

UN GIOCO DI PERCEZIONE VISIVA E RIFLESSI RAPIDI - DA 2 A 8 GIOCATORI - ETÀ 6+



DOBBLE

Regole del gioco



Dobble, cos'è?

Dobble è più di 50 simboli, 55 carte, 8 simboli per carta e sempre un solo simbolo in comune tra due carte qualsiasi. Sta a voi trovare quale.

Prima di giocare...

*Se non avete mai giocato o se state per giocare con gente che non ha mai giocato prima d'ora, pescate due carte a caso e mettetele a faccia in su al centro del tavolo. **Cercate il simbolo identico tra le due carte** (stessa forma, stesso colore, solamente la dimensione può essere diversa). Il primo giocatore che trova il simbolo esatto lo nomina a voce alta e pesca due nuove carte da posizionare a faccia in su sul tavolo. Ripetete questa procedura fino a quando tutti i giocatori hanno compreso che **c'è sempre un solo simbolo identico** tra due carte.*

*È tutto, ora
sapete giocare a **Dobble!***

Scopo del gioco

*Indipendentemente dal tipo di gioco,
dovete sempre essere i più rapidi a **trovare il
simbolo identico tra due carte, nominarlo a voce
alta e poi prendere la carta, piazzarla o scartarla a
seconda delle regole del mini-gioco a cui state giocando.***

I mini-giochi

Dobble è una serie di mini-giochi basati sulla rapidità in cui **tutti i giocatori agiscono allo stesso tempo**. Potete giocare i mini-giochi in un ordine specifico, casualmente, oppure potete continuare a giocare sempre allo stesso più volte. L'unica cosa che conta è divertirsi! Leggete le regole del mini-gioco selezionato (o di quello scelto casualmente) a tutti i giocatori prima di iniziare. Non esitate a fare dei giri di prova per essere certi che ogni giocatore abbia compreso le regole.

Fine della partita

Il giocatore che ha vinto il maggior numero di mini-giochi vince la partita. Per gli amanti della competizione, alla fine delle regole si trova un sistema di punteggio.

In caso di dubbio?

È il primo giocatore ad avere nominato il simbolo che vince! Se entrambi i giocatori hanno parlato contemporaneamente, è il primo giocatore che ha preso, piazzato o scartato la sua carta che vince.

Pareggi

Alla fine del mini-gioco, i giocatori in parità eseguono un duello (oppure fanno una manche di "patata bollente" se ci sono più di due giocatori). Ognuno pesca e rivela contemporaneamente una carta. Il primo che trova il simbolo in comune e lo nomina vince il duello.

Esempi di simboli



Sistema di punteggio per torneo

Si inizia con "La torre infernale", il perdente sceglie il mini-gioco successivo.

La torre infernale: +1 punto per ogni carta ottenuta / +5 punti per il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di carte

Il pozzo: + 10 punti per il primo giocatore che si sbarazza di tutte le proprie carte / -20 punti per l'ultimo

La patata bollente: -5 punti per ogni manche persa

Prendile tutte!: +1 punto per ogni carta ottenuta

Il regalo avvelenato: +20 punti per il giocatore che ha ricevuto il minor numero di carte / +10 punti per il secondo

MINI-GIOCO N° 1

La torre infernale

1) Preparazione: *mescolate le carte, mettetene una a faccia in giù di fronte a ogni giocatore e create un mazzo di pesca con le carte restanti, che deve essere piazzato a faccia in su al centro del tavolo.*

2) Scopo della partita: *essere il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di carte dal mazzo di pesca quando la partita termina.*

Piazzamento iniziale:
esempio per 3 giocatori



3) Come giocare?

*Al via, i giocatori girano la propria carta a faccia in su. Ogni giocatore deve essere **il più rapido a individuare il simbolo identico tra la propria carta e la prima carta del mazzo di pesca**. Il primo giocatore a trovare il simbolo deve nominarlo, quindi può prendere la carta dal mazzo di pesca e metterla di fronte a sé, sopra la propria carta. In questo modo una nuova carta viene rivelata. Il gioco termina quando tutte le carte del mazzo di pesca sono state prese.*



4) Il vincitore:

*la partita termina quando tutte le carte nel mazzo di pesca sono state assegnate. Il vincitore è **il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di carte.***

MINI-GIOCO N° 2

Il pozzo

1) Preparazione: distribuite tutte le carte, una alla volta, a tutti i giocatori, iniziando dal giocatore che ha vinto l'ultimo mini-gioco. Mettete l'ultima carta al centro del tavolo, **a faccia in su**. Ogni giocatore mescola le proprie carte e crea un mazzo di pesca di fronte a sé, **a faccia in giù**.

2) Scopo della partita: essere il più rapido a sbarazzarsi di tutte le proprie carte... e soprattutto non essere l'ultimo a farlo!

Piazzamento iniziale:
esempio per 3 giocatori





3) Come giocare?

