



Regole del Gioco



Dobble, Cos'è?

Dobble consiste in 55 carte, più di 50 simboli, 8 simboli per ognuna. C'è sempre 1 solo simbolo in comune tra 2 carte qualsiasi. State pronti a trovarlo!



Prima di Iniziare a Giocare...

Se non avete mai giocato a **Dobble** prima, familiarizzate con il gioco pescando 2 carte a caso e collocandole a faccia in su sul tavolo così che tutti possano vederle. Cercate il simbolo in comune tra le 2 carte (stessa forma, stesso colore, solamente la dimensione può essere diversa). Il primo giocatore che trova il simbolo in comune lo nomina a voce alta e pesca 2 nuove carte, collocandole sul tavolo. Ripetete questa procedura fino a quando tutti i giocatori hanno compreso che c'è sempre 1 solo simbolo in comune tra 2 carte. Tutto qua. Ora siete pronti per giocare a **Dobble**.



Scopo del Gioco

Indipendentemente dal mini-gioco a cui state giocando, l'obiettivo è sempre essere i più rapidi a trovare il simbolo in comune tra 2 carte e nominarlo a voce alta.



I Mini-Giochi

Dobble è una serie di rapidi e competitivi mini-giochi nei quali tutti i giocatori agiscono simultaneamente. Potete giocare in un ordine specifico oppure giocare solo il vostro preferito. L'obiettivo principale è divertirsi! Può essere d'aiuto fare dei giri di prova per essere certi che ogni giocatore abbia compreso le regole. Il giocatore che vince più mini-giochi è il campione indiscusso.



In Caso di Dubbio...

Il primo giocatore ad avere nominato il simbolo vince. In caso di parità, il primo giocatore a prendere o a collocare la carta vince.



In Parità per il Primo Posto?

Se 2 giocatori sono in parità per il primo posto alla fine della partita, quei 2 giocatori si affrontano in duello. Ognuno dei giocatori pesca 1 carta e la gira a faccia in su, simultaneamente. Il primo giocatore che trova il simbolo in comune tra le carte e lo nomina, vince. Se 3 o più giocatori sono in parità, giocate 1 round a "La Patata Bollente" per determinare il vincitore.

Esempi di simboli FESTA



Cappello da festa



Scivolo



Caramella



Succo d'arancia



Gelato



Pop-corn



Lanterne



Tesoro



Corona



Fiocco



Sirena



Pagliaccio



Candeline



Zucchero filato



Occhiali



Bolle di sapone



Cerbottana



Cane palloncino



Orsetto



Coniglio



Dobby



Giostra



Regalo



Fischietto



Torta



Girandola



Canna da pesca



Pentolaccia



Stereo



Trombetta



Pistola ad acqua



Dolcetto



Bicchieri di carta



Furgoncino dei gelati



Maschera



Lecca-lecca



Palloncini



Costume da hawaiana



Fuochi d'artificio



Castello gonfiabile



Costume da principessa



Palla da discoteca



Marshmallow



Piscina di palline



Bandierine



Freccette



Pacchetto di caramelle



Costume da fata



Coriandoli



Pizza



Piatto



Biglietto di invito



Palla gonfiabile



Costume da cowboy



Costume da supereroe



Microfono



Costume da cavaliere

Esempi di simboli BRIVIDO



Mummia



Teschio



Cappello
da strega



Lapide



Gatto nero



Spaventa-
passeri



Scarafaggio



Ranocchio



Maniero



Ragno



Gufo



Zombie



Fantasma



Albero tetro



Tempesta



Ossa



Elfo



Gabbia



Libro di
magia



Candeliere



Sfera di
cristallo



Diavoletto



Uomo
invisibile



Fungo
velenoso



Mosca



Luna



Calderone



Ragnatela



Palla del
prigioniero



Scheletro



Dolci



Pozione



Lanterna



Occhio



Pipistrello



Fuoco
fatuo



Specchio
rotto



Frankenstein



Lupo mannaro



Serpente



Drago



Scopa



Mietitore



Bambola vudù



Tridente



Zucca



Sacco



Vampiro



Venerdì 13



Pagliaccio
demoniaco



Coniglio
mannaro



UFO



Corvo



Scoiattolo
malefico



Cavaliere
senza testa



Lecca-lecca



Ratto

GIOCO #1

La Torre

1) Preparare il Gioco: Distribuite 1 carta a faccia in giù a ogni giocatore. Collocate le carte rimanenti a faccia in su al centro del tavolo per formare il mazzo di pesca.

2) Scopo della Partita: Collezionare il maggior numero di carte.

Preparazione:

Esempio per 3 Giocatori



3) Come Giocare:

Simultaneamente, i giocatori girano le loro carte a faccia in su e cercano di trovare l'unico simbolo che appare sia sulla carta al centro che sulla propria carta. Non appena trovate il simbolo in comune, nominatelo a voce alta. Poi, prendete la carta al centro e collocatela a faccia in su in cima alla vostra carta girata per formare il vostro mazzo. Ora, usate la nuova carta in cima al vostro mazzo per trovare il simbolo in comune con la nuova carta al centro. Continuate a giocare finché il mazzo di pesca non si esaurisce

4) Vincere il Gioco: Il giocatore con più carte vince.



GIOCO #2

Il Pozzo

1) **Preparare il Gioco:** Collocate 1 carta a faccia in su al centro del tavolo. Distribuite il più equamente possibile le carte rimanenti a faccia in giù a tutti i giocatori. Queste carte formeranno i loro personali mazzi di pesca.

