



Cos'è Dobble?

Dobble consiste in 55 carte, con 8 simboli ognuna. C'è sempre 1 solo simbolo in comune tra 2 carte qualsiasi. Pronti a trovarlo?

Prima di Iniziare a Giocare...

Se non avete mai giocato a **Dobble**, familiarizzate con il gioco pescando 2 carte casuali e collocatela 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 questi passaggi 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 giocatori agiscono simultaneamente. Potete giocarli in un ordine specifico oppure giocare solo il vostro preferito. L'obiettivo principale è divertirsi!

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 "La Patata Bollente" per determinare il vincitore.

GIOCO #1 Il Castello di Sabbia Più Alto

1) Preparazione: 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 del Gioco: Collezionare il maggior numero di carte.

3) Come Giocare: Simultaneamente, girate la vostra carta a faccia in su e cercate di trovare l'unico simbolo che appare sia sulla carta al centro che sulla vostra 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.



Preparazione: Esempio per 3 Giocatori



GIOCO #2 Cambio di Disco

1) Preparazione: 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.

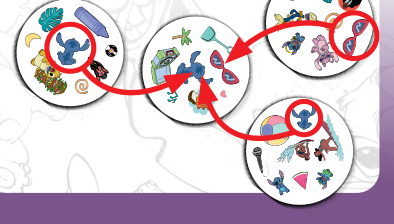
2) Scopo del Gioco: Essere il primo giocatore a sbarazzarsi di tutte le proprie carte.

3) Come Giocare: Simultaneamente, girate i vostri 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 collocare la vostra carta in cima al mazzo centrale. Questa diventerà 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 1 giocatore non si sbarazza di tutte le proprie carte.

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



Preparazione: Esempio per 3 Giocatori



GIOCO #3 La Patata Bollente

(giocato in più round)

1) Preparazione: Distribuite 1 carta a faccia in giù a ogni giocatore. Mettete da parte le carte rimanenti da usare dopo. Decidete quanti round desiderate giocare (minimo 5).

2) Scopo del Gioco: Avere il minor numero di carte dopo che tutti i round sono stati giocati. Questo si ottiene sbarazzandovi delle vostre carte a ogni round.

3) Come Giocare: Simultaneamente, girate la vostra carta a faccia in su. La carta deve essere tenuta nel palmo della mano. Se trovate un simbolo in comune tra la vostra carta e quella di un altro giocatore, nominatelo a voce alta e collocare la vostra carta a faccia in su in cima a quella dell'altro giocatore. Se avete 2 o più carte nella vostra mano, guardate solo quella in cima per trovare il simbolo in comune. Quando lo trovate, date tutte le vostre carte al giocatore con il quale avete il simbolo in comune. Continuate a giocare finché 1 giocatore ha tutte le carte in mano. Quel giocatore perde il round e colloca le carte davanti a sé. Ha inizio un nuovo round.

4) Vincere il Gioco: Alla fine dell'ultimo round, il giocatore con il minor numero di carte davanti a sé vince.

Preparazione: Esempio per 4 Giocatori



GIOCO #4 Livello di Cattiveria in Aumento

1) Preparazione: 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 del Gioco: Avere il minor numero di carte.

3) Come Giocare: Simultaneamente, girate la vostra carta a faccia in su e cercate 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 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.



Preparazione: Esempio per 4 Giocatori



GIOCO #5 La Tripletta

1) Preparazione: Collocate tutte le carte in un mazzo a faccia in giù. Prendete le prime 9 carte e collocatela a faccia in su sul tavolo (come mostrato).

2) Scopo del Gioco: Collezionare il maggior numero di carte.

3) Come Giocare: Simultaneamente, dovete trovare un simbolo in comune tra 3 carte qualsiasi. Lo stesso simbolo deve essere presente su tutte e 3 le carte per creare un set. Non appena trovate un set, nominatelo il simbolo a voce alta. Prendete le 3 carte con il simbolo in comune e rimpiazzatele con 3 nuove carte. La partita finisce quando ci sono meno di 9 carte rimaste e non ci sono più set di 3 carte.

4) Vincere il Gioco: Il giocatore con il maggior numero di carte vince.



Preparazione:



Simboli

	Lilo e Stitch		Luna		Fragola		Stitch ballerino		Stitch musicale		Esperimento 626
	Testa di Angel		Scrump		Pleakley		Dottor Jumba Jookiba		Stitch di schiena		Testa di Stitch
	Leroy		Reuben		Angel		Nani		Navicella spaziale		Giradischi
	Secchiello da spiaggia		Ananas		Anguria		Fiore		Impronta di zampa		Foglia
	Palma		Tavola da surf		Vortice		Onda		Gelato		Lecca-lecca
	Ukulele		Cuore		David		Simbolo della tuta aliena		Fulmine		Sole
	Navicella giocattolo		Stitch		Note musicali		Pianeta		Nuvola		Libro
	Pallone da spiaggia		Castello di sabbia		Stella marina		Occhiali da sole		Pastello a cera		Microfono
	Succo		Disco		Conchiglia		Cobra Bubbles		Paletta		Macchina fotografica

Riconoscimenti

Disney
© Disney
www.disney.com

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
Spot it!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of 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 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 Archimède" 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!

