UN JUEGO PARA ACTIVAR TUS REFLEJOS - DE 2 A 8 JUGADORES - A PARTIR DE 6 AÑOS



DOBBLE

Reglas del Juego

Dobble

¿Qué es Dobble?

Dobble es un juego con más de 50 símbolos, 55 cartas, 8 símbolos por carta y **solamente un símbolo idéntico** *entre cada carta. ¿Serás capaz de descubrirlo?*

Antes de jugar...

Si nunca has jugado o si juegas con alguien que nunca ha jugado a Dobble, coge dos cartas al azar y ponlas boca arriba sobre la mesa a la vista de todos los jugadores. **Buscad el símbolo idéntico en las dos cartas** *(misma forma y mismo color, sólo el tamaño puede variar). El primer jugador que encuentre este símbolo, lo nombra y roba dos nuevas cartas que pondrá sobre la mesa. Repetid esta operación hasta que todos los jugadores hayan entendido que* **siempre hay solamente un símbolo idéntico** *entre dos cartas.*

Ya está, ¡Ya sabéis jugar a **Dobble!**

Objetivo del juego

Sea el mini-juego que sea, el objetivo siempre es ser el más rápido en **encontrar el símbolo idéntico** entre 2 cartas, **decirlo en voz alta, coger la carta y colocarla o descartarla** (según las reglas del mini-juego al que estéis jugando).

Los mini-juegos

Dobble es una serie de mini-juegos de rapidez donde **todos los jugadores juegan a la vez**. En cada partida, podréis elegir entre jugar a todos los mini-juegos en orden del 1 al 5, hacerlo de manera desordenada o jugar siempre al mismo mini-juego. ¡Lo importante es divertirse! (bueno, y hacer 5 rondas sumando los puntos al final para saber quién es el ganador). Leed las reglas del mini-juego seleccionado (o elegido al azar) en voz alta, para que todos los jugadores puedan oírlas antes de comenzar la ronda. También podéis hacer una prueba para aseguraos de que todos los jugadores han entendido las reglas.

Fin de la Partida

Tras 5 rondas, el jugador que haya ganado más mini-juegos será el ganador de Dobble.

También podéis
cambiar el número de rondas o
establecer un tiempo de juego (Ej. El que
haya ganado más mini-juegos después de 20
minutos será el ganador) para divertiros aún más con
Dobble. Para los torneos y competiciones, podréis encontrar
un sistema de puntuación diferente al final de estas reglas.

¿Y si hay un empate?

En ese caso, ¡ganará el jugador que haya nombrado antes el símbolo!
¡Vaya! Los dos jugadores lo han nombrado a la vez... Entonces el que
haya cogido o descartado su carta más rápido es el que gana.

"Iguales"

Al final de un mini-juego, los jugadores empatados (si los hay) se
tendrán que retar en duelo (o una ronda de "patata caliente" si
son más de dos). Cada uno robará una carta. Después todos
la pondrán boca arriba a la vez. El primero que encuentre
el símbolo idéntico y lo nombre, ganará el duelo (y el
mini-juego). Haced lo mismo en caso de empate
al contabilizar la puntuación final.

Ejemplos de Símbolos


Exclamación


Copo de nieve


Calavera


Payaso


Clave de sol


Gato


Diana


Dinosaurio


Manchas


Dragón


Dobble


Bombilla


Muñeco de nieve


Yin Yang


Corazón


Hielo


Muñeco naranja


Labios


Fantasma


Caballo


Hoja


Relámpago

Sistema de puntos para torneos

Comenzad por "la torre infernal". El perdedor elegirá el mini-juego siguiente

La torre infernal: *+ 1 punto por carta recuperada / + 5 puntos para el jugador que haya conseguido más cartas.*

El foso: *+ 10 puntos para el primer jugador en deshacerse de todas sus cartas / - 20 puntos para el último.*

La patata caliente: *- 5 puntos por ronda perdida.*

El regalo envenenado: *+ 20 puntos para el jugador que menos cartas se haya llevado / + 10 puntos para el segundo.*

¡A por todas!: *+ 1 punto por carta recuperada.*

MINI-JUEGO Nº 1

"La Torre Infernal"

1) Preparación: *baraja las cartas y reparte una* **boca abajo** *a cada jugador. Forma una torre en el centro de la mesa con el resto de cartas* **boca arriba**.

