



Regolamento
da pag. 2 a pag. 5

**Cosa dicono i
nostri esperti**
da pag. 6 a pag. 11



NOTA DA PARTE DEL TEAM

Dobble Access+ è un adattamento del celebre gioco di carte **Dobble**, pubblicato da Zygomatic e distribuito da Asmodee.

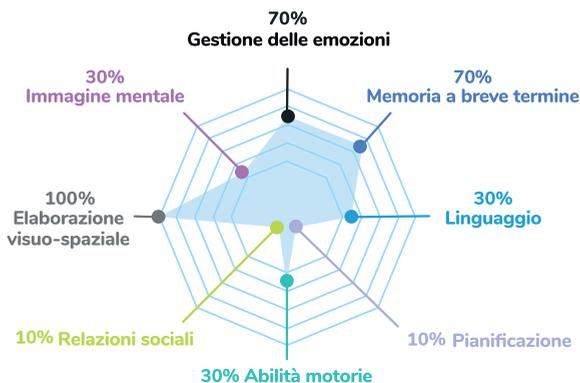


Immagine mentale:

L'immagine mentale consiste nella rappresentazione mentale di un oggetto, un'idea, una situazione e così via.

Gestione delle emozioni:

La gestione delle emozioni consiste nel controllo del proprio stato emotivo. La gestione delle emozioni permette di ridurre gli effetti negativi di una data emozione, di diminuire l'impulsività e di concentrarsi su ciò che tranquillizza e che è in grado di rendere felici.

Memoria a breve termine:

Esistono diversi tipi di memoria. La memoria a breve termine è la tipologia di memoria che conserva una piccola quantità di informazioni per un breve periodo di tempo. La memoria di lavoro ci consente di riflettere su tali informazioni. Questi due tipi di memoria permettono di concettualizzare, eseguire calcoli mentali e tanto altro ancora.

Linguaggio:

Il linguaggio permette di esprimere idee oralmente, di utilizzare il vocabolario appreso e di sviluppare la dizione oltre che la pronuncia.

Pianificazione:

La pianificazione comporta la definizione di determinati passi da seguire al fine di raggiungere un determinato obiettivo. Essa permette di organizzarsi e di prendere decisioni in situazioni complesse.

Abilità motorie:

Un'abilità motoria consiste nella capacità di impiegare i propri muscoli per realizzare movimenti, come ad esempio camminare, correre, andare in bicicletta ecc. La motricità fine, più specificatamente, implica l'uso dei muscoli per eseguire movimenti di grande precisione come la manipolazione di piccoli oggetti (ad esempio per scrivere o disegnare, riuscire a legare i lacci delle scarpe ecc.).

Relazioni sociali:

Le relazioni sociali sono tutte quelle interazioni e comunicazioni che intratteniamo con gli altri oltre che tutti i tipi di legami personali che sviluppiamo.

Elaborazione visuo-spaziale:

L'elaborazione visuo-spaziale ci permette di percepire gli oggetti che ci circondano e di orientarci in un determinato ambiente.

Contenuto



- 65** carte *Dobble*, che includono:
- 13** carte livello facile - con 4 simboli per carta
 - 21** carte livello intermedio - con 5 simboli per carta
 - 31** carte livello avanzato - con 6 simboli per carta



1 regolamento

La Torre



Scopo del gioco

Essere il giocatore con il maggior numero di carte alla fine della partita.



Preparazione



- 1** Scegliere il livello di difficoltà e recuperare il mazzo corrispondente (Facile, Intermedio o Avanzato). Fare attenzione a non mischiare le carte di livelli differenti!
- 2** Distribuire una carta a faccia in giù a ogni giocatore che poi egli posizionerà di fronte a sé.

- 3** Collocare le carte rimanenti a faccia in su al centro del tavolo per formare il mazzo di pesca.
- 4** I giocatori guardano attentamente la prima carta in cima al mazzo di pesca. Tutti possono descrivere assieme i simboli presenti sulla carta.
- 5** Quando tutti i giocatori sono pronti, si inizia!



Svolgimento della partita

Simultaneamente, i giocatori girano le loro carte a faccia in su e cercano di trovare l'unico simbolo che appare sia sulla carta in cima al mazzo di pesca che sulla propria carta. Non appena un giocatore individua il simbolo in comune, lo deve nominare a voce alta.

Se il simbolo è giusto, il giocatore che lo ha individuato prende la prima carta dalla cima del mazzo di pesca e la colloca sulla propria carta.

Dopodiché, ogni giocatore cerca di trovare il simbolo in comune tra la nuova carta in cima al mazzo di pesca e la propria carta.

Nota: C'è sempre 1 solo simbolo in comune tra la carta in cima al mazzo di pesca e la carta del giocatore.

Continuare a giocare fino a quando il mazzo di pesca non si esaurisce.



Fine della partita

La partita termina quando non ci sono più carte nel mazzo di pesca.

Ogni giocatore conta le carte che ha collezionato. Il giocatore o i giocatori con più carte vincono.

Il Pozzo



Scopo del gioco

Essere il primo giocatore a sbarazzarsi di tutte le proprie carte.



Preparazione



1 Scegliere il livello di difficoltà e recuperare il mazzo corrispondente (Facile, Intermedio o Avanzato). Fare attenzione a non mischiare le carte di livelli differenti!

2 Distribuire le carte a faccia in giù in base al numero dei giocatori e scegliere un livello di difficoltà (vedere la tabella sottostante):

	2 giocatori	3 giocatori	4 giocatori
Facile	6	/	/
Intermedio	10	6	/
Avanzato	15	10	7

3 Collocare una carta, a faccia in su, al centro del tavolo, per formare il pozzo. Riporre le carte rimanenti nella scatola. Non verranno utilizzate per questa partita.

4 I giocatori guardano attentamente la carta al centro del tavolo. Tutti possono descrivere assieme i simboli sulla carta.

5 Quando tutti i giocatori sono pronti, si inizia!



Svolgimento della partita

Simultaneamente, i giocatori girano la prima carta del loro mazzo.

Il primo giocatore che trova il simbolo in comune tra la carta in cima al proprio mazzo e la carta al centro del tavolo lo nomina a voce alta.

Se il simbolo è giusto, collocare la carta in cima al proprio mazzo sopra a quella al centro del tavolo. Il gioco continua con i giocatori che cercano di trovare il simbolo in comune tra la prima carta in cima al proprio mazzo e la carta al centro del tavolo.

Nota: C'è sempre 1 solo simbolo in comune tra la carta in cima al mazzo del giocatore e la carta al centro.

Continuare a giocare fino a quando un giocatore non si sbarazza di tutte le proprie carte.



Fine della partita

La partita termina quando un giocatore si sbarazza di tutte le carte del proprio mazzo. Questo giocatore viene dichiarato vincitore.

Regolamento per 1 giocatore

Dobble Access+ può anche essere giocato da un solo giocatore, guidato da un aiutante, almeno per i primi round.

Le regole sono le stesse del gioco standard. Se è possibile, seguire queste indicazioni:

- **Cronometrare i round:** Il giocatore potrà rendersi conto dei propri progressi su quanto velocemente riesce a individuare il simbolo e sui diversi livelli di difficoltà.

- **Giocare round brevi:** (Utilizzando meno carte) per passare da un livello di difficoltà all'altro.

- **Usare le carte per nominare i simboli e i colori:** Questo può aiutare il giocatore a lavorare sul proprio vocabolario e la propria memoria.

- **Selezionare una delle varianti proposte:** (La Torre o Il Pozzo), in base alle capacità del giocatore e alle preferenze.

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!

Introduzione

“ Attraverso i nostri giochi, diamo voce ai nostri esperti. Grazie alla loro prospettiva siamo in grado di informare operatori, assistenti e pazienti sui benefici di ogni gioco e sulle funzioni cognitive che va a coinvolgere.