2) **Scopo della Partita:** Essere il primo giocatore a sbarazzarsi di tutte le proprie carte.



Preparazione:
Esempio per 3 Giocatori



3) Come Giocare:

Simultaneamente, i giocatori girano i loro mazzi di pesca affinché siano a faccia in su. Se siete il primo giocatore a trovare il simbolo in comune tra la carta in cima al vostro mazzo e la carta al centro, nominatelo a voce alta e collocate la vostra carta in cima al mazzo centrale. Questa diventerà la nuova carta al centro. Usate la nuova carta rivelata sul vostro mazzo di pesca per trovare il simbolo in comune con la nuova carta al centro. Continuate a giocare finché 1 giocatore non si sbarazza di tutte le proprie carte.

4) Vincere il Gioco: Il primo giocatore a sbarazzarsi di tutte le proprie carte vince.



GIOCO #3

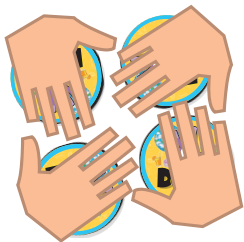
La Patata Bollente

(giocato in più round)

1) Preparare il Gioco: Distribuite 1 carta a faccia in giù a ogni giocatore. Mettete da parte le carte rimanenti da usare dopo. Decidete quanti round desiderate giocare (minimo 5).

2) Scopo della Partita:

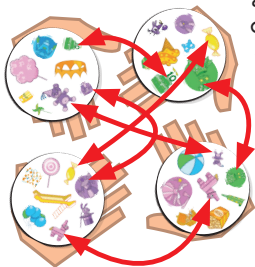
Avere il minor numero di carte dopo che tutti i round sono stati giocati. Questo si ottiene sbarazzandovi delle vostre carte ad ogni round.



Preparazione: Esempio per 4 Giocatori

3) Come Giocare:

Simultaneamente, i giocatori girano le loro carte a faccia in su. Le carte devono essere tenute nel palmo della mano. Se trovate un simbolo in comune tra la vostra carta e quella di un altro giocatore, nominatelo a voce alta e collocate la vostra carta a faccia in su in cima a quella dell'altro giocatore. Se avete 2 o più carte nella vostra mano, guardate solo quella in cima per trovare il simbolo in comune. Quando lo trovate, date tutte le vostre carte al giocatore con il quale avete il simbolo in comune. Continuate a giocare finché 1 giocatore ha tutte le carte in mano. Quel giocatore perde il round e colloca le carte davanti a sé. Ha inizio un nuovo round.



4) Vincere il Gioco: Alla fine dell'ultimo round, il giocatore con il minor numero di carte davanti a sé vince.

GIOCO #4

Il Regalo Avvelenato

1) **Preparare il Gioco:** Distribuite 1 carta a faccia in giù a ogni giocatore. Collocate le carte rimanenti a faccia in su al centro del tavolo per formare il mazzo di pesca.

2) **Scopo della Partita:** Avere il minor numero di carte.



Preparazione:

Esempio per 4 Giocatori

3) Come Giocare:

Simultaneamente, i giocatori girano le loro carte a faccia in su e cercano di trovare l'unico simbolo in comune tra la carta al centro e la carta di un giocatore qualsiasi. Se trovate il simbolo in comune, nominatelo a voce alta. Poi, prendete la carta al centro e collocatela in cima alla carta del giocatore con cui avete trovato il simbolo in comune. Questo è il "regalo avvelenato", poiché avete dato una carta indesiderata a un avversario. La carta rivelata sul mazzo di pesca diventa la nuova carta che i giocatori useranno per trovare il simbolo in comune. Continuate a giocare finché il mazzo di pesca non si esaurisce.



4) Vincere il Gioco:

Il giocatore con il minor numero di carte vince.

GIOCO #5

La Tripletta

1) Preparare il Gioco: Collocate tutte le carte in un mazzo a faccia in giù. Prendete le prime 9 carte e collocatele a faccia in su sul tavolo (come mostrato).

2) Scopo della Partita: Collezionare il maggior numero di carte.

Preparazione:

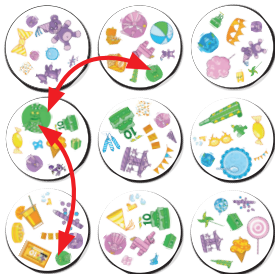


3) Come Giocare:

Simultaneamente, i giocatori cercano di trovare un simbolo in comune tra 3 carte qualsiasi. Lo stesso simbolo deve essere presente su tutte e 3 le carte per creare un set. Non appena trovate un set, nominate il simbolo a voce alta. Prendete le 3 carte con il simbolo in comune e rimpiazzatele con 3 nuove carte. La partita finisce quando ci sono meno di 9 carte rimaste e non ci sono più set di 3 carte.

4) Vincere il Gioco:

Il giocatore con il maggior numero di carte vince.



IT



Riconoscimenti

Un gioco di Denis Blanchot, Jacques Cottureau e Play Factory, con l'aiuto del team Play Factory, composto da: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves e Igor Polouchine.

Publicato da: Asmodee Group
www.asmodee.com

Distribuito da: Asmodee Italia Srl • Viale della Resistenza 58,
42018 San Martino in Rio (RE) • ITALY
www.asmodee.it



SERVIZIO
CLIENTI
www.asmodee.com

Spot-It, Dobble e il personaggio di Dobble sono trademark di Asmodee Group • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM