

Dobble

Una serie di giochi per 2-8 giocatori
Creato da Denis Blanchot
Illustrato da Igor Polouchine
Dai 6 anni in su
tempo di gioco: 5-10 minuti



(Contenuto: una scatola rotonda con 55 carte, ognuna con 8 simboli, ognuna delle quali ha uno e un solo simbolo in comune con ogni altra carta)

Gioco #1: L'inferno di cristallo

Distribuire una carta, a faccia in giù ad ogni giocatore. Sistemare il resto del mazzo al centro della tavola a faccia in su. I giocatori girano simultaneamente le loro carte. Il primo giocatore che trova – e chiama a voce alta – l'oggetto sulla sua carta che è in comune con la carta centrale, prende quella carta, che viene messa a faccia in su su quella precedente e il gioco continua immediatamente con la nuova carta centrale appena scoperta.

Quando il mazzo centrale è finito, il giocatore che ha più carte ha vinto.

Gioco #2: Il Pozzo

Togliere una carta dal mazzo e metterla da parte a faccia in giù. Distribuire il resto delle carte ai giocatori in modo che ognuno di essi abbia lo stesso numero di carte. I giocatori formano un mazzo a faccia in giù davanti a sé. Ora sistemare la carta messa da parte (o una di quelle in eccesso dalla distribuzione) a faccia in su al centro della tavola. I giocatori girano la propria prima carta del mazzo e giocano simultaneamente. Il primo giocatore a trovare e a nominare l'oggetto della carta centrale che è in comune con la propria carta, sistema la sua carta sulla carta centrale e gira la sua carta successiva e così via. Il giocatore che finisce per primo il suo mazzo vince.

Game #3: La patata bollente

Ogni giocatore esclude una delle sue mani e gli viene data una carta a faccia in giù. Usando l'altra mano i giocatori rivelano simultaneamente la carta nascosta. Il primo giocatore che trova una corrispondenza fra questa sua carta e ogni altra carta degli altri giocatori, chiama l'oggetto e mette la carta nella mano di quel giocatore. Quel giocatore ora cerca una corrispondenza con la nuova carta nella sua mano e ogni altra carta rimasta nelle mani degli altri giocatori, che continuano simultaneamente a cercare anch'essi una corrispondenza. Ogni volta che un giocatore trova una corrispondenza, mette tutte le sue carte sulle carte del giocatore del quale ha trovato la corrispondenza stessa. Il turno finisce quando tutte le carte sono nelle mani dell'ultimo giocatore rimasto. Queste vengono quindi messe davanti a quel giocatore e viene distribuito un nuovo giro di carte coperte. I giocatori giocano un numero prefissato di turni (almeno 5) e quindi il giocatore con il maggior numero di carte perde.

Gioco #4: Prendili tutti!

Una carta viene messa a faccia in su nel centro del tavolo e ogni giocatore riceve una carta a faccia in giù. I giocatori simultaneamente rivelano le proprie carte e poi cercano una corrispondenza fra la carta centrale e ogni altra carta rivelata . Chiunque trovi una corrispondenza, la chiama e prende la carta (non quella centrale) mettendola coperta davanti a sé, ma lasciando la carta centrale in posizione per cercare, insieme agli altri giocatori, altre corrispondenze fra la carta centrale e le carte rimanenti che sono state rivelate.

Quando tutte le carte sono state assegnate, sistemare la carta centrale ai piedi del mazzo e distribuire un'altra mano (carta al centro e carte ai giocatori). Quando il mazzo di pescata è esaurito, contare i mazzi di carte raccolte davanti ad ogni giocatore. Il giocatore con il maggior numero di carte vince.

Game #5: Il regalo velenoso

Distribuire a ogni giocatore una carta a faccia in giù. Sistemare il resto del mazzo al centro della tavola impilato a faccia in su. I giocatori rivelano simultaneamente le loro carte e cercano corrispondenze fra la carta centrale e le carte davanti agli altri giocatori. Quando un giocatore chiama una corrispondenza, mette la carta centrale sulla carta corrispondente. Il gioco continua con la nuova carta rivelata. Il gioco termina quando il mazzo centrale è finito. Il giocatore con meno carte vince.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



Associazione
GIOCOVUNQUE