



What's Spot It! ?

Spot It! consists of 55 cards, each showing 8 symbols. Between any 2 cards, there is always 1—and only 1—matching symbol. Get ready to spot it!

Before you Start Playing...

If you've never played Spot It! before, familiarize yourself with the game by drawing 2 cards at random and placing them faceup on the table so that everyone can see them.

¿Qué es Spot it!?

Spot It! 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 Spot It!, primero tendrás que familiarizarte con el juego. Coge 2 cartas al azar y colócalas boca arriba sobre la mesa para que todos puedan verlas. Hay que encontrar el símbolo que coincide entre esas 2 cartas (con la misma forma y el mismo color; sólo el tamaño puede ser diferente). Cuando lo encuentres, di su nombre y roba dos cartas nuevas. 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 Spot It!

¡A jugar!

Spot It! es un juego de rapidez en el que todos los jugadores juegan a la vez. A partir de un principio común, podrás jugar diferentes versiones. Puedes jugarlas en cualquier orden o jugar sólo con tus favoritas. ¡Lo importante es divertirse!

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 varios jugadores, ellos deberán retarse a un duelo. Para ello, hay que colocar sobre la mesa dos cartas al azar. El primer jugador que encuentre el símbolo repetido y lo nombre en voz alta, gana.

Spot it!, c'est quoi ?

Spot it!, c'est 55 cartes, 8 symboles par carte, et toujours un et un seul symbole identique entre deux cartes. À vous de le repérer !

Avant de jouer...

Si vous n'avez jamais joué, piochez deux cartes au hasard et posez-les face visible sur la table entre tous les joueurs. Cherchez le symbole identique entre ces deux cartes (même forme et même couleur, seule la taille peut être différente). Quand vous le trouvez, nommez-le et piochez deux nouvelles cartes. Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les joueurs aient bien compris qu'il y a toujours un et un seul symbole identique entre deux cartes. C'est aussi simple que cela.

Vous êtes maintenant prêts à jouer à Spot it!

C'est parti !

Spot it! est un jeu de rapidité où tout le monde joue simultanément. À partir d'un principe de base, vous pouvez choisir entre plusieurs variantes de jeu. Jouez à celles de votre choix, et dans l'ordre que vous voulez, autant que vous voulez !

Un doute ?

C'est le joueur qui a nommé le symbole en premier qui gagne. Si plusieurs joueurs ont parlé en même temps, c'est le premier joueur qui prend ou pose la carte qui gagne.

Ex aequo

Si plusieurs joueurs sont ex aequo à la fin de la partie, ils doivent se départager. Pour cela, retournez deux cartes simultanément. Le premier qui trouve le symbole identique le nomme et remporte la victoire.

Find the matching symbol between these 2 cards (same shape, same color; only the size may be different). When you spot it, call out its name and place 2 new cards on the table. Repeat these steps until all players clearly understand that there is always 1 and only 1 matching symbol between any 2 cards. That's it.

Now you're ready to play Spot It!

Time to play!

Spot it! is a fast, challenging game in which all players act simultaneously. The principle is always the same, but there are many variants. You can play the ones you prefer, in any order, as many times as you wish!

In case of doubt

The first player to call out the name of the symbol wins. In case of a tie, the first player to take or place the card wins.

Tied for First?

If 2 players are tied for first at the end of the game, the 2 players have a face-off. Each player draws 1 card and flips it faceup simultaneously. The first player to spot the matching symbol between the cards and call it out wins. If 3 or more players are tied, play 1 round of "The Hot Potato" to determine the winner.

#1

The Tower

1) Preparing the Game: Deal 1 card facedown to each player. Place the remaining cards faceup in the middle of the table to form the draw pile.

2) Playing the Game: Simultaneously, flip your cards faceup and try to spot the 1 symbol that appears on both the center card and your card. As soon as you find your match, call it out. Then take the center card and place it faceup on top of your pile. Now use this new top card on your pile to find a match with the new center card. Continue playing until the draw pile runs out of cards.

3) Winning the Game: The player with the most cards wins.

La Torre

1) 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.

2) ¿Cómo se juega?: Los jugadores giran su carta al mismo tiempo y buscan el símbolo que coincide entre la carta central 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 agote el mazo de robo.

3) ¿Quién gana?: El jugador con más cartas gana.

La tour infernale

1) Mise en place : Distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Posez la pioche de cartes restantes face visible au centre de la table.

2) Retournez votre carte simultanément et cherchez le symbole identique entre elle et la 1^{re} carte de la pioche. Si vous le trouvez, nommez-le, puis prenez la 1^{re} carte de la pioche et posez-la face visible devant vous sur votre pile. C'est désormais entre cette carte et la nouvelle carte révélée de la pioche que vous devez trouver le symbole identique. La partie se poursuit jusqu'à ce que la pioche soit épuisée.

3) Le gagnant : Le joueur qui a le plus de cartes remporte la partie.



Example
Ejemplo
Exemple

#2

The Triplet

1) Preparing the game: Place all the cards facedown in a pile. Take the first 9 cards and place them faceup on the table (as shown).