Il team di **Access+** vi augura buon gioco!



CHRISTOPHE DEBIEN
Operatore psichiatrico

Christophe Debien è un operatore psichiatrico impegnato nell'implementazione del sistema di monitoraggio Vigilans in Francia. È anche responsabile della divisione di intervento 3114 per la prevenzione del suicidio a livello nazionale, gestita dal centro ospedaliero universitario di Lille in Francia.

“ Giocare per guarire, forse... ma giocare per tranquillizzare, rafforzare e crescere, senza dubbio.

Probabilmente è per questo che i giochi sono tra i tanti strumenti di facilitazione che utilizziamo ogni giorno nei servizi di assistenza, sia per stimolare la memoria, sia per migliorare le capacità di attenzione e di proiezione, oppure per riattivare le abilità motorie.

Ma i giochi fanno molto di più: creano un momento di condivisione, uno spazio in cui le prestazioni contano molto meno del modo in cui ognuno interagisce con l'altro. I giocatori imparano a riconoscere le proprie emozioni, ad accettarle, a esprimerle e a confrontarle con ciò che provano anche gli altri. Imparano a raccontare cose, a volte anche su loro stessi, e soprattutto, a costruire ricordi condivisi. Il gioco è un mezzo di evasione. I giocatori si creano uno spazio e un tempo personali in cui dimenticare o accettare la difficile vita di tutti i giorni.

La nuova linea di giochi **Access+** non solo rende il divertimento dei giochi accessibile agli assistenti e alle persone di cui si occupano, ma fa molto di più. Rende possibile l'utilizzo dei giochi come parte dell'assistenza adattandoli e trasformandoli in modo che tutti, famiglie, terapisti e pazienti, possano crescere insieme.

Giocare per guarire, forse... ma giocare come metodo di cura, senza dubbio. ”



PROF. PHILIPPE ROBERT
Docente di psichiatria

Philippe Robert è professore di psichiatria presso l'Università Côte d'Azur, direttore del suo centro di ricerca Cognition, Behaviour & Technology (CoBTek), nonché del dipartimento di logopedia.

“ Difficoltà a concentrarsi, a ricordare, a organizzarsi per attività ricreative o professionali, mancanza di motivazione, di emozioni, perdita di interesse per le relazioni con gli altri... Questi possono essere segnali di diverse malattie neurodegenerative, come il morbo di Alzheimer e disturbi ad esso collegati, ma anche di disturbi neuropsichiatrici, come gli stati depressivi, lo stress psicotraumatico o la schizofrenia.

Da diversi anni gli operatori sanitari mostrano un forte interesse per l'utilizzo di approcci non farmacologici per queste patologie. Realizzati individualmente o in gruppo, questi interventi utilizzano una moltitudine di mezzi e supporti, compresi i giochi da tavolo!

Nel giugno 2021, un gruppo di esperti composto da clinici, ricercatori, assistenti, artisti e specialisti del gioco si è riunito per definire il ruolo che i giochi da tavolo possono svolgere negli interventi non farmacologici. Le raccomandazioni di questi esperti sottolineano che i giochi dovrebbero essere usati principalmente per stimolare le funzioni cognitive, la motivazione e le emozioni positive, oltre che favorire l'interazione sociale. A seconda del tipo di patologia e del suo grado di gravità, è utile adattare il livello di difficoltà del gioco per evitare che la persona provi un senso di sconfitta e sia favorito invece il suo successo. Queste raccomandazioni sono state applicate alla linea di giochi **Access+**.

I giochi da tavolo non sono farmaci che curano i disturbi mentali. Fanno molto di più, perché aiutano le persone a vivere meglio, migliorandone la qualità di vita.

