



Regole del Gioco

Regole

Dobble Connect può essere giocato da 2 a 8 giocatori.

! Nel corso delle regole seguenti, si userà spesso la parola "squadra".

● Una squadra può includere 1, 2 o 3 giocatori.

A seconda del numero di giocatori, determinate la formazione delle squadre:

Partite con squadre da 1 giocatore
(per 2, 3, o 4 giocatori)

2 giocatori 3 giocatori

4 giocatori

Partite con squadre da un numero pari di giocatori
(per 4, 6, o 8 giocatori)

2 squadre 3 squadre

4 squadre

Partite con squadre da un numero dispari di giocatori
(per 5 o 7 giocatori)

2 squadre (5 giocatori) 3 squadre (7 giocatori)

Le squadre possono essere composte da un numero diverso di giocatori tra loro, se il numero totale di giocatori non permette una distribuzione equa. Potete mettere i giocatori più forti da soli contro tutti gli altri, è il momento di sconfiggerli!

Dividete le carte per colore e scegliete 1 dei 4 mazzi (rosa, arancione, verde o blu): questo sarà il vostro mazzo per tutta la durata della partita. Se state giocando in più di 3 giocatori, è consigliabile giocare a squadre. Se state giocando in squadra, dividete il mazzo di carte della squadra in mazzetti uguali. Ogni giocatore prende il suo mazzetto di carte a faccia in giù.

Le carte con un bordo nero sono le carte di partenza. Collocate 1 di esse al centro del tavolo.

Dobble Connect si gioca simultaneamente (tutti i giocatori giocano nello stesso momento, non ci sono turni). All'inizio della partita, ogni giocatore gira 1 carta dalla cima del proprio mazzo e cerca il simbolo in comune tra la propria carta e la carta di partenza. Quando uno dei giocatori lo trova, nomina a voce alta il simbolo in comune tra la sua carta e la carta di partenza e colloca la sua carta lungo uno dei 6 lati della carta di partenza. Poi, gira la sua carta successiva per continuare a giocare.

Non appena un'altra carta viene collocata sul tavolo, i giocatori possono cercare il simbolo in comune tra la propria carta e qualsiasi carta che si trova sul tavolo, se c'è abbastanza spazio disponibile accanto alla carta scelta.

- !** I giocatori non possono mai passare una carta: se la carta si trova in cima al loro mazzo, devono giocarla.
- !** I giocatori non possono collocare una carta in cima a un'altra: devono collocare la propria carta a fianco di una carta esistente, in uno spazio vuoto.

Dobble Connect, Cos'è?

Dobble Connect consiste in 90 carte, 10 simboli per ognuna, e più di 91 simboli in totale. C'è sempre 1 solo simbolo in comune tra 2 carte qualsiasi. State pronti a trovarlo!

Giocate in squadra o come singoli giocatori, e cercate di essere i primi a formare una linea di 4 carte del vostro colore!

Prima di Iniziare a Giocare...

Se non avete mai giocato a *Dobble* prima, familiarizzate con il gioco pescando 2 carte casuali 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 Connect*!

Scopo del Gioco

Per vincere il round, formate una linea di 4 carte del vostro colore il più velocemente possibile! Per farlo, dovete trovare il simbolo in comune tra 2 carte, nominarlo a voce alta e collocarlo per iniziare a formare la linea.

Non appena ci sono 4 carte dello stesso colore in fila, in colonna o in diagonale, il round termina. La squadra che ha quel colore ottiene il punto! Prende la carta di partenza e la colloca a faccia in giù davanti a sé, a simboleggiare il punto ottenuto.



A seconda del numero di squadre, è necessario vincere un determinato numero di round:

Quando una squadra ottiene il suo primo punto (e prima del round successivo), quella squadra riceve 1 carta da ogni altra squadra. Poi deve mescolare queste carte aggiuntive all'interno del proprio mazzo. Le squadre ricevono 2 carte da ogni squadra avversaria dopo aver ottenuto il loro secondo punto, 3 carte dopo il terzo punto, ecc. Quando una squadra ottiene il suo ultimo punto, la partita termina immediatamente.

- !** Le carte ricevute dalle altre squadre sono più svantaggiose da collocare, dato che i giocatori devono prestare attenzione a non aiutare a creare una linea avversaria. Queste carte devono essere giocate non appena vengono pescate, i giocatori non possono rimetterle nei loro mazzi. L'unico modo per liberarsi delle carte svantaggiose è giocarle.

Alla fine del round, ogni squadra raccoglie tutte le carte del proprio colore che si trovano sul tavolo, a prescindere da chi le ha collocate. In questo modo, le carte che si trovavano nel mazzo di un avversario potrebbero tornare alla squadra iniziale.

Prima di ogni round, mescolate nuovamente i vostri mazzi per integrare le carte ricevute dalle altre squadre con le vostre, e collocate 1 nuova carta di partenza al centro del tavolo.

- !** Nel raro caso in cui tutti i giocatori di una squadra finiscano il proprio mazzo di carte prima che una squadra vinca il round, il round termina immediatamente senza vincitore. Ogni squadra raccoglie tutte le carte del proprio colore che si trovano sul tavolo, poi ha inizio un nuovo round, con la stessa carta dai contorni neri al centro.

Lista di Simboli

 Fulmine	 Caffè	 Cactus	 Lama	 Palla da Basket	 Gatto	 Cuffie	 Ananas	 Skateboard	 Cuore	 Sole
 Pizza	 Paperella di Gomma	 Unicorno	 Ciambella	 Mouse	 Pop-corn	 Amaca	 Aquila	 Avocado	 Arcobaleno	
 Ombrello	 Onda	 Berretto da Baseball	 Fiamma	 Controller	 Jack di Picche	 Messaggio	 Palma			
 Smile	 Console	 Frappé	 Cuore Coreano	 Luna	 Salvagente	 Polaroid	 Fionda			
 Pianeta	 Alieno	 Pistola ad Acqua	 Smartwatch	 Dado	 Trifoglio	 Cthulhu	 Cupcake			
 Ukulele	 Stivali da Cowboy	 Scarpe da Ginnastica	 Zaino	 Occhiali a Cuore	 Lava Lamp	 Drago	 Ramen			
 Spiedino di Mochi	 Bomber	 Gelato	 Waffle	 Pezzo degli Scacchi	 Fragola	 Foglia di Monstera	 Manubrio			
 Tavola da Surf	 Pulmino	 Bottiglia d'Acqua	 Bici	 PC Portatile	 Sacchetto di Patatine	 Telo Mare	 Lattina			
 Maglietta	 Palla da Discoteca	 Cappello da Pescatore	 Roller	 Francobollo	 Limone	 Stella Marina	 Cocomero			
 Ventaglio	 Monopattino	 Pesce	 Segnale Stradale	 Bento	 Pollice	 Patatine Fritte	 Vulcano			
 Nido	 Mano di Dobble	 Ciak	 Capibara	 Simbolo della Pace						

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. Illustrazioni: Stéphane Ganthiez

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

Spot it!, Dobble e il personaggio di Dobble sono marchi registrati di Asmodee Group
WWW.ZYGOMATIC-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 Cottureau 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 Cottureau

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 Archimède e Per la Scienza). Mister Jacques Cottureau creò poi un secondo gioco basato su un piano proiettivo a base 5, in cui le linee erano sostituite da carte e i punti da 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 Cottureau 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!