2) Playing the game: Try to find a matching symbol on any 3 cards. As soon as you find a matching set, call it out. Take the 3 cards showing the matching symbol and replace them with 3 new cards. The game ends when there are fewer than 9 cards left and no more matching sets of 3 cards.

3) Winning the game: The player with the most cards wins.

El Trío

1) 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).

2) ¿Cómo se juega?: Los jugadores deben encontrar un símbolo que coincida entre 3 cartas. Tan pronto un jugador lo encuentre, lo nombra en voz alta, gana las 3 cartas y pone 3 nuevas cartas en los espacios vacíos. 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.

3) ¿Quién gana?: El jugador con más cartas gana.

Le triplé gagnant

1) Mise en place : Posez la pioche face cachée et placez les 9 premières cartes sur la table conformément au schéma.

2) Règles : Cherchez un symbole identique sur 3 cartes. Dès que vous le trouvez, nommez-le, prenez les 3 cartes que vous avez gagnées et remplacez-les par 3 nouvelles cartes de la pioche. La partie s'arrête quand il y a moins de 9 cartes en jeu et qu'il n'est plus possible de trouver de triplé.

3) Le gagnant : Le joueur qui a le plus de cartes remporte la partie.



Example
Ejemplo
Exemple

Scan the QR code to discover all the other variants!

¡Escanea el código QR para descubrir todas las otras versiones!

Scannez ce QR code pour découvrir toutes les autres variantes !



Symbols/Símbolos/Symboles

	Tree Árbol Arbre		Basketball Balón de baloncesto Ballon de basket		Baby bottle Biberón Biberon		Snowman Muñeco de nieve Bonhomme de neige		Anchor Ancla Ancre		Spider Araña Araignée
	Compass rose Rosa de los vientos Rose des vents		Cactus Cactus Cactus		Lock Candado Cadenas		Maple leaf Hoja de arce Feuille d'érable		Carrot Zanahoria Carotte		Candle Vela Bougie
	Cat Gato Chat		Dog Perro Chien		Stopwatch Cronómetro Chronomètre		Scissors Tijeras Ciseaux		Key Llave Clé		Cap Gorra Casquette
	Ladybug Mariquita Coccinelle		Heart Corazón Cœur		Pencil Lápiz Crayon		Dolphin Delfín Dauphin		Dinosaur Dinosaurio Dinosaure		Clown Payaso Clown
	Dragon Dragón Dragon		Knight Caballo Cavalier		Lightning bolt Rayo Éclair		Exclamation mark Exclamación Point d'exclamation		Ghost Fantasma Fantôme		Fire Fuego Feu
	Flower Flor Fleur		Snowflake Copo de nieve Flocon		Cheese Queso Fromage		Ice cube Cubo de hielo Glaçon		Drop of water Gota Goutte		Igloo Iglú Igloo
	Do not enter sign No entrar Sens interdit		Question mark Interrogación Point d'interrogation		Moon Luna Lune		Sunglasses Gafas de sol Lunettes de soleil		Hammer Martillo Marteau		Treble clef Clave de sol Clé de sol
	Eye Ojo Œil		Gingerbread man Muñeco de jengibre Bonhomme en pain d'épice		Bird Pájaro Oiseau		Apple Manzana Pomme		Skull and crossbones Calavera Crâne		Sun Sol Soleil
	Paint Pintura Tache		Spiderweb Telaraña Toile d'araignée		Turtle Tortuga Tortue		Clover Trébol Trèfle		Car Auto Voiture		Zebra Cebra Zèbre

Credits

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 Zygomatie - Asmodee Group - www.asmodee.com

Spot It!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group/Spot It!, Dobble y los personajes de Dobble son marcas registradas de Asmodee Group/Spot It!, Dobble et le personnage Dobble sont des marques déposées d'Asmodee Group. - WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

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 Publicado por Asmodee Group - www.asmodee.es

Crédits

Un jeu de D. Blanchot, J. Cottereau et Play Factory, avec la contribution de l'équipe Play Factory dont : JF. Andreani, T. Benedetti, G. Gille-Naves et I. Polouchine. Publié par Zygomatie - Asmodee Group www.asmodee.com