*Al via, i giocatori girano i propri mazzi di pesca a faccia in su. I giocatori devono essere più rapidi degli altri **a scartare le carte dal loro mazzo di pesca mettendole sulla carta al centro**. Per farlo devono nominare il simbolo identico tra la carta in cima al loro mazzo di pesca e la carta al centro. Siccome la carta al centro cambia non appena un giocatore vi posiziona sopra la propria carta, i giocatori devono essere molto rapidi e attenti.*

4) Lo sconfitto:

l'ultimo giocatore a sbarazzarsi delle proprie carte perde la partita.

MINI-GIOCO N° 3

La patata bollente

(giocato su più manches)

1) Preparazione: ad ogni manche, consegnate a ogni giocatore **una carta che terrà nascosta** nella sua mano senza guardarla. Mettete le carte rimanenti a portata di mano poiché verranno usate nelle manches successive.

2) Scopo della partita: essere più veloci degli altri giocatori nello sbarazzarsi della propria carta.

Piazzamento iniziale:
esempio per 4 giocatori



3) Come giocare?

Al via, i giocatori rivelano le proprie carte accertandosi che i simboli siano ben visibili a tutti (il modo migliore è tenendo la carta sulla mano aperta, come nella figura).

Non appena un giocatore trova il simbolo identico tra la sua carta e quella di un avversario, il giocatore nomina il simbolo e mette la propria carta sopra la carta dell'avversario. *Quest'ultimo deve ora trovare il simbolo identico tra la sua nuova carta e quelle dei giocatori restanti. Se ci riesce, consegna tutte le sue carte all'avversario.*

4) Lo sconfitto: *il giocatore che rimane con tutte le carte in mano perde la manche e mette le carte sul tavolo di fianco a sé. I giocatori giocano un numero di manches a loro scelta (un minimo di 5). Quando non ci sono più carte da distribuire, il mini-gioco termina e il giocatore perdente è colui che ha ottenuto il maggior numero di carte.*



MINI-GIOCO N° 4

Prendile tutte!

(giocato su più manches)

1) Preparazione: *ad ogni manche, mettete una carta a faccia in su al centro del tavolo e posizionate attorno a quella carta un numero di carte a faccia in giù pari al numero di giocatori. Mettete le carte rimanenti a portata di mano; verranno usate per le manches successive.*

2) Scopo della partita: *prendere le carte più rapidamente degli altri giocatori.*

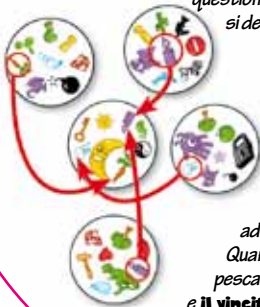
Piazzamento iniziale:

*esempio per
4 giocatori*



3) Come giocare?

*Al via, ciascun giocatore gira contemporaneamente una delle carte attorno alla carta centrale. I giocatori devono trovare **il simbolo identico tra la carta centrale e le carte che sono appena state rivelate**. Non appena un giocatore trova il simbolo identico, lo nomina, prende la carta in questione e la mette a lato (attenzione: non si deve mai prendere la carta centrale).*



4) Il vincitore: *non appena le carte rivelate sono state tutte prese, i giocatori mettono la carta centrale in fondo al mazzo di pesca e iniziano una nuova manche. I giocatori continuano ad accumulare le carte ottenute. Quando non ci sono più carte da pescare, il mini-gioco termina e il vincitore è il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di carte.*

MINI-GIOCO N° 5

Il regalo avvelenato

1) Preparazione: *mescolate le carte, mettetene una a faccia in giù davanti a ogni giocatore e create un mazzo di pesca con le carte rimanenti, che deve essere piazzato a faccia in su al centro del tavolo.*

2) Scopo della partita: *essere il giocatore che ha ricevuto il minor numero di carte dal mazzo di pesca quando la partita termina.*

Piazzamento iniziale:

*esempio per
4 giocatori*



3) Come giocare?

Al via, i giocatori girano le proprie carte a faccia in su. Ogni giocatore deve

individuare il simbolo identico tra la carta di qualsiasi altro giocatore e il mazzo di pesca.

Il primo giocatore a trovare un simbolo identico lo nomina, prende la carta centrale e la piazza sopra la carta del giocatore coinvolto. Prendendo questa carta, una nuova carta viene rivelata. Il mini-gioco termina quando tutte le carte dal mazzo di pesca sono state prese e assegnate.

4) Il vincitore: il mini-gioco termina non appena tutte le carte dal mazzo di pesca sono state assegnate. Il vincitore è il giocatore con il minor numero di carte.



Riconoscimenti

Idea originale: Denis Blanchot

Sistema di gioco, sviluppo e playtesting:

Jean-François Andreani,

Toussaint Benedetti, Denis Blanchot, Team Play Factory

**Puoi scaricare e giocare a Dobble sul tuo iPhone®,
iPod Touch® & iPad®! Le versioni per Android®
e Facebook® saranno presto disponibili.**

Pubblicato da:

Distribuito da:



www.asmodee.com
www.asterionpress.com