



Una collaborazione
Exploding Kittens® e Dobble®



CONTENUTO

31 carte Sei Guarnizioni

31 carte Una Guarnizione

9 Pezzi di Burro



Carte Una
Guarnizione



Carte Sei
Guarnizioni



Pezzi
di Burro

SCOPO DEL GIOCO

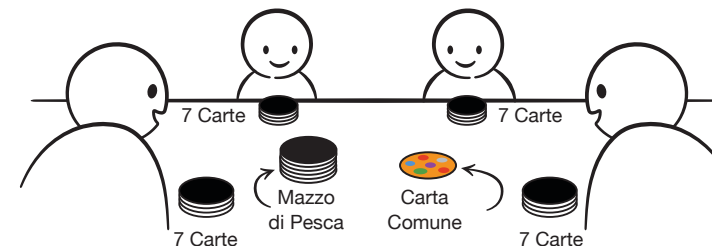
Essere il primo giocatore a ottenere 2 Pezzi di Burro.
Ottenete 1 Pezzo di Burro ogni volta che vi sbarazzate di tutte
le carte davanti a voi.

PREPARAZIONE

Dividete le carte in 2 mazzi (uno con le carte Sei Guarnizioni e
uno con le carte Una Guarnizione).

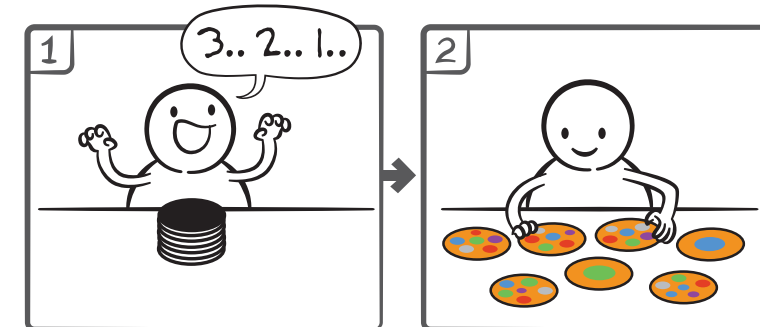
Distribuite a ogni giocatore 2 **carte Una Guarnizione** a faccia
in giù, poi mettete da parte le eventuali carte rimanenti, non le
userete per questo round.

Dopodiché, distribuite a ogni giocatore 5 **carte Sei Guarnizioni**
a faccia in giù, in modo che ciascuno abbia 7 carte davanti a sé
(2 carte Una Guarnizione e 5 carte Sei Guarnizioni). Collocate le
rimanenti carte Sei Guarnizioni a faccia in giù al centro del tavolo,
a formare il mazzo di pesca. Prendete 1 carta Sei Guarnizioni da
quel mazzo e giratela a faccia in su al centro del tavolo. Questa
sarà la carta Comune.



COME GIOCARE

Per iniziare la partita, i giocatori contano tutti insieme alla
rovescia partendo da 3, poi girano simultaneamente tutte le loro 7
carte a faccia in su e le dispongono sul tavolo, in modo che siano
visibili a tutti i giocatori.



NOTA: Le vostre carte devono rimanere visibili sul
tavolo per tutta la durata della partita. Non potete
coprirle con le mani!

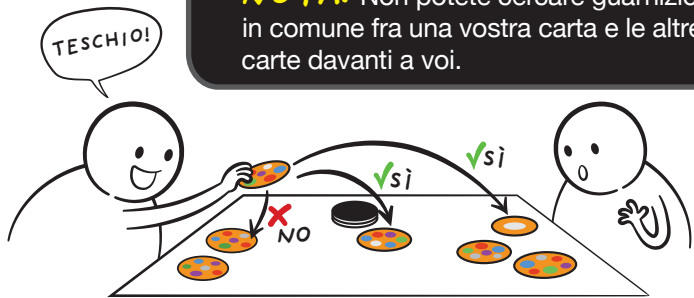
Non è ancora il momento di iniziare!
Continuate a leggere come giocare sull'altro lato.

COME GIOCARE continua dall'altro lato

Nel momento in cui le carte vengono girate, tutti giocano simultaneamente, **non ci sono turni**. Dovete individuare le guarnizioni in comune.

Se una delle guarnizioni su una QUALSIASI delle vostre carte è uguale a una guarnizione sulla carta Comune OPPURE su una carta qualsiasi davanti a un altro giocatore, nominate la guarnizione a voce alta e collocate la vostra carta a faccia in su in cima alla carta corrispondente. La dimensione della guarnizione non deve essere per forza uguale.

NOTA: Non potete cercare guarnizioni in comune fra una vostra carta e le altre carte davanti a voi.



Ogni volta che collocherete la vostra carta in cima a un'altra carta con una guarnizione uguale, la eliminerete dalle carte davanti a voi e sarete più vicini alla vittoria.

Ogni volta che una carta viene collocata correttamente in cima a un'altra carta, forma una **pila permanente** che non può essere separata. Per il resto del round, la pila verrà spostata come se fosse un'unica carta. In altre parole, se avete una pila davanti a voi e trovate una guarnizione in comune, spostate l'intera pila in cima alla carta con la guarnizione uguale (formando una pila un po' più alta).

NOTA: Qualsiasi carta può diventare una pila, ma potete trovare guarnizioni in comune solo con la carta in cima a quella pila.

UN'ALTRA NOTA: Non lanciate la vostra carta sopra a quella con la guarnizione in comune, ma collocatela con attenzione in modo da formare una pila. Se le carte scivolano al di fuori della pila perché non sono state collocate con cura, dovete ricomporre la pila che avete messo in disordine prima di continuare a giocare (ma tutti gli altri giocatori possono continuare senza di voi).

Non Trovate Una Guarnizione Uguale?

Se non riuscite a trovare nessuna guarnizione in comune con le vostre carte, potete prendere una carta dal mazzo di pesca (se ne sono rimaste) e girarla davanti a voi. Ma non siate troppo frettolosi: di solito c'è una guarnizione uguale che semplicemente non avete notato!

UN'ALTRA NOTA ANCORA: Prendere una nuova carta dal mazzo di pesca vi dà più possibilità di trovare guarnizioni in comune, ma vi allontana un po' dalla vittoria!

Esaurire Le Carte

Nel momento in cui tutti i giocatori esauriscono le carte davanti a loro, il round termina. Il primo giocatore a esaurire le carte grida: "Anarchy Pancakes!" e ottiene 1 Pezzo di Burro.

Per iniziare un nuovo round, raccogliete tutte le carte (anche quelle che avete messo da parte), separatele di nuovo in 2 mazzi e distribuite 7 carte a ogni giocatore come di norma.

VINCERE IL GIOCO

Il primo giocatore a ottenere 2 Pezzi di Burro vince la partita!

EH! NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!



EH! PER MAGGIORI INFORMAZIONI, GUARDATE IL NOSTRO VIDEO!

© 2023 Exploding Kittens
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 USA

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.

Pubblicato da: Zygomat - Asmodee Group
www.asmodee.com - Spot it!, Dobble e i personaggi di Dobble sono marchi registrati di Asmodee Group • www.zygomat-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 intersezione 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 fila 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 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 Archimede 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'antenuto 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 Cottureau 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!