

REGOLAMENTO

DOUBLE CONNECT POWER UP

DOUBLE CONNECT POWER UP, COS'È?

In questo gioco frenetico c'è sempre 1 simbolo (e 1 soltanto) in comune tra 2 carte. Per vincere è necessario trovarlo e nominarlo prima di tutti!

8+

2-8

15'

asmodee

SCOPO DEL GIOCO

La prima squadra che forma una linea di 4 carte del proprio colore vince il round. La prima squadra che vince 3 round vince la partita!

CONTENUTO

• 10 carte di Partenza • 68 carte Classiche • 12 carte Power Up



PREPARAZIONE

1. Formare le Squadre.

La parola "squadra" si riferisce sia a un gruppo composto da più giocatori sia a un singolo giocatore. La composizione delle squadre si determina in base al numero totale di giocatori:

• 2, 3, o 4 giocatori Formare squadre da 1 giocatore

• 4, 6, o 8 giocatori Formare squadre da 2 giocatori

• 5 giocatori Formare una squadra da 2 giocatori e una da 3

• 7 giocatori Formare due squadre da 2 giocatori e una da 3

2. Dividere le carte per colore.

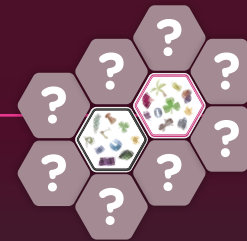
3. Formare un mazzo con le 10 carte di Partenza a faccia in su al centro del tavolo.

4. Ogni squadra sceglie un colore, prende il mazzo corrispondente e lo mescola. Se una squadra è formata da più giocatori, distribuire le carte equamente. Poi, ogni giocatore prende le proprie carte a faccia in giù.

COME GIOCARE

Al segnale di partenza, ogni giocatore gira simultaneamente la carta in cima al proprio mazzo. Quando un giocatore individua il simbolo in comune tra la propria carta e la carta di Partenza, lo nomina a voce alta. Poi, colloca la propria carta lungo uno dei sei lati della carta di Partenza.

Dopodiché, quel giocatore gira la carta in cima al proprio mazzo per continuare a giocare. Ogni volta che un giocatore individua il simbolo in comune tra la propria carta e una carta qualsiasi visibile sul tavolo, lo nomina e colloca la carta vicino a quella con il simbolo appena trovato.



Importante

Non è permesso collocare la propria carta in cima a un'altra carta. La carta può essere collocata solo lungo il lato di un'altra carta già in gioco (eccezione: vedere "Carte Power Up").

Non è possibile saltare la carta in cima al proprio mazzo: una volta girata dev'essere giocata per poter rivelare la successiva.

FINE DEL ROUND

Il round termina quando viene formata una linea di 4 carte dello stesso colore. La linea può svilupparsi in qualsiasi direzione.



La squadra di quel colore ottiene 1 punto! Prende la carta di Partenza, la gira e la colloca davanti a uno dei suoi membri.

Ogni squadra raccoglie ora dal tavolo le carte del proprio colore. Poi, ogni squadra che ha perso consegna 2 carte Classiche del proprio colore alla squadra che ha vinto. (Le carte Power Up non possono essere date via.) Mescolare tutte le proprie carte, comprese quelle eventualmente ottenute dalla vittoria, in modo da ricostruire il mazzo della propria squadra. Distribuire le carte equamente tra i membri della squadra prima di iniziare il round successivo.

Le carte ricevute dalle altre squadre sono più svantaggiose da collocare, dato che potrebbero favorire una squadra avversaria quando vengono giocate. L'unico modo per liberarsene è giocarle; al termine del round verranno riprese dalla squadra a cui appartenevano originariamente.

Nel raro caso in cui una squadra finisca il proprio mazzo di carte durante un round, il round termina immediatamente senza vincitore. Poi, ogni squadra raccoglie tutte le proprie carte dal tavolo e ha inizio un nuovo round, con la stessa carta di Partenza.

FINE DELLA PARTITA

Una squadra vince non appena ottiene 3 punti.



CARTE POWER UP

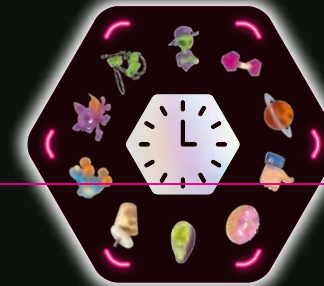
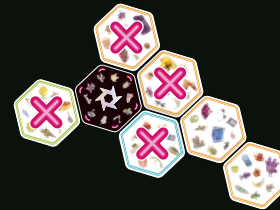
Come le carte Classiche, le carte Power Up hanno 1 simbolo in comune con qualsiasi altra carta. Per collocarle, è necessario individuare e nominare il simbolo in comune con una carta già in gioco.

Tuttavia, non contribuiscono alla formazione delle linee, ma spesso consentono di ostacolare il completamento di una linea di 4 carte a una squadra avversaria!

Ci sono 3 tipi di carte Power Up e ogni squadra ne possiede una per tipo:



VORTICE: Le carte adiacenti a una carta Vortice non contano ai fini della formazione delle linee.
Esempio: Tutte le carte, compresa la carta Vortice, vengono ignorate. Perciò, la squadra arancione ha solo 2 carte nella propria linea.



CRONO: Giocare una carta Crono mette in pausa la partita per gli altri giocatori. Il giocatore che ha giocato una carta Crono ha quindi tutto il tempo che desidera per giocare la sua carta successiva. Mentre la partita è in pausa, **gli altri giocatori devono collocare la carta che hanno in mano in fondo al proprio mazzo**, senza giocarla, e attendere la conclusione dell'azione prima di girare la loro carta successiva. Una volta giocata la carta, la partita riprende come di norma.



ECLISSI: Quando si gioca una carta Eclissi, anziché collocarla lungo un lato della carta bersaglio, collocarla in cima a essa per "eclissarla". È possibile collocare una carta Eclissi solo in cima a una carta Classica. Se non ci sono carte Classiche in gioco, è possibile collocare le carte Eclissi lungo il lato di una carta di Partenza o di una carta Power Up.



Entra nello straordinario mondo dei giocatori

Iscriviti e approfitta di vantaggi esclusivi

My
asmodee
players only

SIMBOLI

SIMBOLI			 Cactus	 Palla da Basket	 Cuffie	 Skateboard	 Cuore	 Sole
 Fulmine	 Caffè	 Lama	 Gatto	 Ananas	 Pop-corn	 Amaca	 Arcobaleno	
 Pizza	 Paperella di Gomma	 Unicorno	 Ciambella	 Mouse	 Aquila	 Avocado	 Succo di Frutta	
 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 Cottereau 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 Gantiez

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

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

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 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 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

Spot it!, Dobble e i personaggi di Dobble sono marchi registrati di Asmodee Group • www.zygomatic-games.com

© Asmodee Group 2026. Tutti i diritti riservati. asmodee® e tutti gli elementi distintivi sono di proprietà delle entità asmodee e protetti dalle leggi sulla proprietà intellettuale.

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!