



O que é Dobble ?

O **Dobble** é composto por 55 cartas, cada uma com 8 símbolos. Entre quaisquer 2 cartas, há sempre 1 - e apenas 1 - símbolo igual. Prepara-te para o encontrares!

Antes de começares a jogar...

Se nunca jogaste Dobble, começa o jogo retirando 2 cartas ao acaso e colocando-as viradas para cima na mesa para que todos as possam ver. Procura o símbolo idêntico entre estas 2 cartas (mesma forma, mesma cor; apenas o tamanho pode ser diferente).

O primeiro jogador a encontrar o símbolo diz o seu nome em voz alta e bisca 2 novas cartas, colocando-as no centro da mesa. Repete estes passos até todos os jogadores tenham compreendido claramente que existe sempre 1, e apenas 1, símbolo de idêntico entre quaisquer 2 cartas. E já está, já sabem jogar **Dobble**.

Objectivo do Jogo

Em todos os mini-jogos, o objectivo é ser sempre o jogador mais rápido a encontrar o símbolo igual entre 2 cartas e a dizê-lo em voz alta.

Os Mini-jogos

Dobble é uma série de mini-jogos rápidos e desafiantes em que todos os jogadores jogam em simultâneo. Podes jogá-los por qualquer ordem, ou apenas jogar os teus preferidos. O objectivo principal é divertires-te! Podes fazer algumas rondas de treino para te certificares que todos compreendem as regras. O jogador que ganhar mais mini-jogos é o campeão.

Em caso de dúvida

O primeiro jogador a dizer o nome do símbolo ganha. Em caso de

empate, ganha o primeiro jogador a tirar ou a colocar a carta, conforme as regras de cada mini-jogo.

Empatados em primeiro?

Se 2 jogadores estiverem empatados no final do jogo, fazem um duelo. Cada jogador bisca 1 carta e vira-a para cima ao mesmo tempo. Ganha o mais rápido a encontrar o símbolo idêntico entre as cartas e a dizê-lo em voz alta. Se 3 ou mais jogadores estiverem empatados, joga-se 1 ronda de "A Batata Quente" para determinar o vencedor.

JOGO Nº1 A Torre

1) Preparar o Jogo: Dá 1 carta virada para baixo a cada jogador.

Coloca as restantes cartas viradas para cima no meio da mesa a formar a torre.

2) Objectivo do Jogo: Ser o jogador com mais cartas.

3) Como se joga? Ao sinal de partida, todos os jogadores viram as suas cartas para cima e procuram o símbolo igual entre a primeira carta da torre e a sua própria carta. O primeiro jogador a encontrá-lo, diz em voz alta qual é, retira a carta da torre e coloca-a por cima da sua carta. É nesta carta que procura um novo símbolo. Na torre, fica à vista uma nova carta de referência. O jogo continua até acabarem as cartas da torre.

4) O vencedor: Ganha o jogador com mais cartas no fim do jogo.

JOGO Nº2 O Poço

1) Preparação: Divide-se todas as cartas entre os jogadores.

A última carta é colocada virada para cima no centro da mesa - é o poço. Cada jogador põe as suas cartas numa pilha à sua frente, virada para baixo.

2) Objectivo do jogo: Ser o mais rápido a ficar sem cartas!

3) Como se joga? Ao sinal de partida, os jogadores viram os seus baralhos para cima. Tens de ser o jogador mais rápido a livrar-se das cartas, pondo-as no poço. Para o fazeres, deves dizer em voz alta o símbolo que se repete na tua carta e na do centro da mesa. Como a carta do poço muda de cada vez que um jogador põe a sua por cima, é preciso seres muito rápido!

Continua-se a jogar até que algum jogador fique sem cartas.

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

JOGO Nº3 A Batata Quente

(jogado em várias rondas)

1) Preparação: Dá 1 carta virada para baixo a cada jogador. Põe de lado as restantes cartas para usares mais tarde. Decide quantas rondas queres jogar (5 no mínimo).

2) Objectivo do Jogo: Ficar com o menor número de cartas no final das rondas. Consegues isso livrando-te das tuas cartas em cada ronda.

3) Como se joga? Ao mesmo tempo, os jogadores viram as suas cartas para cima. As cartas devem ser seguradas na palma da mão. Se encontrares o símbolo idêntico entre a tua carta e a de outro jogador, diz o nome em voz alta e coloca a tua carta virada para cima em cima da carta do outro jogador. Se tiveres 2 ou mais cartas na tua mão, olha apenas para a de cima para procurares um símbolo idêntico. Quando o vires, dá todas as tuas cartas ao outro jogador. Continua a jogar até que 1 jogador fique com todas as cartas. Esse jogador perde a ronda e coloca as cartas à sua frente. Começa-se uma nova ronda.

4) O vencedor: No final da última ronda, o jogador com menos cartas à sua frente ganha.

JOGO Nº4 O Presente Envenenado

1) Preparação: Distribui-se 1 carta virada para baixo a cada jogador. Colocam-se as restantes cartas viradas para cima no centro da mesa.

2) Objectivo do jogo: Ser o jogador com menos cartas.

3) Como se joga? Ao sinal de partida, os jogadores viram as suas cartas para cima e procuram um símbolo idêntico na carta do centro da mesa e na carta de outro jogador. O primeiro a encontrá-lo diz em voz alta qual é e coloca a carta do centro da mesa por cima da carta do jogador onde encontrou o símbolo idêntico. É um «presente envenenado»!

Agora os jogadores procuram um símbolo na nova carta descoberta. Continua-se a jogar até que não haja mais cartas no centro da mesa.

4) O vencedor: Ganha o jogador com menos cartas.

JOGO Nº5 Os Trios

1) Preparação: Coloca todas as cartas viradas para baixo numa pilha. Pega nas primeiras 9 cartas e coloca-as viradas para cima sobre a mesa (como na figura).

2) Objectivo do Jogo: Recolher a maioria das cartas.

3) Como se joga? Ao mesmo tempo, os jogadores tentam encontrar um símbolo idêntico em quaisquer 3 cartas. O mesmo símbolo deve estar presente em todas as 3 cartas para fazer um conjunto idêntico. Assim que encontrares um conjunto de cartas idênticas, diz o nome do símbolo em voz alta. Tira as 3 cartas que mostram o símbolo idêntico e substitui-as por 3 novas cartas. O jogo termina quando restarem menos de 9 cartas e não existirem mais conjuntos correspondentes de 3 cartas.

4) O vencedor: Ganha o jogador com mais cartas.



Posição inicial:
Exemplo para
3 Jogadores



Posição inicial:
Exemplo para
3 Jogadores



Posição inicial:
Exemplo para
4 Jogadores



Posição inicial:
Exemplo para
4 Jogadores



Posição inicial:

Símbolos



Créditos

Um jogo de Denis Blanchot, Jacques Cottereau e da Play Factory, com a ajuda da equipa Play Factory, incluindo: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves e Igor Polouchine. Publicado por Zygomatic - Asmodee Group - www.asmodee.com
Spot it!, Dobble e personagens Dobble são marcas registadas do Asmodee Group. • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

Um pouco de história da criação de Dobble: DOBBLE tem mais de 50 símbolos, 55 cartas, 8 símbolos por carta, e há sempre um, e apenas um símbolo, idêntico entre quaisquer duas cartas. Mas como é que funciona? DOBBLE baseia-se num princípio de interação segundo o qual duas linhas têm sempre um único ponto em comum. Em 1976, Jacques Cottereau teve a ideia de criar uma generalização de um famoso puzzle matemático e divertido, chamado de Problema das Estudantes de Kirkman, ou Problema das Senhoras, que é o seguinte: «15 jovens senhoras de um colégio interno saem todos os dias para um passeio em filas de três. Como podemos proceder para que cada uma delas só acabe na companhia de cada uma das outras uma vez?». Com a ajuda de técnicas desenvolvidas a partir de teorias de códigos de correção de erros, ele construiu algumas estruturas que generalizaram o problema. Estas estruturas são bem conhecidas dos matemáticos sob o nome de «blocos incompletos equilibrados». Com base nas propriedades especiais destas estruturas (os princípios de intersecção e de optimização), Jacques Cottereau criou sucessivamente dois jogos «disfarçando-os» de uma forma não convencional. O primeiro destes jogos, o «strange retriever» foi publicado nas revistas «Le Petit Archimède» e «Pour la Science» (The Young Archimedes, e For Science, respectivamente). Jacques Cottereau criou então um segundo jogo baseado num plano projectado com uma base de 5 em que as linhas foram substituídas por cartas, os pontos com imagens de insectos e chamou-lhe «jogo dos insectos», sendo o objectivo encontrar a imagem do insecto em comum entre duas cartas. Nasceu o antepassado de DOBBLE! Na Primavera de 2008, Denis Blanchot descobriu algumas cartas do «jogo dos insectos», criado décadas antes. Foi atingido pelo génio por detrás da mecânica das correspondências e trabalha com Jacques Cottereau para o transformar num jogo «real». Para Denis Blanchot, os padrões de «bons pontos» deviam ser repensados, pois são demasiado complexos e impedem que se consiga um party game intuitivo. Os símbolos devem permitir uma identificação rápida, e devem ser mais lúdicos e de fácil compreensão. A fluidez é necessária. Ao mesmo tempo, as cartas são muito poucas (31) e contêm muito poucas figuras (6); o jogo passa para 57 cartas contendo 8 figuras para finalmente ter a verdadeira sensação de jogo, o que significa um número projectado de combinações nos sete dígitos. As regras do jogo ainda têm de ser escritas... Em suma, há ainda uma camada extra de criação a ser feita. Muitos protótipos e testes, nomeadamente com crianças, são feitos por Denis Blanchot, que também, por sua conta, dá o passo adicional de entrar em contacto com as editoras. A equipa Play Factory acabaria finalmente por trabalhar com Denis Blanchot para publicar a forma final do jogo. No início do Outono de 2009, o DOBBLE, como é conhecido hoje, é lançado!

