



## ¿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.



La carta del Anillo solo se usa en el MINIJUEGO N.º 1. Déjala a un lado para otros juegos.

## O que é Dobble?

**Dobble** contém 55 cartas, cada uma delas com 8 símbolos. Sempre haverá um — e apenas um — símbolo comum entre duas cartas. Fique atento para encontrá-lo!

### Antes de começar...

Se você nunca jogou Dobble, compre duas cartas quaisquer e coloque-as viradas para cima na mesa de forma que todos consigam vê-las. Encontre o símbolo em comum nessas 2 cartas (mesmo formato e mesma cor; apenas o tamanho pode ser diferente). O primeiro jogador a encontrar os símbolos em comum deve falar o nome do símbolo em voz alta e comprar 2 novas cartas, colocando-as na mesa. Repita esse processo até que todos os jogadores entendam que sempre haverá um — e apenas um — símbolo comum entre duas cartas. É isso! Agora você está pronto para jogar **Dobble**!

### Objetivo do jogo

Seja qual for o minijogo, você precisa ser sempre o jogador mais rápido a identificar o símbolo em comum entre duas cartas e dizer o nome do símbolo em voz alta.

### Os minijogos

**Dobble** é composto por uma coleção de minijogos rápidos

e desafiadores nos quais todos os jogadores jogam ao mesmo tempo. Você pode jogar todos os minijogos em uma ordem específica ou jogar apenas os seus favoritos. O mais importante é se divertir! Se preferir, jogue uma rodada para praticar e garantir que todos tenham compreendido as regras. O jogador que venceu mais minijogos é o vencedor do jogo.

### Em caso de dúvida

O primeiro jogador que tiver dito o nome do símbolo é o vencedor. Em casos de empate, o primeiro jogador a pegar ou colocar a carta ganha.

### Empates

Se 2 jogadores estiverem empatados em primeiro lugar no jogo, os dois disputam um duelo. Cada jogador compra uma carta e a coloca virada para cima ao mesmo tempo sobre a mesa. O primeiro jogador a identificar o símbolo em comum entre duas cartas e a dizer o nome dele em voz alta ganha. Se 3 jogadores ou mais estiverem empatados, jogue uma partida de "Batata Quente" para determinar o vencedor.



A carta do Anel é usada apenas no MINIJUEGO N.º 1. Guarde-a para os demais jogos.

## MINI-JUEGO/MINIJOGO N.º 1

### La Torre de Sauron

**1) Preparación del juego:** Reparte una carta boca abajo a cada jugador. Coloca las cartas restantes boca arriba en el centro de la mesa para formar el mazo de robo. El que más se parezca a un hobbit coge la carta del Anillo y la mantiene delante de él.

**2) Objetivo del juego:** ser el jugador que consiga más cartas.

**3) Cómo jugar:** Los jugadores dan la vuelta a sus cartas simultáneamente y tratan de encontrar el único símbolo que aparece tanto en la carta central como en la suya. En cuanto encuentren la coincidencia, dicen en voz alta. Luego, coge la carta central y colócala boca arriba encima de tu carta para formar una pila personal. Ahora, utiliza la nueva carta superior de tu pila personal para encontrar una coincidencia con la nueva carta central.

Si la carta superior del mazo de robo muestra un símbolo de anillo, hay dos posibilidades:

Todos pueden intentar convertirse en el portador del anillo, en cuyo caso, ignora los símbolos de vuestra carta. En su lugar, compitid para poner la mano en el mazo de robo. Para una mayor inmersión, aseguraos de gritar «Mi tesoro!» El primer jugador que ponga la mano en el mazo de robo coge la carta del anillo y se convierte en el nuevo portador del anillo. Si ya tenía el Anillo, se lo queda. El juego continúa como antes.

Puede suceder que un jugador coja la carta central antes de que alguien se dé cuenta de que tiene un símbolo de Anillo; en ese caso, ignora el efecto del Anillo por esa carta.

**4) Ganar el juego:** Cuando el mazo de robo esté vacío, los jugadores obtienen 1 punto por cada carta en su pila personal, más 3 puntos por la carta del Anillo. El jugador con más puntos gana.

### Torre de Sauron

**1) Preparación:** dé 1 carta virada para abajo para cada jugador. Forme una pila de compra no centro da mesa com as cartas restantes viradas para cima. A pessoa que mais parecer com um hobbit pega a carta do Anel e a mantém à sua frente.

**2) Objetivo do jogo:** ser o jogador que ganhou mais cartas.

**3) Como jogar:** os jogadores viram suas cartas para cima simultaneamente e tentam encontrar o único símbolo em comum na sua carta e na primeira carta na pila de compra. Assim que encontrar, diga o nome desse símbolo em voz alta. Então, pegue a carta virada para cima da pila de compra e coloque-a, virada para cima, sobre a sua carta para formar uma pila pessoal.

Agora, use a nova carta no topo da sua pila pessoal para encontrar o símbolo em comum com a nova carta no topo da pila de compra.

Se a carta do topo da pila de compra conter um símbolo de Anel, há 2 possibilidades:

- Qualquer um pode tentar se tornar o Portador do Anel. Nesse caso, ignore os símbolos em sua carta. Em vez disso, seja rápido em colocar sua mão sobre a pila de cartas. Para ser mais imersivo, diga "Meu tesouro!". O primeiro jogador a colocar a mão sobre a pila de cartas pega a carta de Anel e se torna o novo Portador do Anel. Se ele já possui o Anel, ele o mantém. Continue jogando como antes.

- Em vez disso, se um jogador pegar a carta antes que alguém perceba que ela possui o símbolo do Anel, ignore o efeito do Anel naquela carta.

**4) O vencedor:** quando a pila de compras esvaziar, os jogadores marcam 1 ponto por carta em suas pilas pessoais, além de 3 pontos pela carta do Anel. O jogador com mais pontos vence.

Preparación: ejemplo para 3 jugadores

Preparação: Exemplo para 3 jogadores



## MINI-JUEGO/MINIJOGO N.º 2

### El Pozo

**1) 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.

**2) Objetivo del juego:** ser el primer jugador en deshacerse de todas sus cartas.

**3) ¿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.

**4) ¿Quién gana?:** el primer jugador que se quede sin cartas gana.

### O poço

**1) Preparação:** coloque uma carta virada para cima no centro da mesa. Distribua as cartas restantes viradas para baixo igualmente (se possível) entre todos os jogadores. Essas cartas formarão suas pilhas de compra pessoais.

**2) Objetivo do jogo:** ser o primeiro jogador a se livrar de todas as cartas.

**3) Como jogar:** os jogadores viram suas pilhas de compra para cima simultaneamente. Se você for o primeiro jogador a encontrar o símbolo em comum entre a sua carta e a carta no centro da mesa, diga o nome do símbolo em voz alta e coloque a sua carta em cima da pila no centro da mesa; esta carta se torna a nova carta no centro. Agora, use a nova carta no topo da sua pila pessoal para encontrar o símbolo em comum com a nova carta no topo da pila no centro da mesa. Continue jogando até que 1 jogador fique sem cartas.

**4) O vencedor:** o primeiro jogador a se livrar de todas as cartas ganha.



Preparación: ejemplo para 3 jugadores

Preparação: Exemplo para 3 jogadores

## MINI-JUEGO/MINIJOGO N.º 3

### La Patata Caliente

(se juega en varias rondas)

**1) 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).

**2) Objetivo del juego:** ser el jugador con menos cartas después de que se hayan jugado todas las rondas. Esto se consigue deshaciéndose de tus cartas en cada ronda.

**3) ¿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.

**4) ¿Quién gana?:** al final de la última ronda, el jugador que haya recibido menos cartas gana.

### Batata quente

(jogado em várias rodadas)

**1) Preparação:** dê 1 carta virada para baixo para cada jogador. Separe as cartas restantes para usar posteriormente. Decida quantas rodadas serão jogadas (no mínimo 5).

**2) Objetivo do jogo:** ser o jogador com menos cartas na última rodada. Isso acontecerá ao descartar as suas cartas em cada rodada.

**3) Como jogar:** os jogadores viram suas cartas para cima simultaneamente. As cartas devem ser seguradas com firmeza na palma da mão. Quando encontrar um símbolo em comum entre a sua carta e a carta de outro jogador, diga o nome do símbolo em voz alta e coloque a sua carta em cima da carta do outro jogador. Se você tiver 2 ou mais cartas em sua mão, busque por um símbolo correspondente utilizando apenas a carta do topo. Quando encontrá-lo, dê todas as cartas na sua mão para o jogador com a carta com símbolo em comum. Continue jogando até que 1 jogador fique com todas as cartas. Este jogador perde a rodada e coloca as cartas à sua frente. Uma nova rodada começa.

**4) O vencedor:** no final da última rodada, o jogador com menos cartas à sua frente ganha.



Preparación: ejemplo para 4 jugadores

Preparação: Exemplo para 4 jogadores

## MINI-JUEGO/MINIJOGO N.º 4

### El Regalo Envenenado

**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) Objetivo del juego:** ser el jugador que tenga menos cartas.

**3) ¿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.

**4) ¿Quién gana?:** el jugador que tenga menos cartas gana.

### Presente de grego

**1) Preparação:** dê 1 carta virada para baixo para cada jogador. Forme uma pila de compra no centro da mesa com as cartas restantes viradas para cima.