Divertitevi a giocare! ”





ANICK PELLETIER

Insegnante di sostegno, dottore in scienze accademiche e sociali

Anick Pelletier lavora con gli studenti che vivono con una disabilità o con difficoltà di adattamento e di apprendimento dal 2003. È la fondatrice della clinica Optineurones e del programma di formazione OptiFex. È anche docente e istruttrice, autrice della *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant (Guida all'utilizzo dei giochi da tavolo per imparare divertendosi)*. Creatrice di tre giochi, gestisce il canale YouTube OptiJeu e ha ideato il progetto di ricerca JEuMETACOGITE.

“ Al giorno d'oggi, i giochi da tavolo occupano un posto di rilievo nelle relazioni familiari e di amicizia. I benefici che i giochi apportano sono ancora più importanti se si parla di bambini, in quanto aiutano a sviluppare diverse abilità.

Quando un bambino gioca a un gioco da tavolo, a condizione che questo sia stato scelto con cura (livello di complessità adatto alla sua età, fascino visivo, senso di realizzazione, grado di divertimento ecc.), si sviluppa immediatamente un'apertura emotiva. Questa apertura naturale permette al bambino di utilizzare le sue risorse intellettuali ed esecutive senza necessariamente avvertire lo sforzo che sta compiendo. Inoltre, grazie all'intrinseca natura sociale dei giochi da tavolo, questa attività divertente aiuta i bambini a sviluppare abilità sociali. I bambini devono dimostrare flessibilità, aprendosi alle idee degli altri giocatori e adattando le proprie reazioni alle azioni degli altri giocatori oltre che alle regole del gioco. I bambini imparano anche a impegnarsi e a rafforzare le loro funzioni cognitive ed esecutive, nonché le abilità specifiche richieste da un gioco: controllo delle emozioni e dell'impulsività, pianificazione e organizzazione, memoria, linguaggio, logica, abilità matematiche ecc.

I giochi da tavolo hanno dimostrato di essere un modo efficace per stimolare queste funzioni, che possono essere carenti nei bambini con disturbi cognitivi, dello sviluppo o di altra natura.

Una volta implementato, questo mezzo ludico diventa un ottimo strumento di valutazione, attivazione e recupero per lo sviluppo del bambino.

La linea di giochi **Access+** è stata progettata per aiutare le famiglie e gli operatori a raggiungere questi obiettivi. Offre una varietà di giochi che sono stati adattati per renderli più facili da giocare e che introducono le persone a giochi sociali (regole semplificate, adattamenti visivi e tattili ecc.). Inoltre, questi adattamenti alleggeriscono il carico mentale (non richiedono di destreggiarsi tra più elementi contemporaneamente) e consentono di giocare in contesti specifici.

Questa linea di giochi è stata espressamente adattata per supportare il recupero di specifici disturbi cognitivi, esecutivi, sociali, comportamentali o di apprendimento. Ogni creazione **Access+** ha quindi la sottigliezza di creare facilmente un'apertura emotiva e momenti di semplice piacere, stimolando al contempo alcune funzioni e abilità che possono essere carenti, per poi lavorare delicatamente su di esse. ”



Funzioni cognitive utilizzate in *Dobble Access+*

Attenzione e osservazione

I due mini-giochi adattati di **Dobble Access+** stimolano l'attenzione richiedendo ai giocatori di controllare attentamente le carte in gioco. I giocatori devono usare la loro concentrazione e dirigere la loro **attenzione** sulle due carte da confrontare, ignorando gli altri stimoli. Devono inoltre scansionare in modo rapido, accurato e strategico i dettagli visivi presentati (**osservazione**).

Regolazione dell'impulsività e flessibilità

I giocatori devono fare attenzione a non commettere errori di analisi mentre scrutano rapidamente le carte. Mantenere a freno la mente per non agire troppo rapidamente, richiede di regolare l'impulsività. In questo modo i giocatori hanno lo spazio mentale per monitorare la loro attività mentale, le decisioni e le azioni fisiche per ottenere risultati ottimali.