2) Objetivo del juego: *ser el jugador que consiga más cartas de la torre cuando se termine el juego.*

Posición inicial:
Ejemplo para 3 jugadores



3) ¿Cómo se juega?:

todos los jugadores ponen su carta boca arriba a la vez. Tienes que **ser el más rápido en encontrar el símbolo idéntico entre tu carta y la primera carta de la torre**. *El primer jugador que lo consiga, nombrará el símbolo en voz alta, cogerá la carta de la torre y la pondrá sobre su carta. Al hacer ésto, habrá una nueva carta de referencia en la torre. La partida continúa hasta que todas las cartas de la torre hayan sido recuperadas.*



4) El ganador:

el juego terminará cuando se hayan recuperado todas las cartas de la torre. El ganador será **el jugador que haya conseguido más cartas**.

MINI-JUEGO Nº 2

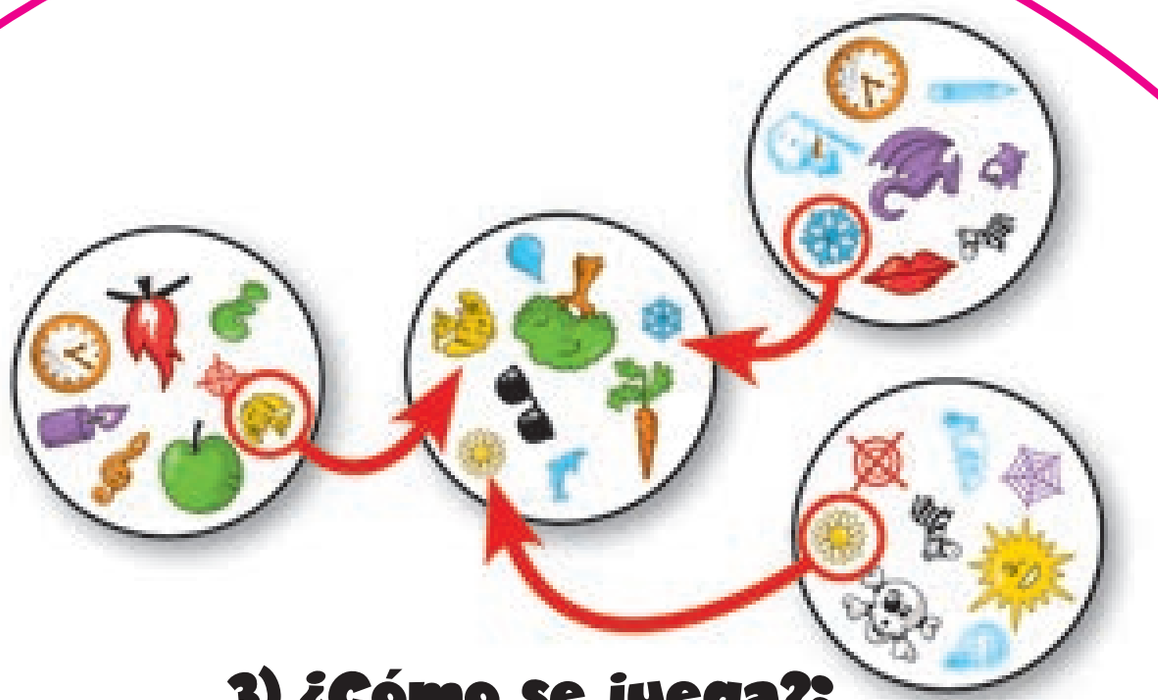
"El Foso"

1) Preparación: *reparte todas las cartas una a una entre todos los jugadores, empezando por el ganador del juego anterior. Deja la última carta* **boca arriba** *en el centro de la mesa (el "foso"). Cada jugador mezclará sus cartas y formará un mazo que pondrá frente a él* **boca abajo**.

