

PER VINCERE!

Il primo giocatore a totalizzare **500 punti** vince.

CONTESTARE UNA PAROLA

- Quando un giocatore grida DABBLE deve presentare le sue 5 parole per finire un round, qualsiasi altro giocatore può contestare una o più parole, sia perché scritta male che perché non è affatto una parola. Si può consultare un dizionario per risolvere le contestazioni.
- Se il contestante ha ragione e la parola è effettivamente sbagliata, chi ha presentato la parola sottrae i punti della parola sbagliata dal suo punteggio e deve interrompere il gioco per quel round. Può comunque considerare i punti delle parole corrette e aggiungerli al suo punteggio una volta terminato il round.
- Quindi si riavvia il timer di 2 minuti e tutti i giocatori rimanenti continuano a giocare finché un giocatore non scrive correttamente tutte e 5 le parole.

PAROLE ACCETTATE

Tutte le parole presenti nel dizionario italiano possono essere usate nel gioco. Alcune parole non sono ammesse, tra cui abbreviazioni, prefissi, suffissi isolati e nomi propri.

DISTRIBUZIONE DELLE TESSERE

12 x A, 4 x B, 8 x C, 6 x D, 12 x E, 4 x F, 5 x G, 4 x H, 12 x I, 1 x J, 1 x K, 10 x L, 5 x M, 10 x N, 11 x O, 6 x P, 3 x Q, 10 x R, 8 x S, 8 x T, 6 x U, 5 x V, 1 x W, 1 x Y, 3 x Z

Copyright © 2026 PlayMonster Group LLC, 1401 Gale Drive, Beloit, WI 53511. DABBLE® is a trademark of INI, LLC. Manufactured and distributed by PlayMonster Group, LLC. All rights reserved.

© 2026 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

www.goliathgames.com

26120

**PlayMonster
Games**

937414

Goliath

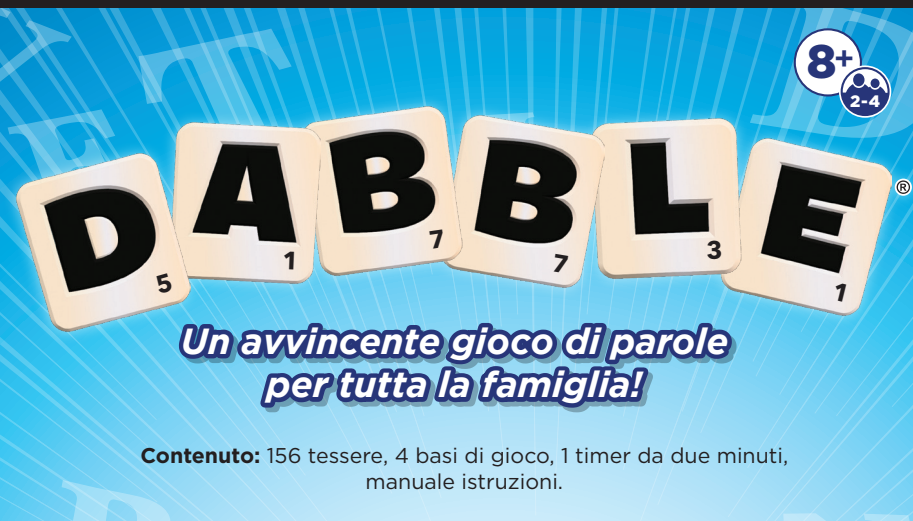
Avvertenza



Piccole parti.
Rischio di soffocamento.

