



DOBBLE

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-la. 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 1 rodada de um minijogo à sua escolha para determinar o vencedor.

Exemplos de símbolos



Sapatinho
de cristal



Merlin, mago



Coelho com
relógio



Pé de feijão



Maça, bastão



Maça
mordida



Cavaleiro
negro



Bruca na
vassoura



Fantasma



Excalibur,
Espada



Arco-íris



Varinha
mágica



Casa de
biscoito



Gigante,
ciclope



Botas de Sete
Léguas



Homem-
Biscoito



Os três ursos,
Família urso



Coruja



Baú do
tesouro



Espelho
mágico



Rosa encantada,
Rosa na redoma
de vidro



Unicórnio,
Caval



Fada, elfo



Chapeuzinho Vermelho,
menina, garota



Dragão



Sapo, Poção,
Frasco



Carruagem



Caldeirão
mágico



Duende,
Gnomo

MINIJOGO 1

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 baixo no centro da mesa e retorne as cartas restantes à caixa.

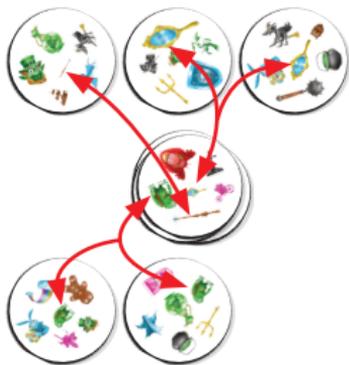


2) Objetivo do jogo:
Ser o primeiro jogador a virar todas as suas cartas para baixo.

Preparação:
Exemplo para 2 jogadores

3) Como jogar:

Vire a carta do centro para cima. Simultaneamente, os jogadores tentam encontrar o símbolo que aparece tanto na carta do centro quanto em uma das suas cartas. Assim que encontrar o símbolo igual, declare-o em voz alta e coloque a sua carta correspondente sobre a carta do centro da mesa. Em seguida, os jogadores usam a nova carta do centro para encontrar uma nova correspondência. Continue jogando até que 1 jogador fique sem cartas.



4) O vencedor:

O primeiro jogador a ficar sem cartas é o vencedor.

MINIJOGO 3

A torre do caos

1) Preparação do jogo: Dê 1 carta virada para baixo para cada jogador. Forme uma pilha de compra no centro da mesa com as cartas restantes viradas para cima.

2) Objetivo do jogo: Obter o maior número de cartas.

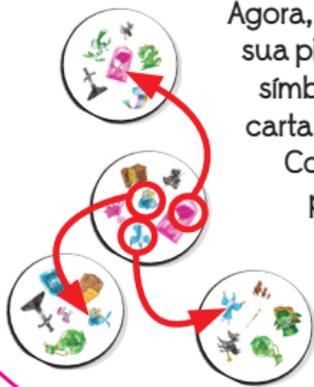
Preparação:

Exemplo para 3 jogadores



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 pilha de compra. Assim que encontrar, diga o nome dele em voz alta. Então, pegue a carta virada para cima da pilha de compra e coloque-a, virada para cima, sobre a sua carta para formar uma pilha pessoal.



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 de compra. Continue jogando até que a pilha de compra acabe.

4) O vencedor:

O jogador com mais cartas ganha.

MINIJOGO 4

O poço

1) Preparação do jogo: Coloque 1 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 suas cartas.

Preparação:

Exemplo para 3 jogadores

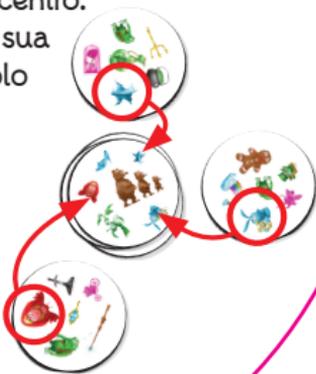


3) Como jogar:

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

O presente de grego

1) Preparação do jogo: Dê 1 carta virada para baixo para cada jogador. Forme uma pilha de compra no centro da mesa com as cartas restantes viradas para cima.

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

Preparação:

Exemplo para 4 jogadores

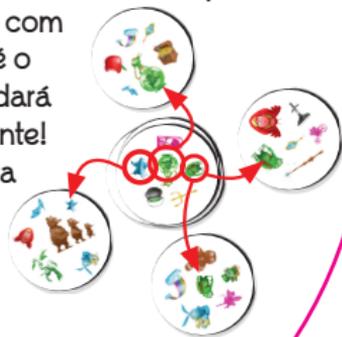


3) Como jogar:

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 dele em voz alta. Então, pegue a carta virada para cima da pilha 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 pilha de compra se torna a nova carta na qual os jogadores tentarão encontrar um símbolo correspondente. Continue jogando até que a pilha de compra acabe.

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





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