2) Objetivo del juego: *ser el más rápido en deshacerse de todas sus cartas y, sobre todo, ¡no ser el último!*



Posición inicial:
Ejemplo para 3 jugadores



3) ¿Cómo se juega?:

todos los jugadores ponen su mazo boca arriba a la vez. Has de ser más rápido que los demás para **deshacerte de las cartas de tu mazo poniéndolas sobre la carta del centro**. *Para ésto, sólo tienes que decir en voz alta el símbolo idéntico entre la primera carta de tu mazo y la carta del centro. Hay que ser muy rápido, ya que la carta del centro cambia cada vez que un jugador pone una de sus cartas encima.*

4) El perdedor:

el **último jugador en deshacerse de todas sus cartas** *perderá el mini-juego.*

MINI-JUEGO N° 3

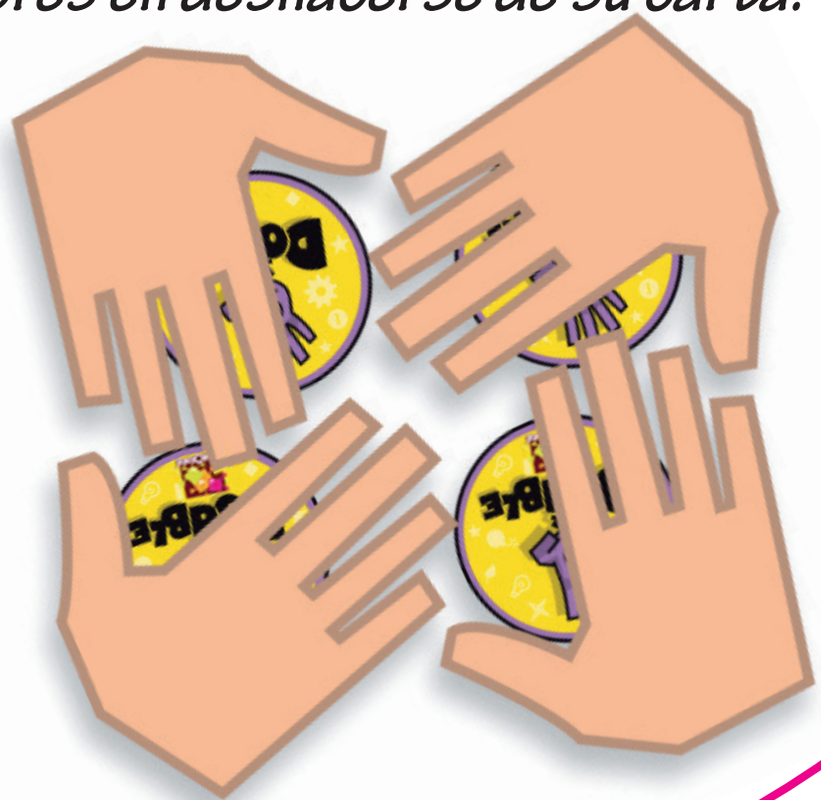
"La Patata Caliente"

(se juega en varias rondas)

1) Preparación: *en cada ronda, reparte una carta boca abajo a cada jugador, dejando las cartas restantes a un lado, para las siguientes rondas.*

2) Objetivo del juego: *ser más rápido que los demás jugadores en deshacerse de su carta.*

Posición inicial:
Ejemplo para 4 jugadores



3) ¿Cómo se juega?:

los jugadores muestran su carta a la vez, asegurándose de que los símbolos sean bien visibles para todos los jugadores (lo mejor es tener la carta en la mano bien extendida, como en el ejemplo).



