



Cos'è Dobble?

Dobble consiste in 55 carte, con 8 simboli ognuna. C'è sempre 1 solo simbolo in comune tra 2 carte qualsiasi. Pronti a trovarlo?

Prima di Iniziare a Giocare

Se non avete mai giocato a Dobble, familiarizzate con il gioco pescando 2 carte casuali e collocatele 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 questi passaggi 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.

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.

¿Qué es Dobble?

Dobble consta de 55 cartas, y cada una de ellas contiene 8 símbolos. Entre cada 2 cartas, siempre hay 1 símbolo, y solo 1, que se repite. ¡Prepárate para descubrirlo!

Antes de jugar...

Si nunca has jugado a Dobble, primero tendrás que familiarizarte con el juego. Coge 2 cartas al azar y colócalas boca arriba sobre la mesa para que puedas verlas. Tienes que encontrar el símbolo que coincide entre esas 2 cartas (con la misma forma y el mismo color; sólo el tamaño puede ser diferente). El primer jugador que encuentre el símbolo repetido lo nombra en voz alta y roba 2 cartas nuevas que pondrá sobre la mesa. Repite estos pasos hasta que todos los jugadores entiendan claramente que siempre hay 1 símbolo, y sólo 1, repetido entre 2 cartas. Eso es todo. Ahora estás listo para jugar a Dobble.

Objetivo del juego

No importa a qué mini-juego estés jugando, el objetivo es siempre el mismo, ser el más rápido en encontrar el símbolo que se repite entre las 2 cartas y decirlo en voz alta.

Los mini-juegos

Dobble dispone de una serie de mini-juegos rápidos y desafiantes donde todos los jugadores juegan a la vez. Puedes jugarlos en cualquier orden o jugar sólo a tus favoritos. ¡Lo importante es divertirse! Para asegurarte de que todos habéis entendido las reglas, juega varias rondas de práctica en primer lugar, eso servirá de ayuda. El jugador que gane más mini-juegos será el vencedor.

En caso de duda

El primer jugador en decir el nombre del símbolo en voz alta gana. En caso de empate, ganará el primer jugador en coger o poner la carta...

Desempate final

Si al final de la partida hay un empate en la primera posición entre 2 jugadores, deberán irse a un duelo. Para ello, cada jugador empatado roba 1 carta y, al mismo tiempo, la pone boca arriba. El primer jugador que encuentre el símbolo repetido y lo nombre en voz alta gana. Si hay un empate entre 3 o más jugadores, esos jugadores jugarán 1 ronda al mini-juego "La Patata Caliente" para poder determinar al ganador.

GIOCO #/MINI-JUEGO 1 La Torre

- Preparazione:** 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.
- Scopo del Gioco:** Collezionare il maggior numero di carte.
- Come Giocare:** Simultaneamente, girate la vostra carta a faccia in su e cercate di trovare l'unico simbolo che appare sia sulla carta al centro che sulla vostra 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.
- Vincere il Gioco:** Il giocatore con più carte vince.

GIOCO #/MINI-JUEGO 2 Il Pozzo

- Preparazione:** 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.
- Scopo del Gioco:** Essere il primo giocatore a sbarazzarsi di tutte le proprie carte.
- Come Giocare:** Simultaneamente, girate i vostri 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 collocatela 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.
- Vincere il Gioco:** Il primo giocatore a sbarazzarsi di tutte le proprie carte vince.

GIOCO #/MINI-JUEGO 3 La Patata Bollente

(giocato in più round)

- Preparazione:** 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).
- Scopo del Gioco:** Avere il minor numero di carte dopo che tutti i round sono stati giocati. Questo si ottiene sbarazzandovi delle vostre carte ad ogni round.
- Come Giocare:** Simultaneamente, girate la vostra carta a faccia in su. La carta deve essere tenuta 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 collocatela 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.
- Vincere il Gioco:** Alla fine dell'ultimo round, il giocatore con il minor numero di carte davanti a sé vince.

GIOCO #/MINI-JUEGO 4 Il Regalo Avvelenato

- Preparazione:** 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.
- Scopo del Gioco:** Avere il minor numero di carte.
- Come Giocare:** Simultaneamente, girate la vostra carta a faccia in su e cercate 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 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.
- Vincere il Gioco:** Il giocatore con il minor numero di carte vince.