Memoria a breve termine e memoria di lavoro

Entrambi i mini-giochi del gioco **Dobble Access+** richiedono ai giocatori di elaborare informazioni temporanee nella **memoria a breve termine**. Quando guardano le immagini su una carta, i giocatori devono trattenere le informazioni visive percepite (o quelle verbali, se nominano gli elementi) nella loro memoria a breve termine per poterle trovare sull'altra carta. La **memoria di lavoro** permette di associare le informazioni presenti nella memoria a breve termine a ciò che accade nel gioco attraverso la ripetizione o la visualizzazione mentale delle illustrazioni.

Altre funzioni cognitive

Indipendentemente dal gioco scelto, i giocatori devono **regolare le proprie emozioni** durante il gioco, poiché non tutti saranno in grado di giocare allo stesso ritmo. Questo può generare irritazione e frustrazione, con conseguenti sbalzi d'umore. I giocatori utilizzano anche il loro **lessico** per accedere alle parole che descrivono le immagini, per poter dare un nome all'associazione fatta. I giocatori con deficit lessicali possono semplicemente indicare il simbolo in comune piuttosto che nominarlo. Infine, i giocatori utilizzano l'**immagine mentale** per conservare temporaneamente in memoria le immagini osservate e talvolta manipolarle mentalmente per confrontarle. Pianificare la **ricerca visiva** prima dell'inizio del gioco aiuterà i giocatori a fare queste associazioni più rapidamente.



MATHILDE TRO

Direttrice del Dipartimento di assistenza non farmacologica - Korian (Francia)

Durante il secondo anno del Master in psicologia, con specializzazione in gerontologia, Mathilde Tro è entrata a far parte del gruppo Korian nel febbraio 2014, dopo aver ricoperto diverse posizioni in strutture per anziani, centri di assistenza e riabilitazione, e unità cognitivo-comportamentali. Ha contribuito a implementare un supporto terapeutico basato sulle capacità dell'individuo, in risposta all'invecchiamento patologico. Dal 2021 dirige il Dipartimento di assistenza non farmacologica.

“ Il gioco è importante a qualsiasi età! I bambini e gli adulti giocano, quindi perché gli anziani non dovrebbero farlo? La convinzione diffusa che i giochi o i giocattoli siano rivolti solo ai bambini può far sembrare impensabile l'utilizzo di questo strumento con gli anziani. Eppure, i giochi possono essere uno strumento molto utile per sostenere gli anziani affetti da una patologia neurodegenerativa. Quando gli assistenti giocano con un anziano, la base dell'interazione è quella tipica del gioco.

Di conseguenza, non è importante essere l'assistente o la persona bisognosa di cure; entrambi sono attori in questa situazione e quindi uguali in termini di regole, con l'obiettivo di godere di un momento di benessere. Poiché l'errore è consentito nel contesto del gioco, non è considerato un fallimento, purché la difficoltà del gioco sia adattata alle capacità della persona. Questo adattamento (insieme alla preparazione) è la chiave per una sessione di gioco che sia di successo per tutti i partecipanti. Il gioco può essere usato come strumento per stimolare e mantenere le abilità e poi, una volta che la malattia raggiunge uno stadio molto avanzato, può aiutare a dare priorità alle nozioni di piacere e di condivisione. Tuttavia, questa fase può rappresentare un'insidia per l'assistente, se non si fa attenzione a non infantilizzare la persona. Gli anziani devono poter continuare a esercitare il loro libero arbitrio, indipendentemente dalla patologia e dalla sua evoluzione. Quindi, dovrebbero essere loro a scegliere il gioco che desiderano, o come desiderano giocarlo, e il professionista dovrebbe seguire il loro esempio con l'aiuto dei giochi **Access+**. ”





CÉDRIC GUEYRAUD

Dottore in Scienze dell'Educazione, direttore del centro nazionale di formazione francese per le professioni nel campo del gioco e del giocattolo (FM2J) e docente capo presso le università di Lione 1 e Lione 2.

