uma Cobertura restantes. Você não as usará nesta rodada.

Em seguida, distribua 5 Cartas Com Seis Coberturas viradas para baixo para cada jogador de modo que todos tenham 7 cartas na sua frente (2 Cartas Com Uma Cobertura e 5 Cartas Com Seis Coberturas).

Coloque as Cartas Com Seis Coberturas restantes viradas para baixo no centro da mesa para formar uma Pilha de Compras. Em seguida, vire 1 das Cartas Com Seis Coberturas da Pilha de Compras para cima no meio da mesa — esta é a Carta Comunitária.



PREPARACIÓN

Separa los 2 mazos de cartas de Topping, uno con las cartas con 6 tipos de topping y otro con las cartas con 1 tipo de topping.

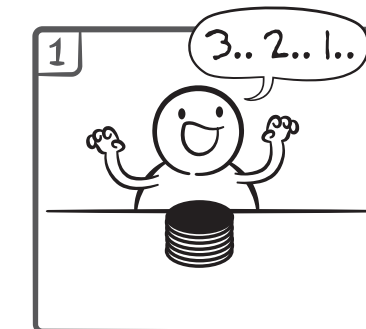
Reparte 2 cartas con 1 tipo de topping, bocabajo, a cada participante y deja a un lado las cartas restantes. No las usará en esta ronda.

A continuación, reparte 5 cartas con 6 tipos de topping, bocabajo, a cada participante. De esta manera, todo el mundo deberá tener 7 cartas delante (2 de un tipo de topping y 5 de seis tipos de topping).

Coloca las cartas con 6 tipos de topping restantes bocabajo en el centro de la mesa para tener un mazo de robo. Después, dale la vuelta a una de las cartas del mazo de robo y ponla en el centro de la mesa. Esa será la carta Común.

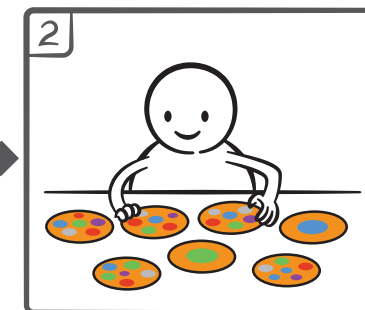
COMO JOGAR

Para iniciar o jogo, todos os jogadores contam juntos “3, 2, 1”, então viram suas 7 cartas para cima ao mesmo tempo e as espalham de forma que fiquem visíveis para todos na mesa.



CÓMO JUGAR

Para empezar, todo el mundo hace una cuenta atrás hasta 3 y pone las 7 cartas bocarriba a la vez. Todas deben quedar esparcidas por la mesa de tal manera que se puedan ver bien.



OBSERVAÇÃO: Suas cartas devem permanecer visíveis na mesa o tempo todo durante o jogo. Você não pode cobri-las com as mãos!

ATENCIÓN: durante la partida, tus cartas deben permanecer visibles en todo momento. ¡No vale taparlas con las manos!

Não comece ainda!
 Continue lendo como
 jogar do outro lado.

¡Todavía no empieces!
 Al otro lado de esta hoja
 te explicamos cómo jugar.

continuação do outro lado

COMO JOGAR

No momento em que as cartas são viradas, todos jogam simultaneamente — não há turnos. Você deve procurar por símbolos em comum. Se uma das coberturas em QUALQUER uma das suas cartas for a mesma que QUALQUER cobertura na Carta Comunitária OU em qualquer carta na frente de outro jogador, diga em voz alta qual cobertura em comum você possui e coloque sua carta em cima da carta correspondente. O tamanho das coberturas não precisa ser o mesmo.

OBSERVAÇÃO:

Você não pode combinar suas próprias cartas com as cartas na sua frente.

NOTA:

no puedes emparejar los toppings con las cartas que tienes delante.



Depois de colocar sua carta em cima de uma carta correspondente, você a removeu das cartas que estão à sua frente, e está mais perto de ganhar.

esta es la continuación

CÓMO JUGAR

Cuando las cartas estén bocarriba, todo el mundo se pondrá a jugar a la vez. No hay turnos, se trata de buscar coincidencias. Si 1 de los toppings de CUALQUIERA de tus cartas es el mismo que CUALQUIERA de los toppings que aparecen en la carta Común o en la de cualquier participante, di en voz alta qué topping estás emparejando y coloca tu carta encima de la que coincida. Los toppings pueden tener un tamaño distinto.

Toda vez que uma carta é colocada corretamente em cima de outra carta, elas se tornam uma pilha permanente e não podem ser separadas. Durante o resto da rodada, essa pilha se moverá como se fosse uma única carta. Ou seja, se você tiver uma pilha à sua frente e encontrar um símbolo em comum, mova toda a sua pilha para o topo da carta correspondente (para formar uma pilha um pouco maior).

OBSERVAÇÃO:

Qualquer carta pode se tornar uma pilha, mas você só pode combinar coberturas em comum com a carta do topo dessa pilha.

ATENCIÓN:

cualquier carta puede convertirse en una pila, pero solo puedes emparejar los toppings de la carta superior de la pila.

MAIS UMA OBSERVAÇÃO:

Não jogue de qualquer jeito as cartas sobre as cartas correspondentes. Coloque-as de forma que fiquem empilhadas. Se alguma carta escorregar porque não foi cuidadosamente colocada em uma pilha, você deverá endireitar a pilha que bagunçou antes de continuar jogando (mas todos os outros jogadores podem continuar sem você).

ATENCIÓN (SI, OTRA VEZ):

no tires ni lances las cartas que vayas a emparejar de cualquier manera, deben formar una pila. Si alguna carta se desliza y cae fuera, deberás colocar de nuevo la pila para poder seguir jugando. No te lo recomendamos, ya que el resto seguirá jugando sin ti.

Cada vez que se coloque una carta encima de otra sin fallar, se formará una pila permanente e indivisible. Durante el resto de la ronda, la pila se moverá como si fuera una sola carta. Es decir, si tienes una pila delante de ti y emparejas un topping de su carta superior, deberás poner toda la pila encima de la carta con la que vas a emparejar tu topping, haciendo que la pila sea más grande.

Não consegue encontrar nenhuma cobertura em comum?

Se você não conseguir combinar nenhuma das suas cartas, você pode comprar uma carta da Pilha de Compras (se ainda houver cartas nela) e virá-la à sua frente. Mas não compre muito rápido — geralmente há um símbolo em comum que você simplesmente não percebeu!

MAIS ALGUMAS OBSERVAÇÕES:

Comprar uma nova carta da Pilha de Compras oferece mais opções para encontrar coberturas em comum, mas você estará um pouco mais longe de vencer o jogo!

Ficando Sem Cartas

No momento em que alguém ficar sem cartas à frente dele, a rodada termina. O primeiro jogador a ficar sem cartas grita “Panquecas!” e ganha 1 Tablete de Manteiga para guardar. Para iniciar a próxima rodada, colete todas as cartas (mesmo as que você reservou), separe os dois montes novamente e distribua 7 cartas para cada jogador normalmente.

COMO VENCER

O primeiro jogador a ter 2 Tabletes de Manteiga ganha o jogo!

¿No puedes emparejar ningún topping?

Si no tienes parejas, puedes robar una carta del mazo de robo (si quedan cartas en él) y ponerla bocarriba delante de ti. Pero no robes a la primera de cambio, seguro que hay algún topping que puedes emparejar, ¡fíjate bien!

ATENCIÓN (MIRA QUE SOMOS PESADOS):

robar una carta del mazo de robo te proporcionará más toppings para emparejar, ¡pero también te alejará de la victoria!

¿Te has quedado sin cartas!

La ronda termina cuando alguien se queda sin cartas. El primer participante en quedarse sin cartas deberá gritar: «¡Tortitas anarquistas!», y luego robar una porción de mantequilla. Para la siguiente ronda, recoge todas las cartas (incluso las que dejaste a un lado), vuelve a separar los mazos y reparte 7 cartas a cada participante, tal y como hemos explicado antes.

VICTORIA

¡Quien consiga 2 porciones de mantequilla antes que nadie gana la partida!

É! QUER MAIS INFORMAÇÕES? ASSISTA AO NOSSO VÍDEO!



¿EH! ¿SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN, MIRA NUESTRO VIDEO!

© 2023 Exploding Kittens
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 USA

support@explodingkittens.com | www.explodingkittens.com

A game by Denis Blanchot, Jacques Cottereau, and Play Factory, with help from the Play Factory team, including: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves and Igor Polouchine. Published by Zygomatic - Asmodee Group www.asmodee.com Spot it!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group • www.zygomatic-games.com

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-conventional. 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”, criada décadas antes. Ele foi atraído 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” não apenas deveriam ser representados 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. Fúdesse 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! Acerca de Dobble: Dobble contém mais de 50 símbolos, 55 cartas, 8 símbolos por carta, e sempre há um e só um símbolo que coincide entre duas cartas. ¿Pero cómo funciona? Dobble se baseia em um princípio de interação que cada uma das linhas sempre tem um único ponto em comum. Em 1976, Jacques Cottereau teve a ideia de criar a generalização de um famoso rompecabezas matemático, chamado Problema de las colegialas de Kirkman, según el cual: “15 alumnas de un internado salen a pasear todos los días en filas de 3. ¿Cómo deben colocarse para que, al terminar la semana, ninguna haya coincidido con cada una de las otras 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 “vistíndolos” de una forma poco convencional. El primero de estos juegos, “strange retrieval” 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 representados, ya que eran demasiado complejos y no reflejaban 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.