CE

937414-0-10-V1-2512



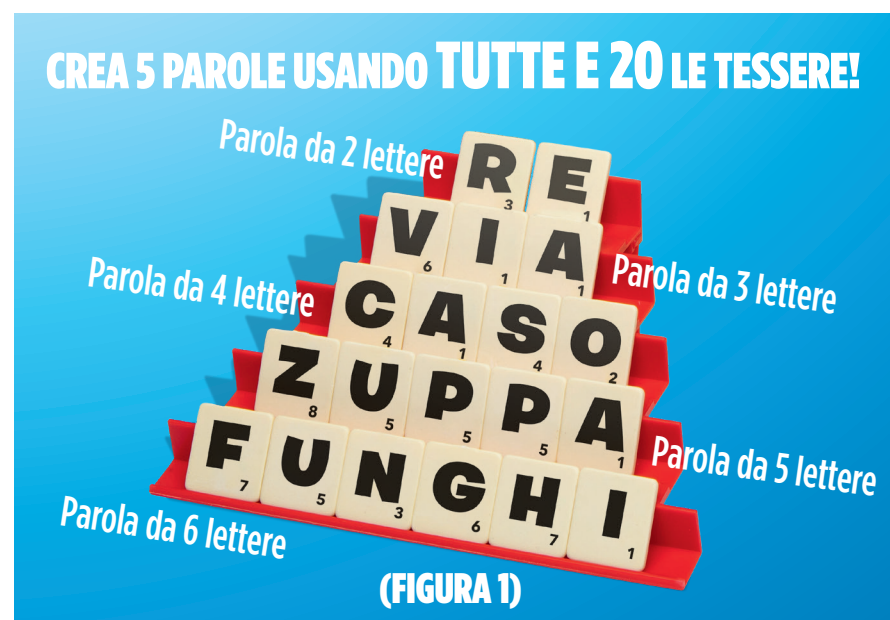
• ISTRUZIONI •

TEMPO DI GIOCO

2 minuti a round (30-60 minuti a partita).

SCOPO DEL GIOCO

L'obiettivo di ogni giocatore è creare una parola di 2 lettere, una di 3 lettere, una di 4 lettere, una di 5 lettere e una di 6 lettere partendo da 20 tessere selezionate (vedi Figura 1).



REGOLE DEL GIOCO

1. Mettete tutte le tessere sul tavolo a faccia in giù.
2. Ogni giocatore sceglie 20 tessere senza guardarle e le tiene a faccia in giù davanti a sé.
3. Una volta che tutti i giocatori hanno scelto le loro 20 tessere, si avvia il timer di 2 minuti e inizia il primo round. Tutti i giocatori girano le proprie tessere a faccia in su e iniziano a creare le loro 5 parole (vedi Figura 2).
4. Il primo giocatore a scrivere correttamente tutte e 5 le sue parole e gridare **"DABLE!"**, vince il round. A quel punto il gioco si interrompe. Ogni giocatore calcola il suo punteggio per quel round secondo le **"Regole di Punteggio"** qui sotto.
5. Se nessuno scrive correttamente 5 parole nel round 1, i giocatori possono cambiare tutte le tessere che desiderano rimettendo le tessere scartate nella pila principale a faccia in giù e sostituendole con un numero uguale di nuove tessere. Quindi, si avvia nuovamente il timer per iniziare un nuovo round!
6. Si va avanti così finché qualcuno non scrive correttamente 5 parole.

NOTA SPECIALE: Per facilitare il gioco, si può decidere di non utilizzare il timer e consentire il cambio di tessere in qualsiasi momento durante il gioco.



(FIGURA 2)

PUNTEGGIO DEL ROUND

Tutti i giocatori devono sommare i punti di ogni tessera utilizzata per comporre una parola completa. Il giocatore vincitore aggiunge 25 punti al suo totale per il round (Vedi Figure 3 e 4).

ESEMPIO N. 1:

Il giocatore vincitore nella Figura 3 qui sotto ottiene **4 punti** per la parola di 2 lettere, **8 punti** per la parola di 3 lettere, **11 punti** per la parola di 4 lettere, **24 punti** per la parola di 5 lettere e **29 punti** per la parola di 6 lettere. Il totale è **76 punti**, a cui si aggiungono **25 punti bonus** per un punteggio totale di **101 punti** per il round 1.



(FIGURA 3)

ESEMPIO N. 2:

Il giocatore a destra nella Figura 4 qui sotto ottiene **7 punti** per la parola di 2 lettere, **7 punti** per la parola di 3 lettere, **10 punti** per la parola di 4 lettere, **14 punti** per la parola di 5 lettere. Il totale è pari a **38 punti** per il round 1.



(FIGURA 4)