GIOCO #/MINI-JUEGO 5 La Tripletta

- Preparazione:** Collocate tutte le carte in un mazzo a faccia in giù. Prendete le prime 9 carte e collocatela a faccia in su sul tavolo (come mostrato).
- Scopo del Gioco:** Collezionare il maggior numero di carte.
- Come Giocare:** Simultaneamente, dovete 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, nominatelo 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.
- Vincere il Gioco:** Il giocatore con il maggior numero di carte vince.

La Torre

- Preparazione:** reparte 1 carta boca abajo a cada jugador y pon el resto de cartas boca arriba en el centro de la mesa para formar el mazo de robo.
- Objetivo del juego:** ser el jugador que consiga más cartas.
- ¿Cómo se juega?:** dos los jugadores ponen sus cartas boca arriba a la vez. Si eres el primer jugador en encontrar el símbolo que se repite entre la carta superior de tu mazo y la carta central, nómbralo en voz alta y pon la carta central, boca arriba, en lo alto de tu carta formando un mazo personal. A partir de ahora, la carta que se encuentre en lo alto de tu mazo personal será la que debes utilizar para buscar el símbolo repetido con la nueva carta central. Continúa jugando hasta que el mazo de robo central se quede sin cartas.
- ¿Quién gana?:** el jugador con más cartas gana.

El Pozo

- Preparación:** pon 1 carta boca arriba en el centro de la mesa. Reparte las cartas restantes boca abajo entre todos los jugadores intentando que todos tengan la misma cantidad de cartas. Estas cartas forman el mazo de robo personal de cada jugador.
- Objetivo del juego:** ser el primer jugador en deshacerse de todas sus cartas.
- ¿Cómo se juega?:** todos los jugadores ponen su mazo boca arriba a la vez. Si eres el primer jugador en encontrar el símbolo que se repite entre la carta superior de tu mazo y la carta central, nómbralo en voz alta y coloca tu carta encima de la carta central; esa carta se convierte a partir de ahora en la nueva carta central. Utiliza la nueva carta revelada en tu mazo de robo personal para encontrar una coincidencia con la carta central. Continúa jugando hasta que un jugador se quede sin cartas.
- ¿Quién gana?:** el primer jugador que se quede sin cartas gana.

La Patata Caliente

(se juega en varias rondas)

- Preparación:** reparte 1 carta boca abajo a cada jugador. Deja a un lado el resto de cartas, se utilizarán más adelante. Decidid entre todos cuántas rondas queréis jugar (mínimo 5 rondas).
- Objetivo del juego:** ser el jugador con menos cartas después de que se hayan jugado todas las rondas. Esto se consigue deshaciéndose de tus cartas en cada ronda.
- ¿Cómo se juega?:** todos los jugadores ponen su mazo boca arriba a la vez. Las cartas deben sostenerse en la palma de la mano, completamente extendida. Si encuentras un símbolo que se repita entre tu carta y la de otro jugador, nómbralo en voz alta y coloca tu carta boca arriba encima de la carta del otro jugador. Si tienes 2 o más cartas en tu mano, usa sólo la carta superior para buscar el símbolo repetido. Cuando lo localices, entrega todas tus cartas al jugador que tenga la carta con el símbolo encontrado. Continúa jugando hasta que un jugador tenga todas las cartas. Ese jugador pierde la ronda y coloca las cartas recibidas delante de él. Juega una nueva ronda.
- ¿Quién gana?:** al final de la última ronda, el jugador que haya recibido menos cartas gana.

El Regalo Envenenado

- Preparación:** reparte 1 carta boca abajo a cada jugador y pon el resto de cartas boca arriba en el centro de la mesa para formar el mazo de robo.
- Objetivo del juego:** ser el jugador que tenga menos cartas.
- ¿Cómo se juega?:** todos los jugadores ponen su mazo boca arriba a la vez. Si eres el primer jugador en encontrar el símbolo que se repite entre la carta central y la carta de cualquier jugador, nómbralo en voz alta y coloca la carta central encima de la carta del jugador que tenía el símbolo repetido. Ese es el regalo envenenado, porque le das una carta no deseada a un oponente. La carta revelada en el mazo de robo se convierte en la nueva carta que los jugadores usarán para encontrar una coincidencia. Continúa jugando hasta que el mazo de robo se quede sin cartas.
- ¿Quién gana?:** el jugador que tenga menos cartas gana.

