



O que é Dobble?

Dobble contém mais de 50 símbolos, 55 cartas, 8 símbolos por carta e sempre um único símbolo em comum entre cada carta - e cabe a você descobrir qual é.

Antes de começar...

Se você nunca jogou ou se está jogando com pessoas que nunca jogaram Dobble antes, compre duas cartas quaisquer e coloque-as com as faces viradas para cima no centro da mesa. Tente encontrar o símbolo em comum entre as duas cartas (mesma forma, mesma cor; só o tamanho pode ser diferente). O primeiro jogador que encontrar o símbolo em comum diz o nome do símbolo, compra duas novas cartas e as coloca sobre a mesa com as faces para cima.

Repita este processo até que todos os jogadores compreendam que sempre há apenas um único símbolo em comum entre duas cartas.

Muito bem! 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, dizer o nome do símbolo em voz alta e pegar, colocar ou descartar uma carta (de acordo com as regras do minijogo que você está jogando).

Os minijogos

Dobble é formado por uma coleção de minijogos de velocidade, nos quais todos os jogadores jogam ao mesmo tempo. Você pode jogar todos os minijogos em uma ordem específica, fora de ordem ou jogar o mesmo jogo quantas vezes quiser. O importante é se divertir! Leia a regra do minijogo que foi escolhido (ou escolha um minijogo de forma aleatória) para todos os jogadores antes de começar a jogar. Se preferir, jogue uma rodada para praticar e garantir que todos tenham compreendido as regras.

Fim da partida

O jogador que venceu mais minijogos é o vencedor da partida. Para os apaixonados por competição, veja o sistema de pontos para torneios sugerido no fim das regras.

Em caso de dúvida

O primeiro jogador que tiver dito o nome do símbolo é o vencedor! Se mais de um jogador tiver falado o nome do símbolo ao mesmo tempo, o vencedor é aquele que foi o primeiro a pegar, colocar ou descartar sua carta.

Empates

No fim da partida de um minijogo, os jogadores que estão empatados disputam um duelo (ou jogam uma rodada de «batata quente» caso haja mais de dois jogadores empatados). Cada jogador compra uma carta e a coloca ao mesmo tempo sobre a mesa com a face para cima. O primeiro jogador que encontrar o símbolo em comum e falar o nome do símbolo vence o duelo.

Exemplos de símbolos



Ponto de exclamação



Floco de neve, neve, cristal de neve...



Caveira, pirata...



Palhaço, Bozo...



Clave de sol, música...



Gato, miau, gatinho...



Alvo, mira...



T-Rex, dinossauro...



Manchas, respingos, paintball...



Dragão



Dobble



Lâmpada, luz...



Boneco de neve



Yin e Yang, Zen...



Coração, amor, paixão...



Gelo, cubo de gelo, cubo gelatinoso...



Homem Laranja



Boca, lábios, beijo, amor...



Fantasma, espírito...



Peão, cavalo, corcel...



Folha de bordo, folha vermelha, Canadá...



Raio, relâmpago, trovão...

Sistema de pontos para torneios

Comece pela «torre do caos», o perdedor escolhe o próximo minijogo.

A torre do caos: +1 ponto por carta ganha / +5 pontos para o jogador que ganhou mais cartas

o peço: +10 pontos para o primeiro jogador que se livrar de todas as suas cartas / -20 pontos para o último

Presente de grego: +20 pontos para o jogador que ganhou menos cartas / +10 pontos para o segundo

Batata quente: -5 pontos por rodada perdida

Temas que pegar: +1 ponto por carta ganha

3) Como jogar?

O jogo começa com cada jogador virando sua carta e deixando-a com a face para cima. Os jogadores devem

identificar o mais rápido possível o símbolo em comum entre sua carta e a primeira carta da pilha de compras.

O primeiro jogador que identificar o símbolo diz o nome do símbolo, pega a carta da pilha de compras e a coloca à sua frente, em cima da carta inicial. Quando uma carta da pilha de compras é retirada, uma nova carta é revelada. O jogo continua até que todas as cartas da pilha de descarte sejam compradas.



4) O vencedor: *O jogo termina quando todas as cartas da pilha de descarte são compradas. Vence o jogador que comprou mais cartas.*

MINIJOGO 2

O Poço

1) Preparação: *Distribua todas as cartas aos jogadores, uma por vez, começando pelo jogador que ganhou o último minijogo. Coloque a última carta no centro da área de jogo com a **face virada para cima**. Cada jogador embaralha suas próprias cartas, forma uma pilha de compras e a coloca à sua frente com a **face virada para baixo**.*

2) Objetivo: *Ser o primeiro a livrar-se de todas as suas cartas - só não seja o último!*



Posição inicial:
exemplo para 3 jogadores



3) Como jogar?