**2) Objetivo do jogo:** ser o jogador com menos cartas.

**3) Como jogar:** os jogadores viram suas cartas para cima simultaneamente. Os jogadores buscam símbolos em comum entre a carta no centro da mesa e as cartas de qualquer jogador. Se encontrar algum, diga o nome do símbolo em voz alta. Então, pegue a carta virada para cima da pila no centro da mesa e coloque-a em cima da carta do outro jogador com o símbolo correspondente. Esse é o "presente de grego", porque você dará uma carta indesejada para o oponente! A carta revelada na pila de compra se torna a nova carta na qual os jogadores tentarão encontrar um símbolo correspondente. Continue jogando até que a pila de compra acabe.

**4) O vencedor:** o jogador com menos cartas ganha.



Preparación: ejemplo para 4 jugadores

Preparação: Exemplo para 4 jogadores

## MINI-JUEGO/MINIJOGO N.º 5

### Trfo

**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) Objetivo del juego:** ser el jugador que consiga más cartas.

**3) ¿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.

**4) ¿Quién gana?:** el jugador con más cartas gana.

### Melhor de três

**1) Preparação:** forme uma pila com todas as cartas viradas para baixo. Compre as 9 primeiras cartas e coloque-as viradas para cima na mesa (como na imagem abaixo).

**2) Objetivo do jogo:** ser o jogador que ganhou mais cartas.

**3) Como jogar:** simultaneamente, os jogadores tentam encontrar um símbolo em comum em qualquer trío de cartas. O mesmo símbolo deve estar presente nas 3 cartas para formar um conjunto. Assim que encontrar o conjunto, diga o nome do símbolo em voz alta. Pegue as 3 cartas com os símbolos em comum e as substitua por 3 cartas novas. O jogo acaba quando houver menos de 9 cartas sobrando e não for mais possível fazer conjuntos de 3 cartas.

**4) O vencedor:** o jogador com mais cartas ganha.



Preparación:

Preparação:

# Simbolos

# Simbolos

 El Anillo Único O Um Anel	 Ella-Laraña Laracna	 Aragorn	 El Árbol Blanco Árvore Branca	 Anduril	 Piedra del Arca Pedra Arken
 Balrog	 Báculo de Gandalf Cajado de Gandalf	 Bilbo	 Poni Pisador Pônei Empinado	 Boromir	 Capa
 Mapa	 Yelmo de Sauron Elmo de Sauron	 Llave de Erebor Chave de Erebor	 Casa Hobbit Casa de Hobbit	 Cuerno de Gondor Trompa de Gondor	 Cuerda Élfica Corda-élfica
 Corona del Rey Aragorn Coroa do Rei Aragorn	 Nazgûl	 Dardo Ferroada	 Vial de Galadriel Frasco de Galadriel	 Elrond	 Eowyn
 Collar de Arwen Colar de Arwen	 Fili & Kili	 Flecha	 Rivendel Valfenda	 Frodo	 Galadriel
 Gandalf	 Gimli	 Gollum	 Sombragris Scadufax	 Torre de Isengard	 Legolas
 Hoja de Lorien Folha de Lórien	 Merry & Pippin	 Minas Tirith	 Monte del Destino Monte da Perdição	 Puerta de Moria Porta de Moria	 Ojo de Sauron Olho de Sauron
 Olifante	 Palantir Palantr	 Gran Goblin Grande Gobelim	 Sam	 Saruman	 Smaug
 Bárbol Barbárvore	 Thorin	 Barril	 Troll Trol	 Uruk-hai	 Hurgo pardo Warg Marrom

## Credits

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 Zygomatic - Asmodee Group www.asmodee.com

## Créditos

Um jogo de Denis Blanchot, Jacques Cottereau e Play Factory Company, incluindo a: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves e Igor Polouchine.  
Publicado por Zygomatic - Asmodee Group - www.asmodee.com

© 2025 Middle-earth Enterprises, LLC. All rights reserved.

Spot it!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of 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 "visitiéndolos" 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.

**A seguir:** un poco sobre la creación de 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 de correção de erros, ele construiu algumas estruturas possíveis para o problema. Essas estruturas são conhecidas no mundo matemático como "bloco incompleto balanceados". Inspirado pelas propriedades especiais dessas estruturas (princípios de interseção e de otimização), Jacques Cottereau criou dois jogos, sucessivamente, "cobertos" com essa mecânica não-convencional. 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", criado décadas antes. Ele foi atingido 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" padrões desse estilo deveriam ser repensados e era preciso deixar claro de que o jogo requeria reflexos rápidos. Os ícones deveriam ser de rápida identificação, divertidos e de fácil compreensão. Fluidez 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!

