



**DOUBLE**



**Regole del Gioco**



## Dobble, Cos'è?

**Dobble** consiste in 55 carte, 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



Platano Picchiatore



Coppa Tremaghi



Cioccorana



Norberto, Drago



Leotordo, Gufo



Il Libro Mostro dei Mostri



Moneta della Gringott, Galeone



Fierobecco, Ippogrifo



Pietra Filosofale



Fanny, Fenice



Lupo Mannaro



Mappa del Malandrino



Strillettera



Hagrid



Crosta, Topo



Marchio Nero



Castello di Hogwarts



Specchio delle Brame



Chiave



Mandragola



Grattastinchi, Gatto



Thor, Cane



Nagini, Serpente



Thestral



Lucius



Lupin



Hogwarts, Stemma



Calderone



Sirius

# 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:

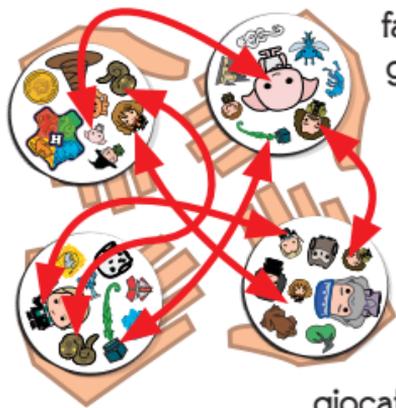
Simultaneamente,

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



# Dobble



**SERVIZIO  
CLIENTI**  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

## 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.

**Pubblicato da: Asmodee Group**  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

**Distribuito da: Asmodee Italia Srl**  
**Via Martiri di Cervarolo 1/b • 42015**  
**Correggio (RE) • ITALY**  
[www.asmodee.it](http://www.asmodee.it)



Personaggi, nomi e riferimenti relativi a HARRY POTTER sono

© & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™

WBEI. Trademark e logo WIZARDING WORLD

© & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.

Diritti di Pubblicazione © JKR. (s19)