



## SCOPO DEL GIOCO

Hai organizzato una bella gita con una comitiva di amici, ma purtroppo si sono tutti ammalati ed ora devi cercare il giusto rimedio per ognuno di loro. Leggi bene i bugiardini dei medicinali (tra cui i nuovi Curoben, Falsomal, Fintoben, Miracolin, Stomal, Truffaldin...), o meglio visita il più in fretta possibile quante più farmacie del paese (o recati in ospedale) e sii il primo a curarli tutti!

Ad ogni partita possono prendere parte da due a quattro giocatori (dai 5 ai 99 anni purché almeno uno sappia leggere).

## PREPARAZIONE

La confezione contiene 4 pedine di diversa colorazione (una per ogni giocatore), 30 carte caselle “Cure & Malanni”, 30 carte “amico con malanni”, 30 carte “evento”, un dado e questo foglio di istruzioni.

Mischiare tutti i singoli mazzi, poi disporre coperte a “scacchiera” le carte caselle “Cure & Malanni” con il logo rivolto verso l’alto (esclusa quella di partenza che ha disegnata la pensilina perché è bifronte) a ricostruire idealmente la cartina del paese per un totale di 5 righe e 6 colonne e posizionare sulla carta casella di partenza le pedine dei giocatori che prendono parte al gioco, consegnare ad ognuno 7 carte “amico con malanni” (9 carte se si gioca in 3 o 12 carte se si gioca in 2) e formare due mazzi sempre coperti, uno con quelle non distribuite e uno con quelle degli eventi e posizionateli entrambi sul banco.

## COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore lancia il dado e:

- se ottiene 1 deve coprire una carta casella “Cure & Malanni” a propria scelta tra quelle già scoperte in precedenza (se disponibile) purché non occupata da alcuna pedina (escluso la carta casella di partenza);
- se ottiene 2 può scegliere se muovere la propria pedina di 2 caselle (e comportarsi come prevede la regola successiva) oppure invertire la posizione di due carte caselle “Cure & Malanni” a propria scelta purché non occupate da alcuna pedina;
- se ottiene 3 o 4 o 5 deve muovere la propria pedina di 3 o 4 o 5 carte caselle “Cure & Malanni” (ogni spostamento è consentito solo se effettuato in orizzontale o in verticale, mai se in diagonale e mai ripassando più volte nella stessa mossa su una stessa carta casella “Cure & Malanni”) e alla fine del movimento, ma solo se si trova su una carta casella “Cure & Malanni” non ancora scoperta, la deve scoprire e comportarsi come su essa indicato: se trova una farmacia può rimettere nel mazzo sul banco una propria carta “amico con malanni” malato della malattia specificata (se presente nella propria comitiva), oppure se trova l’ospedale può rimettere nel mazzo sul banco una propria carta “amico con malanni” malato di una qualsiasi malattia, oppure pescare dal relativo mazzo la prima carta “evento” ed eseguire quanto in essa indicato (reinserendola poi sul fondo);
- se ottiene 6 deve pescare dal relativo mazzo la prima carta “evento” ed eseguire quanto in essa indicato (reinserendola poi sul fondo).

Vince la partita il giocatore che per primo riesce a restare senza carte “amico con malanni” e a fermarsi al termine della propria mossa esattamente nella carta casella “Cure & Malanni” raffigurante la pensilina di partenza.

Buon divertimento.