En cuanto un jugador encuentra el símbolo idéntico entre su carta y la de otro jugador, nombrará el símbolo en voz alta y pondrá su carta sobre la de su adversario. *Éste último deberá buscar ahora el símbolo idéntico entre su nueva carta y la de los demás jugadores. Si lo consigue, pasará todas sus cartas de una sola vez.*

4) El perdedor:

el jugador que se quede con todas las cartas sobre su mano perderá la ronda y las pondrá en la mesa cerca de él. Podréis realizar tantas rondas como queráis (mínimo 5). Si en algún momento no hay más cartas para repartir, el juego se detendrá y **el perdedor será el jugador que ha recuperado más.**

MINI-JUEGO Nº 4

"¡A por todas!"

(se juega en varias rondas)

1) Preparación: *en cada ronda, pon una carta* **boca arriba** *en el centro de la mesa. Después coloca* **boca abajo** *alrededor de esta carta tantas cartas como jugadores haya. Deja las cartas restantes a un lado para las siguientes rondas.*

2) Objetivo del juego: *conseguir el máximo posible de cartas siendo más rápido que los demás jugadores.*

Posición inicial:
Ejemplo para 4 jugadores



3) ¿Cómo se juega?:

cada jugador (al mismo tiempo) da la vuelta a una de las cartas comunales que rodean la carta del centro. Los jugadores tienen que encontrar **el símbolo idéntico entre la carta del centro y cualquiera de las cartas que acaban de descubrirse**. *En cuanto un jugador encuentra un símbolo idéntico, lo nombra en voz alta, se queda con la carta en cuestión y la pone a su lado (¡Atención: nunca hay que coger la carta del centro!).*



4) El ganador:

Cuando todas las cartas descubiertas hayan sido recuperadas, los jugadores guardarán la carta del centro bajo el mazo de cartas restantes y comenzarán una nueva ronda. Los jugadores conservarán las cartas que hayan conseguido. Cuando no haya más cartas que robar, el juego se detendrá y **el ganador será el jugador que haya conseguido más cartas**.

MINI-JUEGO N° 5

"El Regalo Envenenado"

1) Preparación: *baraja las cartas y reparte una* **boca abajo** *a cada jugador. Forma un mazo con las cartas restantes y ponlo* **boca arriba** *, en el centro de la mesa.*

2) Objetivo del juego: *ser el jugador con el menor número de cartas cuando el juego termine.*

Posición inicial:
Ejemplo para 4 jugadores



3) ¿Cómo se juega?:

todos los jugadores ponen su carta boca arriba a la vez. Cada jugador tiene que encontrar el símbolo idéntico entre la carta de cualquiera de los jugadores y la primera carta del mazo. El primer jugador que encuentre un símbolo idéntico, lo nombra en voz alta, roba la carta central y la pone sobre la carta del jugador en cuestión. Al coger esta carta, una nueva carta será descubierta. La partida continúa hasta que todas las cartas del mazo hayan sido recuperadas.



4) El ganador:

el juego terminará cuando se hayan recuperado todas las cartas del mazo central.

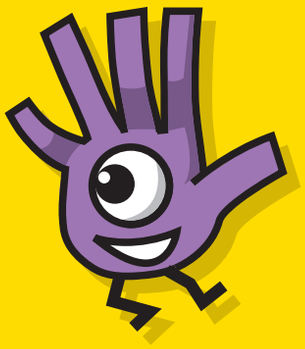
El ganador será el jugador que tenga menos cartas.

DOBB01-ES

Créditos

Un juego de Denis Blanchot,
Jacques Cottereau y Juego de fábrica, con
la ayuda del equipo de Play Factory, incluyendo:
Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti,
Guillaume Gille-Naves e Igor Polouchine.

Editado y distribuido por:







¿Algún problema?
ATENCIÓN AL CLIENTE
www.asmodee.com

www.asmodee.com