

Maestra Consuelo

# dobble

## preistorico



## REGOLE DEL GIOCO

### OBIETTIVO DEL GIOCO:

ESSERE IL PIÙ VELOCE A TROVARE IL SIMBOLO IN COMUNE  
TRA DUE CARTE E CHIAMARLO AD ALTA VOCE!

### COME SI VINCE:

IL GIOCO FINISCE QUANDO NON CI SONO PIÙ CARTE NEL  
MAZZO. VINCE CHI È RIMASTO SENZA CARTE OPPURE CHI  
NE HA SCARTATE DI PIÙ.



### COME SI GIOCA:

**DISTRIBUISCI LE CARTE:** MESCOLA IL MAZZO E DAI 1 CARTA A OGNI  
GIOCATORE. METTI IL RESTO DEL MAZZO AL CENTRO DEL TAVOLO.

**OSSERVA BENE:** GIRA LA PRIMA CARTA DEL MAZZO AL CENTRO.

**TROVA IL SIMBOLO:** TUTTI I GIOCATORI DEVONO CERCARE IL DISEGNO  
IDENTICO PRESENTE SIA SULLA PROPRIA CARTA SIA SU QUELLA DEL  
CENTRO.

**CHIAMA AD ALTA VOCE:** IL PRIMO CHE LO VEDE DEVE DIRLO FORTE  
("DINOSAURI!", "FUOCO!", "UOVOI!").

**SCARTA E PESCA:** CHI HA TROVATO IL SIMBOLO GIUSTO SCARTA LA  
SUA CARTA E PRENDE QUELLA DAL CENTRO.

**CONTINUA IL GIOCO:** SI GIRA UNA NUOVA CARTA DAL MAZZO E SI  
RICOMINCIA.



### VARIANTI DIVERTENTI:

**TORRE:** OGNI GIOCATORE PARTE CON UNA CARTA. SI  
GIRA UNA CARTA AL CENTRO. CHI TROVA IL SIMBOLO  
LA PRENDE E LA METTE SOPRA LA PROPRIA PILA.

ALLA FINE VINCE CHI HA PIÙ CARTE.

**SFIDA VELOCE:** DUE GIOCATORI SI SFIDANO CON UNA  
CARTA CIASCUNO. CHI TROVA PER PRIMO IL SIMBOLO  
IN COMUNE VINCE IL DUELLO.











