

KROBS



IMUL
LAUSANNE

**GAME
WORKS**

COS'È KROBS ?



Professor Gilbert Greub
Istituto di Microbiologia
dell'Università di Losanna,
Svizzera

KROBS è un gioco di carte incentrato sui "mikrobi": dai nuovi microbi che abbiamo appena scoperto e di cui stiamo ancora valutando il potenziale patogeno a quelli ben noti che incontriamo con frequenza sempre maggiore oggi giorno. Questo accade principalmente per due motivi:

i cambiamenti nello stile di vita degli ultimi decenni e il riscaldamento globale.

Questo gioco è stato concepito per essere educativo pur rimanendo divertente. Il nostro intento è di farvi divertire con il gioco ma anche di farvi imparare qualcosa sui germi che ci circondano.



Giocando imparerete quali comportamenti della nostra vita quotidiana sono più rischiosi, e soprattutto imparerete a evitarli.



Il gioco comprende carte di cinque colori. Ogni colore rappresenta una situazione che potrebbe portarci a contatto con i germi: cibo, animali, inalazioni d'acqua, l'ambiente tramite le zecche e infine i viaggi nelle destinazioni esotiche.

A ogni colore corrispondono cinque carte neutrali che rappresentano le attività innocue e nove carte che rappresentano dei comportamenti a rischio. Quando giocherete quelle carte sarete esposti a un attacco, e se quell'attacco ha successo, dovrete pescare una carta malattia. Così facendo imparerete quale comportamento a rischio avete tenuto e da quale germe siete stati infettati.



Il grado di gravità della malattia può variare in base al germe e dovrete attendere con pazienza di guarire. I segnalini tempo sulla carta corrispondono alla gravità della malattia.

Per esempio, un segnalino tempo corrisponde a circa una settimana di malattia.

A volte un germe può risultare completamente innocuo e a volte può risultare letale. In certi casi, quando siete malati, dovrete rinunciare a svolgere certe attività.



I CODICI QR

Non avete bisogno di uno smartphone o di un computer per giocare a questo gioco. I codici QR del gioco vi guidano semplicemente al posto giusto del sito web «www.krobs.ch» dove troverete molte informazioni utili e importanti sui microbi presentati nel gioco.



UN CORDIALE RINGRAZIAMENTO AI NOSTRI SPONSOR

Desideriamo esprimere la nostra gratitudine a tutti gli sponsor elencati di seguito, che con le loro donazioni hanno reso possibile questo progetto:



Sponsor « Gold »

- Becton Dickinson (CH, USA)
- bioMérieux Suisse (CH)
- Debiopharm International (CH)
- Dipartimento Federale della Pubblica Sanità (CH)
- Sysmex Suisse (CH)



Sponsor « Silver »

- Accelerate Diagnostics (F)
- Axon Lab (CH)
- DiaSorin Switzerland (CH)
- Fondation Egon NAEF (CH)
- Resistell (CH)
- SUEZ Groupe (F)

CONTENUTO

96 carte Krobs (in 5 colori)

Attività (70x)

Retro



Neutrale (25x)



...

Rischio (45x)



...

Attacco (21x)



...

Supercautela (5x)



...

50 carte Malattia

(in 5 colori)

Retro



...

Fronte



...

9 carte Trofeo

Retro/fronte



...

20 segnalini Tempo



PREPARAZIONE DEL GIOCO

- 1 Ripartite le carte Malattia per colore. Mescolate ogni colore separatamente e create 5 mazzi. Collocateli a faccia in giù accanto al bordo del tavolo.
- 2 Collocate le carte Trofeo accanto ai mazzi delle Malattie.
- 3 Collocate i segnalini Tempo a portata di mano.
- 4 Mescolate le carte Krobs e componete un mazzo a faccia in giù al centro del tavolo.
- 5 Distribuite una mano di partenza di 5 carte Krobs a ogni giocatore.
- 6 Determinate casualmente un primo giocatore. Ora siete pronti a iniziare!



OBIETTIVO DEL GIOCO

Il primo giocatore a completare 3 colonne di carte Attività con un valore di **esattamente** 15 punti ciascuna è il vincitore. Ma attenzione, gli avversari cercheranno di mettervi i bastoni tra le ruote!

ROUND DI GIOCO

Nel vostro turno, scegliete una delle 2 possibili azioni:

GIOCARE 1 O 2 CARTE

Al fine di:

- A) migliorare le vostre colonne
- B) lanciare un attacco
- C) curarvi

Poi pescate **1 carta** e aggiungetela alla vostra mano (sia che abbiate giocato 1 carta, sia che ne abbiate giocate 2!).

Importante: non potete **mai** effettuare lo stesso tipo di azione (A, B o C) due volte durante lo stesso turno.

OPPURE

RIFORMARE LA VOSTRA MANO

Qualora le cose non stiano andando affatto nel modo che volevate!

