



In Dobble c'è sempre 1 solo simbolo in comune tra 2 carte qualsiasi. Preparatevi a trovarlo!

Se non avete mai giocato a Dobble, prendete 2 carte casuali. Cercate il simbolo in comune tra le 2 carte (stessa forma, stesso colore, solamente la dimensione può essere diversa). Quando lo trovate, nominate il simbolo a voce alta e prendete 2 nuove carte. 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!

**DOBBLE GIANT INCLUDE
4 MINI-GIOCHI UNICI, DUE DEI
QUALI SI GIOCANO A SQUADRE!**



**COME CI SI POSIZIONA PER
GIOCARRE A DOBBLE GIANT?**

Posizionate i piedi ai lati della carta, facendo attenzione a non calpestarla. Poi muovetevi verso la carta successiva!



LA STAFFETTA 4-12 GIOCATORI



PREPARAZIONE

Collocate a terra due file di 10 carte a faccia in su. Dividete i giocatori in due squadre e assegnate casualmente una fila a ogni squadra. Dividete ogni squadra in due metà, in modo che ogni metà si posizioni a uno dei due estremi della fila.

SCOPO DEL GIOCO

Passare il più velocemente possibile da un estremo all'altro della fila, a turno.

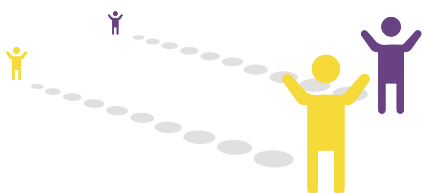
COME SI GIOCA?

Contate fino a tre, poi il primo giocatore di ogni squadra cerca di completare le 10 carte della sua fila il più velocemente possibile, nominando il simbolo in comune tra la carta in mezzo ai suoi piedi e la carta davanti a sé, avanzando di una carta alla volta.

Quando raggiungete la fine della vostra fila, battete il cinque al vostro compagno di squadra in modo che possa subentrare nella staffetta. Deve completare la fila di carte nella direzione opposta, quindi passare la staffetta al compagno successivo e così via.

I VINCITORI

Vince la prima squadra i cui giocatori hanno tutti completato la fila di carte nel proprio turno.



VARIANTE PER 2 GIOCATORI

Ogni giocatore deve completare la propria fila di carte in una direzione, poi nell'altra. Vince chi fa avanti e indietro più velocemente.



IL GATTO 3-8 GIOCATORI



PREPARAZIONE

Create una griglia a terra di 4x5 carte a faccia in su. Un giocatore è il Gatto e inizia da una delle 4 carte negli angoli. Poi, ogni altro giocatore inizia da una carta a sua scelta.

SCOPO DEL GIOCO

Evitare il Gatto.

COME SI GIOCA?

Contate fino a tre, poi tutti i giocatori (incluso il Gatto) si muovono su una carta adiacente (nella stessa riga o colonna, ma non diagonalmente). Potete muovervi solo dopo aver trovato il simbolo in comune tra la carta in mezzo ai vostri piedi e la carta su cui volete muovervi, e dopo aver nominato il simbolo in comune a voce alta. Dovete evitare il Gatto, che sta cercando di catturarvi. Non possono esserci due giocatori sulla stessa carta. Non appena il Gatto raggiunge la vostra carta, siete eliminati.

IL VINCITORE

Vince l'ultimo giocatore che riesce a evitare il Gatto. Sarà lui il Gatto nella prossima partita!





IL CERCHIO 2-10 GIOCATORI



FACCIA A FACCIA 5-11 GIOCATORI



PREPARAZIONE

Create un cerchio a terra formato da 20 carte a faccia in su. Ogni giocatore sceglie una carta di partenza, assicurandosi di essere equamente distante dagli altri giocatori. Tutti i giocatori si muovono nella stessa direzione: la gara si svolge in senso orario.

SCOPO DEL GIOCO

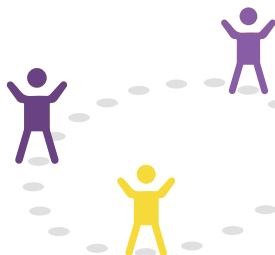
Restare in gara!

COME SI GIOCA?

Contate fino a tre, poi tutti i giocatori cercano di avanzare. Per farlo, cercate il simbolo in comune tra la carta in mezzo ai vostri piedi e la carta davanti a voi. Non appena lo trovate, nominatelo a voce alta e avanzate di una carta. In questo modo tutti giocano e avanzano nello stesso momento. Se raggiungete la stessa carta di un altro giocatore, quest'ultimo deve immediatamente lasciare il cerchio ed è eliminato dalla gara!

IL VINCITORE

La partita termina quando rimane un solo giocatore, che vince la gara!



PREPARAZIONE

Scegliete un arbitro che prenda tutte le carte e formi un mazzo a faccia in giù. Dividete gli altri giocatori in due squadre bilanciate. Ogni squadra assegna segretamente un numero a ognuno dei suoi giocatori: un giocatore è il n° 1, un altro è il n° 2, ecc.

SCOPO DEL GIOCO

Ottenere il maggior numero di carte possibile.

COME SI GIOCA?

Contate fino a tre, poi l'arbitro prende due carte dalla cima del mazzo e le colloca a faccia in giù per terra, infine chiama un numero a voce alta. Può chiamare qualsiasi numero, purché chiami ogni numero un numero uguale di volte.

Il giocatore chiamato di ogni squadra deve correre verso le due carte rivelate il più velocemente possibile. Il primo tra i due giocatori a nominare il simbolo in comune tra le due carte porta le carte alla propria squadra. Poi l'arbitro chiama un nuovo numero e rivela due nuove carte, e così via finché il mazzo si esaurisce.

I VINCITORI

Vince la squadra che ottiene il maggior numero di carte.



SIMBOLI



Lampadina



Albero



Pupazzo di neve



Candela



Cactus



Lucchetto



Carota



Cavallo



Gatto



Coccinella



Cuore



Delfino



Mano di Dobble



Fulmine



Fuoco



Formaggio



Goccia



Occhiali



Martello



Tartaruga



Automobile

ISTRUZIONI - Conservare queste informazioni per futuro riferimento.

- Assicurarsi che il materiale sia in buone condizioni e seguire le istruzioni per l'uso.
- Giocare sotto la supervisione di un adulto.
- Utilizzare su superfici piane e pulite, senza ostacoli.
- Non utilizzare su terreni scivolosi, bagnati o sporchi né su ghiaia, zone ghiacciate, ecc.

- Pulire il prodotto dopo ogni utilizzo.
- Il prodotto può essere lavato in superficie con un panno umido.
- I dettagli possono deteriorarsi nel tempo a seconda dell'uso.

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. Design Grafico: Guillaume la Rüs, Axel Mahé. Pubblicato da Zygomatix - Asmodee Group - www.asmodee.com

Spot III, Dobble e i personaggi di Dobble sono marchi registrati di Asmodee Group.

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 passegiare 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 il principio di interazione 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 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'iterazione di DOBBLE! Nella primavera del 2008, Denis Blanchot scoprì alcune carte del "gioco degli insetti" creato decenni addietro. Rimase colpito dalla meccanica di interazione 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 rivisitati, 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!