Trío

- Preparación:** pon todas las cartas boca abajo en un mazo. Coge las primeras 9 cartas y ponlas boca arriba en la mesa (tal y como se muestra).
- Objetivo del juego:** ser el jugador que consiga más cartas.
- ¿Cómo se juega?:** los jugadores deben intentar encontrar un símbolo que coincida con 3 cartas cualesquiera de la mesa. El mismo símbolo debe estar presente en las 3 cartas para hacer un grupo de coincidencias. Tan pronto lo encuentras, nómbralo en voz alta. A continuación, coge las 3 cartas que muestran el símbolo repetido y sustitúyelas por 3 cartas nuevas. La partida termina cuando quedan menos de 9 cartas en la mesa y, entre ellas, no hay más grupos de 3 cartas con el mismo símbolo.
- ¿Quién gana?:** el jugador con más cartas gana.



Preparazione:
Esempio per 3 Giocatori

Preparación:
ejemplo para 3 jugadores



Preparazione:
Esempio per 3 Giocatori

Preparación:
ejemplo para 3 jugadores



Preparazione:
Esempio per 4 Giocatori

Preparación:
ejemplo para 4 jugadores



Preparazione:
Esempio per 4 Giocatori

Preparación:
ejemplo para 4 jugadores



Preparazione:
Preparación:



Simboli Símbolos

	Guscio rosso		Guscio verde		Moneta		Super stella		Blocco ?		Ovo di Yoshi
	Caparazón rojo		Caparazón verde		Moneda		Superstrella		Bloque ?		Huevo de Yoshi
	Super fungo		Bowser Junior		Rosalinda		Diddy Kong		Fiore di fuoco		Fungo 1-UP
	Superchampiñón		Bowsy		Estela		Diddy Kong		Flor de fuego		Champiñón vida extra
	Wario		Daisy		Bowser		Yoshi		Toad		Peach
	Wario		Daisy		Bowser		Yoshi		Toad		Peach
	Luigi		Mario		Bob-omba		Categnaccio		Pallottolo Bill		Pianta Piranha
	Luigi		Mario		Bob-omb		Chomp Cadenas		Bill Bala		Pianta Piraña
	Pesce Smack		Calamako		Tantatalpa		Boo		Tipo Timido		Nella
	Cheep Cheep		Blooper		Topo Monty		Boo		Shy Guy		Buzzy Beetle
	Spunzo		Tartosso		Koopistrice		Lakitu		Martelkoopa		Paratroopa
	Spike		Huesitos		Pinchón		Lakitu		Hermano Martillo		Paratroopa
	Koopa		Goomba		Kamek		Ludwig		Roy		Lemmy
	Koopa		Goomba		Kamek		Ludwig		Roy		Lemmy
	Wendy		Larry		Morton		Iggy		Strutzi		Yoshi giallo
	Wendy		Larry		Morton		Iggy		Birdo		Yoshi amarillo
	Yoshi rosa		Yoshi azzurro		Mario fuoco		Banane		Tubo		Barile DK
	Yoshi rosa		Yoshi azul claro		Mario de Fuego		Plátanos		Tubería		Barril DK



© Nintendo

Riconoscimenti

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

Publicado da: Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.com
Spot it!, Dobble e i personaggi di Dobble sono marchi registrati di Asmodee Group • WWW.ZYGMATIC-GAMES.COM

Créditos

Un juego de Denis Blanchot, Jacques Cottereau y Play Factory, con la colaboración del equipo de Play Factory, incluyendo a: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves e Igor Polouchine.
Publicado por Asmodee Group • www.asmodee.com
Spot it!, Dobble y los personajes de Dobble son marcas registradas de Asmodee Group
WWW.ZYGMATIC-GAMES.COM