O jogo começa com os jogadores virando sua pilha de compras para ficar com a face para cima. Cada jogador deve **descartar as cartas de sua pilha de compras o mais rápido possível, colocando-as sobre a carta que está no centro da área de jogo**. Para isso, eles precisam dizer o nome do símbolo em comum entre a carta do topo de sua pilha de compras e a carta que está no centro. Os jogadores precisam ser rápidos, pois a carta que está no centro muda assim que um jogador coloca uma de suas cartas sobre ela.

4) O perdedor:

O último jogador a livrar-se de suas cartas perde o jogo.

MINIJOGO 3

Batata quente

(jogado em várias rodadas)

1) Preparação: Em cada rodada, distribua uma carta para cada jogador. Os jogadores devem esconder a carta na mão sem olhar seu conteúdo. Deixe as cartas que restarem de lado. Elas serão usadas nas rodadas seguintes.

2) Objetivo: Livrar-se da sua carta o mais rápido possível.

Posição inicial:

exemplo para 4 jogadores



3) Como jogar?

O jogo começa com os jogadores revelando suas cartas de modo que os símbolos possam ser vistos por todos (recomenda-se segurar a carta sobre a palma da mão, como mostra a figura). Assim que um jogador encontrar

o símbolo em comum entre sua carta e a carta de um adversário, ele deverá dizer o nome do símbolo e colocar sua carta sobre a carta do adversário que, por sua vez, deverá encontrar um símbolo em comum entre sua nova carta e as cartas dos demais jogadores. Se conseguir, ele entregará todas as suas cartas de uma só vez ao outro jogador.



4) O perdedor: O último jogador (aquele que ficar com todas as cartas sobre a mão) perde a rodada e coloca as cartas sobre a mesa. Os jogadores iniciam quantas rodadas quiserem (mínimo de 5 rodadas). Quando não há mais cartas para distribuir, o minijogo termina.

O perdedor é aquele que ficou com mais cartas.

MINIJOGO 4

Temos que pegar!

(jogado em várias rodadas)

1) Preparação: Em cada rodada, coloque uma carta com a face virada para cima no centro da área de jogo e coloque ao redor desta carta uma quantidade de cartas igual à quantidade de jogadores, com as faces viradas para baixo. Deixe as cartas que restarem de lado. Elas serão usadas nas rodadas seguintes.

2) Objetivo: Conseguir mais cartas o mais rápido possível.

Posição inicial:

exemplo para
4 jogadores



3) Como jogar?

O jogo começa com cada jogador virando, ao mesmo tempo, uma das cartas que estão ao redor da carta central. Os jogadores devem encontrar **o símbolo em comum entre a carta que está no centro da área de jogo e as cartas que acabaram de revelar**. Assim que um jogador identifica um símbolo em comum, ele diz o nome do símbolo, recebe a carta correspondente e a deixa por perto (atenção: nunca retire a carta central).



4) O vencedor:

Assim que todas as cartas reveladas são recebidas, os jogadores colocam a carta que está no centro debaixo da pilha de compras e iniciam uma nova rodada. Os jogadores ficam com as cartas que ganharam. Quando não houver mais cartas para comprar, o minijogo termina. **O jogador que conseguiu ganhar mais cartas é o vencedor!**

3) Como jogar?

*O jogo começa com os jogadores virando sua carta, deixando-a com a face para cima. Cada jogador deve **identificar o símbolo em comum entre a carta de qualquer outro jogador e a carta da pilha de compras.** O*

primeiro jogador que encontrar um símbolo em comum diz o nome do símbolo, compra a carta do centro e a coloca sobre a carta do jogador correspondente. Quando a carta do centro é comprada, uma nova carta é revelada. O minijogo continua até que todas as cartas da pilha de compras sejam recebidas pelos jogadores.

4) O vencedor:

O minijogo termina quando todas as cartas da pilha de compras forem recebidas pelos jogadores.

Vence o jogador que tem menos cartas.



2015-1/DOBB01BR/ADB001

Créditos

Jogo publicado sob a licença de
Divertis Properties Group.

Criadores:

Jean-François Andreani - Toussaint Benedetti

Um Jogo criado e desenvolvido por Play Factory

**Você pode baixar e jogar Dobble em seu iPhone®,
iPod touch® e iPad® ! As versões para Android®
e Facebook® estarão disponíveis em breve!**

**Publicado por Asmodee.
Distribuído no Brasil
por Galápagos Jogos.**

