

UN GIOCO DI PERCEZIONE VISIVA E RIFLESSI RAPIDI - DA 2 A 5 GIOCATORI - ETÀ 4+



DOBBLE KIDS

Regole del gioco



Dobble Kids, cos'è?

Dobble Kids contiene 30 carte con oltre 30 animali, 6 animali per carta e sempre un solo animale in comune tra due carte qualsiasi. Sta a voi trovare quale.

Prima di giocare...

Pescate due carte e mettetele a faccia in su al centro del tavolo.

Cercate l'animale identico tra le due carte (stessa forma, stesso colore, solamente la dimensione può essere diversa). Il primo giocatore che trova l'animale esatto lo nomina a voce alta e pesca due nuove carte da posizionare a faccia in su sul tavolo.

Ripetete questa procedura tutte le volte che volete: ci sarà sempre un solo animale identico tra due carte.

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

Scopo del gioco

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

I mini-giochi

*Dobble Kids è una serie di mini-giochi basati sulla rapidità in cui **tutti i giocatori agiscono allo stesso tempo**. Per semplicità, i mini-giochi sono presentati in ordine crescente di difficoltà. Potete giocarli in quest'ordine, 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 prima di iniziare. Non esitate a fare dei giri di prova per essere certi che ogni giocatore abbia compreso le regole.*

Fine della partita

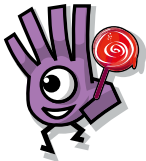
Le regole di ogni mini-gioco vi spiegano come determinare il vincitore.

In caso di dubbio?

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

Pareggi

Alla fine del mini-gioco, i giocatori in parità eseguono un duello. Ognuno pesca e rivela contemporaneamente una carta. Il primo che trova l'animale in comune e lo nomina vince il duello.



Esempi di animali



Orso



Pesce



Coccinella



Gatto



Cavallo/Pony



Polpo



Gallo



Ippopotamo



Canguro



Coniglio



Leone



Serpente



Gufo



Cane



Squalo



Gorilla



Cammello

MINI-GIOCO N° 1

Cerca e trova

1) Preparazione: *mescolate le carte, collocatene quattro a faccia in su davanti a ogni bambino e sei davanti a ogni adulto. Collocate una carta a faccia in su al centro del tavolo e rimettete tutte le carte rimanenti nella scatola.*



Potete cambiare il numero di carte da collocare davanti a ogni bambino in base alla sua età.



2) Scopo della partita:
essere il primo giocatore ad avere soltanto carte a faccia in giù davanti a sé.



Piazzamento iniziale:

esempio per 2 giocatori

3) Come giocare?

Tutti giocano contemporaneamente. Al via, ogni giocatore deve trovare l'animale in comune tra una delle sue carte e quella al centro del tavolo. Quando la trova, deve nominarla a voce alta e girare la sua carta a faccia in giù. Quella carta è stata convalidata. La partita continua.

4) Il vincitore: *la partita termina quando un giocatore non ha più nessuna carta a faccia in su davanti a sé. Quel giocatore vince la partita.*



MINI-GIOCO N° 2

Le cinque dita di una mano

1) Preparazione: *mescolate le carte, collocatene quattro a faccia in su davanti a ogni bambino e sei davanti a ogni adulto. Collocate una carta a faccia in su al centro del tavolo e rimettete tutte le carte rimanenti nella scatola.*



Potete cambiare il numero di carte da collocare davanti a ogni bambino in base alla sua età.

2) Scopo della partita:
essere il più veloce a sbarazzarsi di tutte le proprie carte.

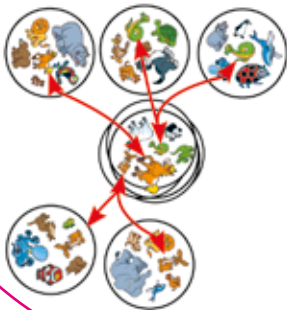
Piazzamento iniziale:
esempio per 2 giocatori

3) Come giocare?

Al via, dovete essere il

giocatore più rapido a sbarazzarsi delle proprie carte piazzandole al centro del tavolo. *Dovete semplicemente essere il primo a*

chiamare il nome dell'animale in comune tra la vostra carta e quella al centro del tavolo. Attenzione, la carta al centro cambia non appena un giocatore vi posiziona sopra una delle sue carte.



4) Il vincitore:
il primo giocatore a sbarazzarsi di tutte le proprie carte vince la partita.

MINI-GIOCO N° 3

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.

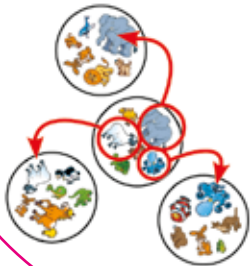
Piazzamento iniziale:
esempio per 3 giocatori



3) Come giocare?

*Al via, i giocatori girano la propria carta a faccia in su. Ogni giocatore deve essere **il più rapido***

a individuare l'animale identico tra la propria carta e la prima carta del mazzo di pesca. Il primo giocatore a trovare l'animale 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.



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° 4

Il pozzo

1) Preparazione: distribuite tutte le carte, una alla volta, a tutti i giocatori. 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 l'animale 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.

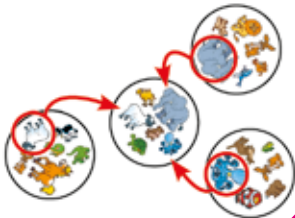
4) Il vincitore:

Il primo giocatore a

sbarazzarsi delle

proprie carte vince

la partita.



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 l'animale identico tra la carta di un qualsiasi altro giocatore e il mazzo di pesca.

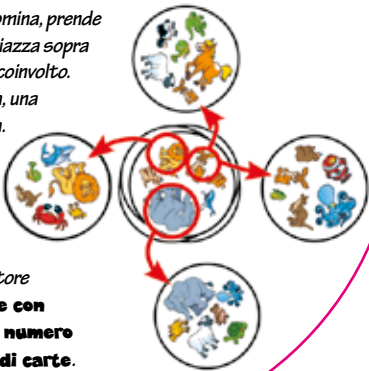
Il primo giocatore a trovare un animale identico lo nomina, prende la carta centrale e la piazza sopra la carta del giocatore coinvolto.

Prendendo questa carta, una nuova carta viene rivelata.

4) Il vincitore:

la partita termina non appena tutte le carte dal mazzo di pesca sono state assegnate. Il vincitore

è il giocatore con il minor numero di carte.



DOKI01-IT

Riconoscimenti

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

*Scopri la versione
classica di **Dobble**:*



Distribuito da: **Pubblicato da:**



www.asmodee.com

Edizione Italiana a cura di Asterion Press s.r.l. • Traduzione: Firenze Delle Rupi • Revisione: Sara Conato