

DOBBL'E



Regole del Gioco

nickelodeon



Dobble. Cos'è?

Dobble consiste in 30 carte, 6 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 un mini-gioco a scelta per determinare il vincitore.

Esempi di simboli



Rocky



Marshall



Everest



Quad



Hovercraft



Camion per
il Riciclo



Elicottero



Camion
dei Pompieri



Ruspa



Veicolo
della Polizia



Cono
Stradale



Robo-
cucciolo



Gatto
delle Nevi



Chase



PAW Patroller



Mandy



Tracker



Wally



Bettina



Chickaletta



Cali



Biscottino



Pup Pad



PupPup Boogie



Van del
Signor Porter



La Flounder



Ryder



Skye



Quartier Generale



Rubble



Zuma

GIOCO #1

Nascondino

1) Preparare il Gioco: Collocate 4 carte a faccia in su davanti a ogni giocatore (o 6 carte, a seconda dell'età del giocatore). Collocate 1 carta a faccia in giù al centro del tavolo e riponete le carte rimanenti nella scatola.



2) Scopo della Partita:

Essere il primo giocatore a girare tutte le proprie carte a faccia in giù.

Preparazione:

Esempio per 2 Giocatori

3) Come Giocare:

Girate la carta al centro a faccia in su. Simultaneamente, i giocatori cercano di trovare l'unico simbolo che appare sia sulla carta al centro che su una delle proprie carte. Non appena trovate il simbolo in comune, nominatelo a voce alta. Poi girate la vostra carta a faccia in giù. Continuate a giocare finché un giocatore non ha girato tutte le proprie carte a faccia in giù.

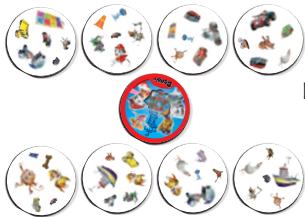
4) Vincere il gioco: Il primo giocatore che gira tutte le sue carte a faccia in giù vince.



GIOCO #2

Pappa e Ciccia

1) Preparare il Gioco: Collocate 4 carte a faccia in su davanti a ogni giocatore (o 6 carte, a seconda dell'età del giocatore). Collocate 1 carta a faccia in giù al centro del tavolo e riponete le carte rimanenti nella scatola.



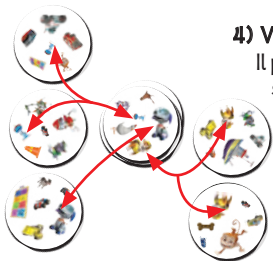
2) Scopo della Partita:
Essere il primo giocatore a sbarazzarsi di tutte le proprie carte.

Preparazione:

Esempio per 2 Giocatori

3) Come Giocare:

Girate la carta al centro a faccia in su. Simultaneamente, i giocatori cercano di trovare l'unico simbolo che appare sia sulla carta al centro che su una delle proprie carte. Non appena trovate il simbolo in comune, nominatelo a voce alta e collocate la vostra carta sulla carta al centro. I giocatori quindi useranno la nuova carta al centro per trovare il simbolo in comune. Continuate a giocare finché un 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 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:

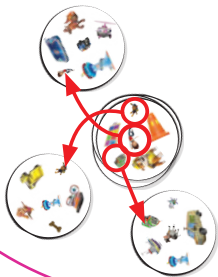
Esempio per 3 Giocatori



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 #4

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

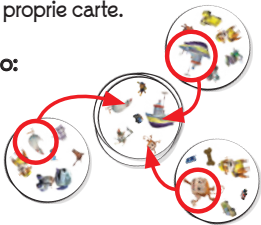


3) Come Giocare:

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 immediatamente 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 un 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 #5

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.

IT



DOBBLÉ



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

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

©&TM Spin Master Ltd.

Tutti i diritti riservati.

Spot IT, Dobblé e il personaggio di Dobblé sono marchi registrati di Asmodee Group • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM