



Regras do jogo



## 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 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 dois 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 três jogadores ou mais estiverem empatados, joguem uma partida de “Batata Quente” para determinar o vencedor.

## Exemplos de símbolos FESTA



Chapéu  
de festa



Escorregador



Bala/  
bombom



Suco de  
laranja



Casquinha/  
sorvete



Pipoca



Lanternas



Baú de doces



Coroa



Laço



Buzina



Palhaço



Velas



Algodão doce



Óculos



Bolhas de  
sabão



Tubo de  
bala



Balão



Ursinho



Cartola



Dobblinho



Carrossel



Presente



Língua de  
sogra



Bolo



Cata-vento



Pescaria



Piñata



Alto-falante



Corneta



Pistola de  
água



Cupcake



Copo



Caminhão  
de sorvete



Máscara



Pirulito



Bexigas /  
balões



Fantasia de  
havaiana



Fogos de  
artifício



Pula-pula



Fantasia de  
princesa



Globo  
espelhado



Marshmallow



Piscina de  
bolinha



Bandeirinhas



Tiro ao alvo



Caixa de  
chocolate



Fantasia  
de fada



Confete



Pedaço  
de pizza



Prato



Convite



Bola inflável



Fantasia de  
cowboy



Fantasia de  
super-herói



Microfone



Fantasia de  
cavaleiro



## Exemplos de símbolos FESTA HORRIPILANTE



Múmia



Crânio



Chapéu de bruxa



Lápide



Gato preto



Espantalho



Barata



Sapo



Mansão



Aranha



Coruja



Zumbi



Fantasma



Árvore morta



Tempestade



Ossos



Duende



Gaiola



Livro de feitiços



Castiçal



Bola de cristal



Diabinho



Homem invisível



Cogumelo do mal



Mosca



Lua



Caldeirão



Teia de aranha



Bala de canhão



Esqueleto



Doces



Poção



Lanterna



Olho



Morcego



Fantasminha



Espelho quebrado



Frankenstein



Lobisomem



Serpente



Dragão



Vassoura



O ceifador



Boneco de vudu



Tridente



Abóbora



Saco



Vampiro



Calendário



Palhaço demoníaco



Coelho do mal



Alien



Corvo



Esquilo louco



Cavaleiro sem cabeça



Pirulito



Rato

## MINIJOGO 1

### A torre do caos

**1) Preparação:** 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 que ganhou mais 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 2

### 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 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.



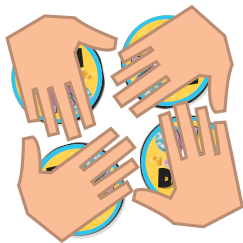
## MINIJOGO 3

### 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.



**Preparação:**

Exemplo para 4 jogadores

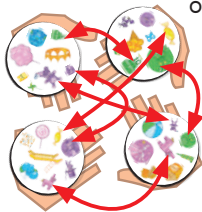
### 3) Como jogar:

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 na sua carta e na 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 tem 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 correspondente.

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.



## MINIJOGO 4

### Presente de grego

**1) Preparação:** 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 ganha.

## MINIJOGO 5

### Melhor de três

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

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

**Preparação:**



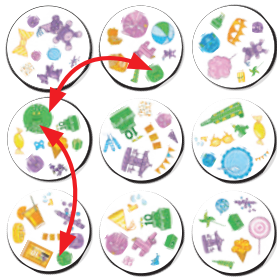
### 3) Como jogar:

simultaneamente,

os jogadores tentam encontrar um símbolo em comum em qualquer uma das três cartas. O mesmo símbolo deve estar presente nas 3 cartas para formar um conjunto. Assim que encontrar o conjunto, diga o nome dele em voz alta. Pegue as 3 cartas com os símbolos em comum e substitua por 3 cartas novas. O jogo acaba quando há menos de 9 cartas sobrando e não é mais possível fazer conjuntos de 3 cartas.

### 4) O vencedor:

o jogador com mais cartas 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](http://www.asmodee.com)

[www.galapagosjogos.com.br](http://www.galapagosjogos.com.br)

Spot it!, Dobble e os personagens de Dobble são marcas registradas do Grupo Asmodee • [WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM](http://WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM)