



Dobble Disney Princess, cos'è?

Dobble Disney Princess consiste in 57 diversi simboli tratti dal mondo delle Principesse Disney. Ogni carta contiene 6 simboli, ma c'è sempre 1 solo simbolo in comune tra 2 carte qualsiasi. State pronti a trovarlo!

Prima di Iniziare a Giocare...

Pescate 2 carte e collocatele a faccia in su sul tavolo. 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.

I Mini-Giochi

Potete ripetere questa procedura quante volte volete, ci sarà sempre 1 solo simbolo in comune tra 2 carte. Tutto qua. Ora siete pronti per giocare a **Dobble Disney Princess**.

Scopo del Gioco

Indipendentemente dal mini-gioco a cui state giocando, dovete trovare il simbolo in comune tra 2 carte, nominarlo a voce alta, prendere la carta, girarla oppure collocarla a seconda delle regole del mini-gioco a cui state giocando.

Fine della partita

Dobble Disney Princess è una serie di rapidi mini-giochi nei quali tutti i giocatori agiscono simultaneamente. Per semplicità, i mini-giochi sono presentati in ordine crescente di difficoltà. Potete seguire l'ordine, giocarli in ordine casuale, oppure potete giocare lo stesso mini-gioco più volte. L'obiettivo principale è divertirsi! Leggete con attenzione le regole di ciascun mini-gioco prima di iniziare. Può essere d'aiuto fare dei giri di prova per essere certi che ogni giocatore abbia compreso le regole.

Le regole di ciascun mini-gioco vi spiegheranno come determinare il vincitore.

In Caso di Dubbio...

Il primo giocatore ad avere nominato il simbolo vince. Se più giocatori hanno nominato il simbolo nello stesso momento, il primo giocatore che prende, colloca o gira la carta vince.

In Caso di Parità...

Se 2 giocatori sono in parità alla fine di un gioco, quei 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 il duello!

GIOCO #1 Realizza i Tuoi Sogni

1) Preparare il Gioco: Mescolate le carte, collocate 4 carte a faccia in su davanti a ogni bambino e 6 carte a faccia in su davanti a ogni adulto. Collocate 1 carta a faccia in su al centro del tavolo e riponete le carte rimanenti nella scatola. Potete variare il numero di carte collocate davanti a ogni bambino in base all'età.

2) Scopo della Partita: Essere il primo giocatore ad avere solo carte a faccia in giù davanti a sé.

3) Come Giocare: Tutti giocano simultaneamente. Al "Via", ogni giocatore deve trovare il simbolo in comune tra una delle proprie carte e la carta al centro del tavolo. Non appena trovate il simbolo in comune, nominatelo a voce alta e girate la vostra carta a faccia in giù. Quella carta è stata giocata. Il gioco prosegue.

4) Vincere il Gioco: Il primo giocatore a non avere più carte a faccia in su davanti a sé vince.



Preparazione:
Esempio per
2 giocatori

GIOCO #2 Magnifico Abbinamento

1) Preparare il Gioco: Mescolate le carte, collocate 4 carte a faccia in su davanti a ogni bambino e 6 carte a faccia in su davanti a ogni adulto. Collocate 1 carta a faccia in su al centro del tavolo e riponete le carte rimanenti nella scatola. Potete variare il numero di carte collocate davanti a ogni bambino in base all'età.

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

3) Come Giocare: Al "Via", dovete essere più veloci degli altri giocatori a sbarazzarvi di una delle vostre carte collocandola al centro del tavolo. Per farlo, dovete semplicemente essere i primi a nominare il simbolo in comune tra la vostra carta e la carta al centro del tavolo. Fate attenzione: la carta al centro cambia non appena un giocatore vi colloca una delle sue carte in cima.

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



Preparazione:
Esempio per
2 giocatori

GIOCO #3 Il Palazzo Reale

1) Preparare il Gioco: Mescolate le carte, collocate 1 carta a faccia in giù davanti a ogni giocatore e collocate le carte rimanenti a faccia in su al centro del tavolo per formare il mazzo di pesca.

2) Scopo della Partita: Essere il giocatore a collezionare il maggior numero di carte.

3) Come Giocare: Al "Via", i giocatori girano a faccia in su le proprie carte. Dovete essere più veloci degli altri giocatori a trovare il simbolo in comune tra la vostra carta e la carta in cima al mazzo di pesca. Il primo giocatore a trovare il simbolo in comune lo nomina a voce alta, prende la carta dal mazzo di pesca e la colloca davanti a sé in cima alla propria carta. Prendendo questa carta, viene rivelata una nuova carta.

4) Vincere il Gioco: Il gioco termina quando il mazzo di pesca si esaurisce. Il giocatore con il maggior numero di carte vince.



Preparazione:
Esempio per 3 giocatori

GIOCO #4 L'Avventura ti Aspetta

1) Preparare il Gioco: Distribuite tutte le carte, una per una, tra i giocatori. Collocate l'ultima carta, a faccia in su, al centro del tavolo. Ogni giocatore mescola le proprie carte e le colloca a faccia in giù davanti a sé, per formare un mazzo di pesca.

2) Scopo della Partita: Essere il giocatore più veloce a sbarazzarsi di tutte le proprie carte, e soprattutto non essere l'ultimo!

3) Come Giocare: Al "Via", i giocatori girano a faccia in su il proprio mazzo. Dovete essere più veloci degli altri giocatori a sbarazzarvi delle carte dal vostro mazzo e collocarle sulla carta al centro del tavolo. Per farlo, dovete semplicemente nominare a voce alta il simbolo in comune tra la carta in cima al vostro mazzo e la carta al centro del tavolo. La carta al centro cambia non appena un giocatore vi colloca una delle sue carte in cima, quindi dovete essere veloci.

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



Preparazione:
Esempio per 3 giocatori

GIOCO #5 Scegli il Tuo Destino

1) Preparare il Gioco: Mescolate le carte, collocate 1 carta a faccia in giù davanti a ogni giocatore e collocate le carte rimanenti a faccia in su al centro del tavolo per formare il mazzo di pesca.

2) Scopo della Partita: Essere il giocatore ad aver ricevuto il minor numero di carte dal mazzo di pesca.

3) Come Giocare: Al "Via", i giocatori girano a faccia in su la propria carta. Ogni giocatore deve trovare il simbolo in comune tra la carta di un qualsiasi altro giocatore e la carta in cima al mazzo di pesca. Il giocatore che nomina per primo il simbolo in comune prende la carta in cima al mazzo di pesca e la colloca sopra alla carta del giocatore che ha il simbolo in comune. In questo modo, viene rivelata una nuova carta.

4) Vincere il Gioco: Il gioco termina quando il mazzo di pesca si esaurisce. Il giocatore con il minor numero di carte vince.



Preparazione:

Esempi di simboli

	Fenicottero		Lampada magica		Tappeto magico		Cupcake		Libri		Rosa incantata
	Scarpetta di cristallo		Zucca		Carrozza		Luna		Nuvola		Palazzo di Jasmine
	Lucciola		Belle		Tockins		Uccellino blu		Castello di Cenerentola		Principe Naveen
	Ariel		Flounder		Sebastian		Lumiere		Mrs. Bric		Chicco
	Gas		Giac		Tiana		Jasmine		Rajah		Cenerentola
	Scoiattolo		Uccellino rosa		Bacca		Aurora		Casetta di Biancaneve		Coniglio
	Torre di Rapunzel		Tavolozza di colori		Lanterna		Girasole		Bussola		Piume
	Pettine		Gufo		Serenella		Biancaneve		Mela		Ventaglio
	Rapunzel		Pascal		Mulan		Pocahontas		Flit		Meeko
							Little Brother		Mushu		Cri-Cri

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.

Publicato da: Zygomatic - Asmodee Group - www.asmodee.com

© DISNEY • Spot it!, Dobble e il personaggio di Dobble sono marchi registrati di Asmodee Group • WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM



× 55

× 1

× 1

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 generalizzarono il problema. Queste strutture sono ben note ai matematici con il nome di "schema a blocchi bilanciato e incompleto". 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 Archimede" 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 riveduti, 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!