



DOBBLÉ

Regras do jogo



O que é Dobble?

Dobble contém 30 cartas, cada uma delas com 6 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 este 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 dele 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 comprar as cartas 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 dizer o nome dele em voz alta ganha. Se 3 jogadores ou mais estiverem empatados, jogue uma partida de qualquer minijogo da sua preferência para determinar o vencedor.

Exemplos de símbolos

0 Zero azul

1 Um vermelho

2 Dois laranja

3 Três verde

4 Quatro roxo

 Quadrado roxo

 Círculo verde

5 Cinco amarelo

6 Seis roxo

7 Sete azul

8 Oito vermelho

9 Nove amarelo

 Retângulo vermelho

 Triângulo amarelo

MINIJOGO 1

Lobo solitário

(jogo solo)

1) Preparação: coloque 6 cartas viradas para cima no centro da mesa para formar uma trilha. Dê o mesmo número de cartas ao jogador para formar uma pilha virada para baixo. Retorne as cartas restantes à caixa. (Você pode variar o número de cartas de acordo com a idade do jogador para aumentar a dificuldade e a duração do jogo.)

2) Objetivo do jogo: cobrir cada carta da trilha com as suas próprias cartas.



3) Como jogar:

Vire a pilha de cartas para cima. Tente encontrar o símbolo em comum na carta no topo da pilha e a primeira carta na trilha. Quando encontrar, coloque a carta no topo da pilha virada para baixo sobre a primeira carta na trilha. Continue jogando usando a segunda carta na trilha e assim por diante. Quando todas as cartas da trilha estiverem cobertas, o jogador vence o jogo.

4) Variante: após cobrir todas as cartas na trilha, revele cada carta com a ajuda de um adulto. Para cada carta revelada, o jogador deve nomear o símbolo em comum ou descrever a cor e o formato dele. Se o jogador der uma resposta equivocada, o adulto pode explicar qual é a correta para ajudá-lo a acertar.



MINIJOGO 2

Centopeia

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 livrar-se de todas as cartas.



Preparação:

Exemplo para 2 jogadores

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 na sua carta e na carta no centro da mesa, diga o nome do símbolo em voz alta e coloque a sua carta próximo à carta no centro da mesa para formar uma centopeia. Agora, use a nova carta no topo da sua pilha pessoal para encontrar o símbolo em comum com a nova carta na centopeia. Continue jogando até que 1 jogador fique sem cartas.

4) O vencedor: o primeiro jogador a livrar-se de todas as cartas ganha. Os outros jogadores continuam jogando para definir quem fica em segundo, terceiro, e assim por diante.



MINIJOGO 3

Arca do tesouro

1) Preparação: separe todas as cartas igualmente (se possível) em duas pilhas viradas para cima. Elas representam duas arcas do tesouro.

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

Preparação:

**Arca do
tesouro 1**



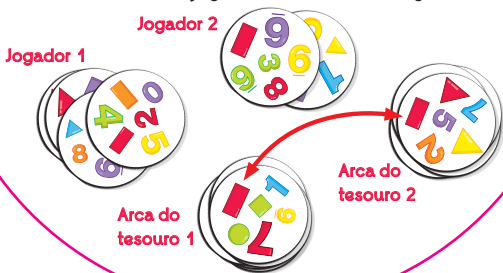
**Arca do
tesouro 2**



3) Como jogar:

Os jogadores tentam encontrar o único símbolo que aparece nas duas arcas do tesouro simultaneamente. Assim que encontrar, diga o nome dele em voz alta e pegue a carta da arca do tesouro de sua preferência. Se houver apenas uma pilha sobrando, divida estas cartas em duas pilhas e continue jogando. O jogo acaba quando há menos de 2 cartas sobrando.

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



MINIJOGO 4

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 livrar-se de todas as cartas.

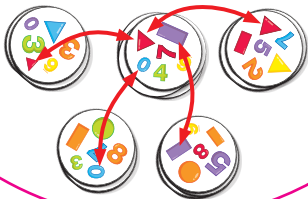
Preparação:
Exemplo para 4 jogadores



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 na sua carta e na carta no centro da mesa, diga o nome do símbolo em voz alta e coloque a sua carta em cima da pilha no centro da mesa; esta carta se torna a nova carta no centro. Agora, use a nova carta no topo da sua pilha pessoal para encontrar o símbolo em comum com a nova carta no topo da pilha no centro da mesa. Continue jogando até que 1 jogador fique sem cartas.

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



MINIJOGO 5

Esconde-esconde

1) Preparação: coloque 4 cartas viradas para cima em frente de cada jogador (ou 6 cartas dependendo da idade do jogador). Coloque uma carta virada para cima no centro da mesa e retorne as cartas restantes à caixa.

2) Objetivo do jogo: ser o primeiro jogador a virar todas as suas cartas para baixo.

Preparação:

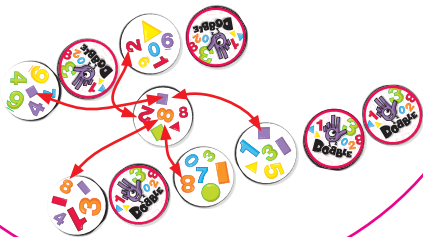
Exemplo para 2 jogadores



3) Como jogar:

Vire a carta no centro da mesa para cima. Simultaneamente, os jogadores tentam encontrar o único símbolo que aparece na carta no centro da mesa e em uma de suas cartas. Assim que encontrar, diga o nome dele em voz alta. Então, vire a sua carta correspondente para baixo. Continue jogando até que 1 jogador tenha virado todas as suas cartas para baixo.

4) **O vencedor:** o primeiro jogador a virar todas as suas cartas para baixo ganha.



BR



Créditos

Um jogo de Denis Blanchot, Jacques Cottureau
e Play Factory, com a ajuda da equipe da Play Factory,
incluindo: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti,
Guillaume Gille-Naves, e Igor Polouchine.

Publicado por Asmodee Group
www.asmodee.com

www.galapagosjogos.com.br