A small bit of history of the creation of Spot It!: Spot It! is over 50 symbols, 55 cards, 8 symbols per card, and there is always one and only one matching symbol between any two cards. But how does it work? Spot It! is based on a principle of intersection according to which two lines always have a single point in common. In 1976, Mister Jacques Cottereau had the idea of creating a generalization of a famous "fun mathematic" puzzle, named Kirkman's Schoolgirl Problem, or the Ladies' Problem, which is the following: "15 young ladies from a boarding school go out each day for a walk in rows of three. How can we proceed so that each of them only ends up in the company of each of the others once?". With the help of techniques developed from theories of error correcting codes, he built a few structures which generalized the problem. These structures are well-known by mathematicians under the name of "incomplete balanced blocks". Based on the special properties of these structures (the principles of intersection and of optimization), Mister Jacques Cottereau successively created two games by "dressing them up" in an unconventional way. The first of these games, a "strange retriever" was published in the "Le Petit Archimède" and "Pour la Science" magazines (The Young Archimedes, and For Science, respectively). Mister Jacques Cottereau then created a second game based on a projected plan with a base of 5 in which the lines were replaced with cards, the points with images of insects, and he called it "game of insects", the goal being to find the image of the insect in common between two cards. The ancestor of Spot It! was born in the Spring of 2008, Denis Blanchot discovered a few cards from the "game of insects", created decades earlier. He is struck by the genius behind the intersection mechanic and works with Mister Jacques Cottereau to turn it into a "real" game. For Denis Blanchot, the "good points" style patterns must be rethought as they are too complex and prevent a reflex-style party game. The icons must allow for quick identification, and must be more playful and easily understood. Fluidity is required. At the same time, the cards are too few (31) and contain too few figures (6): the game moves on to 57 cards containing 8 figures to finally get the real feeling of play, meaning a projected number of combinations in the seven digits. The rules of the game must still be written... In short, there's an entire extra layer of creation yet to be done. Many prototypes and playtests, notably with children, are done by Denis Blanchot, who also, on his own, takes the additional step of getting in touch with publishers. The Play Factory team would finally end up working with Denis Blanchot to publish the final form of the game. In early Fall 2009, Spot It!, as it is known today, is launched!

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 intersección 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 "vistiendo los" 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. Historia sobre la creación de Dobble. Dobble incluyó más de 50 símbolos, 55 cartas, 8 símbolos por carta y siempre hay uno y sólo un símbolo común entre dos cartas. Mas como ¿que funciona? Dobble se basa en un principio de intersección segundo o qual duas linhas rectas têm sempre apenas um ponto em comum. Em 1976, o senhor Jacques Cottereau 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 "bloques incompletos balanceados". Baseado nas propriedades especiais dessas estruturas (os princípios de interseção e otimização), o senhor Jacques Cottereau 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 Cottereau 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 Cottereau para tornar essa ideia 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 contêm poucas figuras (6): o jogo evolui para 57 cartas que contêm 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!

Un petit peu d'histoire autour de la création du DOBBLE : DOBBLE, c'est plus de 50 symboles, 55 cartes, 8 symboles par carte et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte. Mais comment cela fonctionne-t-il ? DOBBLE est construit à partir d'un principe d'intersection selon lequel deux lignes ont toujours un point et un seul en commun. En 1976, Monsieur Jacques Cottereau a eu l'idée de construire des généralisations d'un célèbre problème de « mathématiques amusantes » nommé problème de Kirkman ou problème des demoiselles qui est le suivant : « 15 jeunes filles d'un pensionnat sortent tous les jours en promenade par rangées de trois. Comment doit-on procéder pour que chacune d'entre elles se trouve une seule fois en compagnie de chacune des autres ? ». À l'aide de techniques inspirées par la théorie des codes correcteurs d'erreurs, il construisit quelques structures généralisant le problème. Ces structures sont bien connues des mathématiciens sous le nom de « blocs équilibrés incomplets ». À partir des propriétés particulières de ces structures (principes d'intersection et d'optimisation), Monsieur Jacques Cottereau réalisa successivement deux jeux en les « habillant » d'une manière non conventionnelle. Le premier de ces jeux, un « rapporteur bizarre » fut publié dans les revues « Le Petit Archimède » et « Pour la Science ». Monsieur Jacques Cottereau créa ensuite un deuxième jeu basé sur un plan projectif d'ordre 5 dans lequel les lignes furent remplacées par des cartes, les points par des images d'insectes, baptisé « jeu des insectes », le principe étant de trouver l'image d'insectes commune entre deux cartes. L'ancêtre de DOBBLE était né ! Au printemps 2008, Denis Blanchot découvre quelques cartes du « jeu des insectes », créé des décennies auparavant. Il est frappé par le génie de la mécanique d'intersection et s'associe à Monsieur Jacques Cottereau pour en faire un vrai jeu. Pour Denis Blanchot, les motifs de type « bons points » doivent être repensés car ils sont trop complexes et interfèrent un jeu de réflexion et d'ambiance. Les icônes doivent permettre une identification rapide, et doivent être plus ludiques et compréhensibles. Il faut de la fluidité. De même, les cartes sont trop peu nombreuses (31) et contiennent trop peu de symboles (6); il faut passer à 57 cartes à 8 symboles pour avoir une vraie sensation de jeu, soit un plan projectif d'ordre 7. Les règles du jeu doivent encore être imaginées... Bref, il y a tout un travail supplémentaire de création à mener. De très nombreux prototypes et tests de règles, notamment auprès d'enfants, sont réalisés par Denis Blanchot qui se charge seul du contact avec les éditeurs. La team Play Factory contribuera enfin avec Denis Blanchot à la forme finale du jeu. Dès l'automne 2009, DOBBLE, tel qu'il existe aujourd'hui, est lancé !



*Escanee y accede a tus ventajas
*Scanee y accede a des avantages
**Pour les Joueurs