Ecco un po' di storia sulla creazione di Dobble: DOBBLE è composto da oltre 50 simboli, 55 carte, 8 simboli per carta, e c'è sempre uno e soltanto un simbolo corrispondente tra due carte qualsiasi. Ma come funziona? DOBBLE è basato sul principio di interazione secondo cui due linee hanno sempre un singolo punto in comune. Nel 1976, Mister Jacques Cottereau ebbe l'idea di creare la generalizzazione di un famoso "indovinello matematico" chiamato il Problema delle Studentesse di Kirkman, o il Problema delle Collegiali, che recitava così: "15 ragazze di un collegio escono ogni giorno a passeggiare in file da tre. Come possiamo procedere in modo che ognuna di loro finisca in compagnia di ognuna delle altre soltanto una volta?" Con l'aiuto delle tecniche sviluppate dalle teorie dei codici di correzione degli errori, stabilì alcune strutture che generalizzano il problema. Queste strutture sono ben note ai matematici con il nome di "schemi a blocchi bilanciati e incompleti". Basandosi sulle proprietà speciali di queste strutture (i principi di intersezione e di ottimizzazione), Mister Jacques Cottereau creò successivamente due giochi di "abbinamento" di tipo anticonvenzionale. Il primo di questi giochi, "uno strano recuperatore", fu pubblicato sulle riviste "Le Petit Archimède" e "Pour la Science" (rispettivamente il Piccolo Archimede e Per la Scienza). Mister Jacques Cottereau creò poi un secondo gioco basato su un piano proiettivo a base 5, in cui le linee erano sostituite da delle carte e i punti da delle immagini di insetti, e lo chiamò "il gioco degli insetti", in cui l'obiettivo era trovare l'immagine dell'insetto in comune tra due carte. Fu così che nacque l'antenato di DOBBLE! Nella primavera del 2008, Denis Blanchot scoprì alcune carte del "gioco degli insetti" creato decenni addietro. Rimase colpito dalla meccanica di intersezione e si mise al lavoro assieme a Jacques Cottereau per trasformarla in un "vero" gioco. Denis Blanchot decise che gli schemi a "punti buoni" dovevano essere rivisti, in quanto troppo complessi e di ostacolo per un party game basato sui riflessi. Le icone dovevano essere identificate rapidamente, avere un aspetto piacevole e risultare facili da capire. C'era bisogno di fluidità. Allo stesso tempo, le carte erano troppo poche (31) e non contenevano abbastanza figure (6); il gioco fu ampliato a 57 carte contenenti 8 figure per fornire una giocabilità migliore; questo però significava definire un progetto di combinazioni a sette cifre. Per di più, c'era bisogno di scrivere le regole del gioco... insomma, c'era ancora un'intera fase creativa da portare a termine. Denis Blanchot realizzò diversi prototipi e condusse numerose sessioni di playtesting, specialmente con i bambini. Si occupò inoltre di entrare in contatto con gli editori. Alla fine, la squadra di Play Factory decise di lavorare assieme a Denis Blanchot per pubblicare il gioco nella sua forma definitiva. All'inizio dell'autunno 2009, il DOBBLE che tutti oggi conosciamo fu finalmente pubblicato!

Acera de Dobble: Dobble contiene más de 50 símbolos, 55 cartas, 8 símbolos por carta, y siempre hay uno y sólo un símbolo que coincide entre dos cartas. ¿Pero cómo funciona? Dobble se basa en un principio de interacción según el cual dos líneas siempre tienen un único punto en común. En 1976, Jacques Cottereau tuvo la idea de crear la generalización de un famoso rompecabezas matemático, llamado Problema de las colegialas de Kirkman, el cual dice: "15 alumnas salen formadas de tres en fondo durante siete días seguidos: se requiere formarlas cada día de manera que al terminar la semana no haya habido dos de ellas que hayan caminado juntas (o sea, en la misma fila) más de una vez". Con la ayuda de técnicas desarrolladas a partir de las teorías de los códigos de corrección de errores, construyó unas pocas estructuras con las que generalizar el problema. Estas estructuras son bien conocidas por los matemáticos bajo el nombre de "bloques equilibrados incompletos". En base a las propiedades especiales de estas estructuras (los principios de cruce y de optimización), Jacques Cottereau creó sucesivamente dos juegos "visitiéndolos" de una forma poco convencional. El primero de estos juegos, "strange retriever" se publicó en las revistas "Le Petit Archimède" y "Pour la Science". El segundo, basado en un plano proyectado de base 5 (en el que las líneas fueron reemplazadas por cartas y los puntos por imágenes de insectos), se llamó "el juego de los insectos", y el objetivo era encontrar la imagen del insecto en común entre dos cartas. (El antepasado de Dobble había nacido!) En la primavera de 2008, Denis Blanchot descubrió unas cuantas cartas del "juego de los insectos", creado décadas antes. Ahí es donde descubre al genio detrás de esta mecánica de interacción y comienza a trabajar con Jacques Cottereau para convertirlo en un juego "real". Para Denis Blanchot, los "puntos fuertes" en lo relativo a los patrones de estilo debían ser repensados, ya que eran demasiado complejos y no reflejan el carácter "party" del juego. Los iconos debían permitir una rápida identificación, y debían ser más lúdicos y de fácil comprensión. Después de muchos prototipos y de realizar pruebas de juego, especialmente con niños, Denis Blanchot decide dar el paso de ponerse en contacto con las editoriales. Finalmente el equipo de Play Factory decide trabajar con Denis Blanchot en la versión final del juego.