Cédric Gueyraud gestisce il centro nazionale di formazione per le professioni nel campo del gioco e del giocattolo (FM2J) e tiene numerose sessioni di formazione e conferenze per i professionisti e/o gli assistenti che vogliono utilizzare i giochi con le persone più vulnerabili. È autore di diverse pubblicazioni, tra cui una tesi di dottorato intitolata *Jeu et maladie d'Alzheimer (Giochi e malattia di Alzheimer)*.

“ Tutti possono avere un lato ludico, ma quando le persone vivono con una disabilità o hanno sviluppato alcune patologie legate all'età, è più difficile per gli assistenti e gli operatori sanitari riuscire a tirarlo fuori.

È fondamentale che le persone più vulnerabili abbiano accesso ai giochi, visti tutti i benefici che essi offrono. Il gioco crea uno spazio per essere liberi, indipendenti e creativi, favorendo un senso di appagamento. Per i professionisti e gli assistenti, i giochi sono un oggetto culturale, un supporto educativo e terapeutico, nonché un motore sociale. Lo scopo di un gioco non deve essere modificato per promuovere questi interessi. Al contrario, più un gioco rimane divertente, più benessere e appagamento infonderà nei giocatori.

Detto questo, di fronte a certe fragilità, gli operatori sanitari o gli assistenti possono assegnare al gioco un obiettivo esterno, rendendolo a volte un po' troppo serio o didattico. Inoltre, non è sempre facile scegliere un gioco adatto. Per compensare la difficoltà di alcuni giochi, si può tendere a voler aiutare il giocatore... Anche se con buone intenzioni, ci si dovrebbe ricordare che un 'buon' gioco è sempre quello che il giocatore ha scelto o accettato di giocare e che richiede poco o nessun aiuto esterno.

Con i suoi giochi adattati, la linea **Access+** rafforza l'autostima e il riconoscimento sociale delle persone più vulnerabili, dando loro l'opportunità di godere di una maggiore autonomia in giochi ad alto valore di intrattenimento. In questo modo possono continuare a divertirsi con i giochi e a ricevere i benefici che essi offrono.

Grazie all'ampia varietà di sfide e ai diversi livelli di difficoltà, è possibile creare un gioco su misura per tutti i giocatori. ”



Ringraziamenti

Desideriamo ringraziare sentitamente i team di Korian e CoBTek per il loro contributo a questo progetto e alle diverse fasi di test; il professor Philippe Robert, Léa Martinez e tutti gli esperti che con le loro ricerche hanno fatto luce sui benefici dei giochi da tavolo portando alla creazione di questa linea di giochi; lo studio Zygomatic per aver messo a disposizione questi meravigliosi giochi del proprio catalogo.

Grazie anche a Nathalie, Mélanie, Emmanuelle, Juliette e a tutti i team Asmodee nel mondo per il loro sostegno e impegno.

Per tutte le domande relative al servizio clienti, rivolgersi al proprio distributore. Le carte sono progettate per essere pulite regolarmente.

Riconoscimenti

Autori: Un gioco di D. Blanchot, J. Cottureau e Play Factory, con l'aiuto del team Play Factory, composto da: J.F. Andreani, T. Benedetti, G. Gille-Naves e I. Polouchine, con la partecipazione di Atelier Libellud

Editore: Studio Access+

Responsabile dello studio: Mikaël Le Bourhis

Responsabile del brand: Sarah Favaron

Responsabile del progetto: Aurélie Raphael

Direttore artistico: Yannick Da Veiga

Grafico: Allison Machepy

Produzione: Christelle Aujard e Sandrine Vuccino

Traduzione: Diana Buraschi

Revisione: Massimo Bianchini



Vieni a trovarci su www.accessplus-asmodee.com
e sulle nostre piattaforme social **Access+**



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.

Spot it, Dobble e il personaggio di Dobble sono marchi registrati di Asmodee Group.
© Asmodee Group, 2022. Tutti i diritti riservati.