



GIOCO #1 Salvataggio in Metro

1) Preparazione: Distribuite 1 carta a faccia in giù a ogni giocatore. Poi dividete le carte rimanenti in 4 mazzi più o meno uguali. Allineate questi mazzi, poi disponete a faccia in su le carte del primo mazzo.

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 su una delle carte 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 al vostro mazzo. Ora, usate questa nuova carta in cima al vostro mazzo per trovare il simbolo in comune con un'altra carta al centro. Continuate a giocare finché non ci sono più carte a faccia in su. Capovolgete il vostro mazzo, mescolatelo e poi disponete le carte del secondo mazzo come fatto in precedenza con il primo.

4) Vincere il Gioco: Il giocatore che ha più carte dopo che tutte le carte al centro del tavolo sono state prese vince.



Preparazione:
Esempio per 3 Giocatori



Preparazione:
Esempio per 3 Giocatori



Preparazione:
Esempio per 3 Giocatori

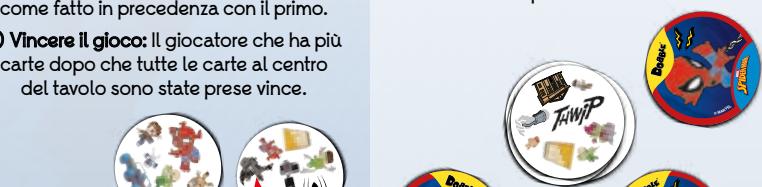
GIOCO #2 Rapina in Banca

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 al vostro mazzo. Ora, usate questa 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



Preparazione:
Esempio per 3 Giocatori



Preparazione:
Esempio per 3 Giocatori

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.

GIOCO #3 Thwip

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 collocate 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



Preparazione:
Esempio per 3 Giocatori



Preparazione:
Esempio per 3 Giocatori

GIOCO #4 Bomba di Goblin

(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 ad 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 collocate 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



Preparazione:
Esempio per 4 Giocatori



Preparazione:
Esempio per 4 Giocatori

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 alla "Rapina in Banca" per determinare il vincitore.

GIOCO #5 Il simbionte

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 "simbionte", 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



Preparazione:
Esempio per 4 Giocatori



Preparazione:
Esempio per 4 Giocatori

Simboli

 Gru	 Parco	 Casa di Zia May	 Spider-Man Fondazione Futuro	 Mister Negativo	 Spider-Ham
 Daily Bugle	 Banca	 Bomba Zucca	 Spider-Man Noir	 Kraven il Cacciatore	 Lizard
 Spider-Mobile	 Taxi	 Ragnatela	 Spider-Man 2099	 Spider-Rex	 Uomo Sabbia
 Oscorp Tower	 Provette	 Thwip	 La Macchia	 Hobgoblin	 Green Goblin
 Chiosco degli hot dog	 Guanto di Spider-Man	 Senso di ragno	 Venom	 Giornale	 Electro
 Spider-Bot	 Idrante	 Simbolo di Spider-Man	 J. Jonah Jameson	 Spider-Wolf	 Mysterio
 Ragno radioattivo	 Spararagnatele	 Spider-Man	 Kingpin	 Peter Parker	 Dottor Octopus
 Metropolitana	 Torre idrica	 Rhino	 Spider-Woman	 Ghost-Spider	 Avvoltoio
 Auto della polizia	 Macchina fotografica	 Gwen Stacy	 Gatta Nera	 Zia May	 SP//DR and Peni Parker



© MARVEL

Un gioco di Denis Blanchot, Jacques Cottreau e Play Factory, con l'aiuto del team Play Factory, composto da: Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves e Igor Polouchine. Illustrazioni di: Tarek Moutran e Marcel Pixel.

Pubblicato da: Zygomatic - Asmodee Group • www.asmodee.com
Spot it!, Dobble e i personaggi di Dobble sono marchi registrati di Asmodee Group • WWW.ZYGMATIC-GAMES.COM

Riconoscimenti

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 Cottreau 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 Cottreau 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 Cottreau 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 Cottreau 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!

