



# salute!



## SCOPO DEL GIOCO

Un gioco per sdrammatizzare su sintomi e malattie: in caso di starnuto sii sempre pronto ad augurare "salute!".

Chi riuscirà a dimostrare di essere in grado di potersi sempre rimettere presto in sesto? Impossessati del maggior numero di "cuore della salute" per curare al meglio i tuoi malanni, e vinci questa divertente sfida.

Ad ogni partita possono prendere parte da 4 a 9 giocatori dai 5 ai 99 anni, che potranno sfidarsi in partite singole o in un "torneo" composto da un numero di partite singole da stabilire a priori.

## PREPARAZIONE

La confezione contiene 20 carte con raffigurati diversi soggetti ("dottore", "persona in piedi con sintomi", "persona a letto malata" e "jolly" che può valere a scelta come persona con sintomi o malata) suddivise in due "famiglie di contaminazione" (rossa e verde), 20 bustine trasparenti (in cui inserire ogni singola carta), 36 "cuore della salute" (servono per quantificare il punteggio utile per la vittoria) e questo foglio di istruzioni. Se si decide di sfidarsi in un "torneo" invece che in una partita singola, è consigliato procurarsi anche un foglio di carta ed una matita (o penna) per segnare i punteggi complessivi raggiunti dopo ogni manche dai giocatori.

Mischiare le carte e distribuirne due ad ogni giocatore (che conserverà in modo che gli avversari non le possano vedere) e appoggiare sul tavolo formando un mazzo "coperto" (con il logo del gioco rivolto verso l'alto) quelle rimanenti e collocare vicino tanti "cuore della salute" quanti sono i giocatori moltiplicato per 4 e rimuovendo dal gioco gli eventuali eccedenti (esempio: per 7 giocatori si abilitano  $7 \times 4 = 28$  cuori ma è possibile abilitarne un numero inferiore se si vuole velocizzare ogni sfida o superiore se si vuole allungarla). Se si decide di sfidarsi in un "torneo" invece che in una partita singola, va stabilito ora il numero di manches che si vogliono disputare complessivamente.

## COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore deve lasciarsi pescare a caso (tutti simultaneamente) dal giocatore successivo una delle carte in proprio possesso (e di conseguenza ne pescherà una dal giocatore precedente), quindi chi è di turno può decidere (se vuole) di sostituire una delle sue carte con la prima del mazzo di quelle presenti sul tavolo (inserendo in fondo al mazzo quella che vuole cambiare), infine in sequenza (partendo dal giocatore di turno e poi quelli successivi) si può dichiarare (è facoltativo) le eventuali situazioni che movimentano i punti assegnabili per quel turno (i punti sono calcolati ad ogni turno per tutti i giocatori che prendono parte alla partita, e quindi non solo per quello che è di turno).

# salute!

Le situazioni utili sono le seguenti:

- chi possiede **due carte “dottore”** o **due carte “jolly”** può (se vuole) mostrarle e prendere ad un giocatore qualsiasi a sua scelta (indipendentemente dalle carte che quello possiede) due dei suoi “cuore della salute” (o uno solo se ne possiede solo uno); 
- chi possiede **una carta “persona in piedi con sintomi”** e **una carta “persona a letto malata”** appartenenti alla stessa “famiglia di contaminazione” (una delle due può anche essere una carta “jolly” purché dello stesso colore) può (se vuole) mostrarle e di conseguenza ottiene uno dei “cuore della salute” presenti sul tavolo; 
- chi possiede **due carte “persona a letto malata”** appartenenti alla stessa “famiglia di contaminazione” (una delle due può anche essere una carta “jolly” purché dello stesso colore) può (se vuole) mostrarle e di conseguenza ottiene due dei “cuore della salute” presenti sul tavolo; 
- chi possiede **una carta “dottore”** e **una carta “persona a letto malata”** appartenenti alla stessa “famiglia di contaminazione” (in sostituzione della carta “persona a letto malata” può utilizzare una carta “jolly” purché dello stesso colore) può (se vuole) mostrarle e chiedere ad un altro giocatore a sua scelta di mostrare a tutti le sue carte e, solo se queste appartengono entrambe alla stessa “famiglia di contaminazione” di quella della carta “dottore” del giocatore di turno, si impossessa di due dei suoi “cuore della salute” (o di uno solo se quello ne possiede solo uno); 
- chi possiede **una carta “dottore”** e **una carta “persona in piedi con sintomi”** appartenenti alla stessa “famiglia di contaminazione” (in sostituzione della carta “persona in piedi con sintomi” può utilizzare una carta “jolly” purché dello stesso colore) può (se vuole) mostrarle e chiedere ad un altro giocatore a sua scelta di mostrare a tutti le sue carte e, solo se queste appartengono entrambe alla stessa “famiglia di contaminazione” di quella della carta “dottore” del giocatore di turno, si impossessa di uno dei suoi “cuore della salute”; 
- chi possiede **una carta “dottore”** e **una carta di opposta “famiglia di contaminazione”** (anche se fosse il “jolly”) può (se vuole) mostrarle e chiedere ad un altro giocatore a sua scelta di mostrare a tutti le sue carte e, solo se queste appartengono entrambe alla stessa “famiglia di contaminazione” di quella della carta “dottore” del giocatore di turno, quello dovrà rimettere a disposizione sul tavolo uno dei suoi “cuore della salute” (due “cuore della salute” se l’altro possiede, oltre alla carta “dottore”, la carta “jolly”); 
- tutte le altre combinazioni di carte (compreso possedere due carte “persona in piedi con sintomi” appartenenti alla stessa “famiglia di contaminazione”) non producono situazioni utili.

Attenzione: si ricorda che ogni carta jolly può essere usata a propria scelta per rappresentare una “persona in piedi con sintomi” o una “persona a letto malata” (ma mai un dottore), e che per essere utilizzabile deve obbligatoriamente appartenere alla stessa “famiglia di contaminazione” (cioè non si può usare un jolly rosso con una carta verde, e viceversa).

La partita (o la singola manche) termina quando viene assegnato l’ultimo “cuore della salute” disponibile sul tavolo, anche se comunque bisogna terminare il conteggio dei punti per quel turno con la possibilità che qualcuno possa non ricevere “cuore della salute” dal banco anche se ne ha diritto, che altri possano ancora rubarne agli avversari o che alcuni cuori possano essere resi al banco ma non venire più assegnati. Il vincitore è colui che conquista più “cuore della salute” (in caso di “torneo”, vale il totale complessivo finale calcolato come sommatoria di quelli conquistati in ogni singola manche). Buon divertimento.