GIOCARE CARTE

A) Migliorare le vostre colonne

- Collocate la carta a faccia in su sul tavolo.

Potete usarla per iniziare una nuova colonna.

Anche se l'obiettivo del gioco è completare 3 colonne, potete avere anche più di 3 colonne sul tavolo, se vi è utile per gestire meglio le vostre strategie!



- Oppure potete scegliere di allungare una colonna esistente. Collocate la carta sulla colonna scelta scalando leggermente le carte, in modo che tutti i giocatori possano vedere i valori di tutte le carte in quella colonna.



- Se l'ultima carta giocata su una colonna è una carta **Rischio** (⚠), siete soggetti a un attacco dei microbi.



- **NON** potete giocare una carta che porti la somma delle carte di una colonna a più di 15!



Arrivare a 15

Quando giocate una carta che porta il totale di una colonna a 15, avete due possibilità:

- a) L'ultima carta è una carta Neutrale:

Scartate l'intera colonna e prendete una carta Trofeo. Siete un passo più vicini alla vittoria!



- b) L'ultima carta è una carta Rischio:

Radunate tutte le carte della vostra colonna per comporre un singolo mazzetto (lasciando la carta Rischio sulla cima). Dovete aspettare **il vostro prossimo turno** per reclamare la carta Trofeo: i vostri avversari avranno prima un'opportunità di attaccarvi.



B) Lanciare un attacco

Un avversario ha giocato una carta Rischio e ora avete l'opportunità di rallentarlo (anche se non sarà una cosa carina da fare...)

- Per attaccare, dovete giocare una carta Attacco (sulla pila degli scarti) che corrisponda al colore di una carta Rischio visibile.



Carta Attacco



Bersaglio

- Prendete la carta in cima al mazzo delle Malattie del colore corrispondente e collocatela in cima a quella colonna.



Chiarimenti:

- Se più colonne (inclusa la vostra) sono a Rischio per quello specifico colore quando giocate la carta Attacco, **ogni** colonna vulnerabile riceverà una carta Malattia.

(Assegnatele casualmente alle colonne senza prima guardarle.)

- Esiste una carta multicolore chiamata Supermicrobo che attacca tutte le carte Rischio (⚠) visibili a prescindere dal colore.



Conseguenze:

- Se la carta Malattia non mostra alcun segnalino, non succede nulla. Dovete semplicemente tenere la carta sulla vostra colonna...
(Siete stati esposti ai microbi, ma non avete contratto la malattia.)



- Se la carta Malattia mostra dei segnalini (da 1 a 9), collocate quel numero di segnalini Tempo sopra la carta. Il numero di segnalini corrisponde alla gravità della malattia: più segnalini ci sono sulla carta, più tempo ci vorrà per guarire!



- Se la carta Malattia mostra uno scheletro accompagnato da una banda di microbi, il giocatore soccombe a causa di una malattia mortale ed è immediatamente **eliminato** dal gioco!



C) Curarvi

Se avete una carta Malattia su cui ci sono dei segnalini, siete *malati*.

- Per curarvi, scartate una carta Attività (Neutrale o Rischio) di **qualsiasi colore** e rimuovete dalla vostra carta Malattia un ammontare di segnalini pari al numero mostrato sulla carta.
- Se rimuovete l'ultimo segnalino, vi siete curati completamente e siete tornati al pieno delle forze.



Scarta questa carta...



...per rimuovere 2 segnalini.

NB:

- Potete curarvi usando una carta dal valore superiore al numero di segnalini che vi rimangono.
- Quando siete completamente curati, lasciate la carta Malattia in cima alla colonna (in modo da non essere di nuovo a Rischio!).

Importante

- Fintanto che siete malati, **non** potete giocare le vostre colonne. Potete solo curarvi, attaccare o ripescare la vostra mano (come spiegato nella pagina successiva).

E Supercautela?

Una carta Supercautela va giocata su una colonna come tutte le altre carte Attività. Ha 2 effetti:

- Copre una carta Rischio che si trovava prima in cima alla colonna.
- Protegge questa colonna da tutte le future carte Rischio del colore corrispondente.



La carta viola 4 è stata coperta e questa colonna è ora immune agli attacchi di colore Marrone.

RIFORMARE LA VOSTRA MANO

Potete scartare da 0 a 5 carte **Attacco o Supercautela** e poi pescare dal mazzo altre carte finché non avrete di nuovo 5 carte in mano.

Ex. 1



La vostra mano sembra molto debole. Decidete di scartare sia le carte Attacco Verdi che la carta Supercautela per pescare altre 3 carte nella vostra mano.

Ex. 2



Poiché la vostra mano contiene solo 3 carte, decidete di usare questa azione per pescare 2 nuove carte. NB: Potreste anche avere scartato la carta Attacco e/o la carta Supercautela prima di pescare fino a 5 carte.

FINE DEL MAZZO

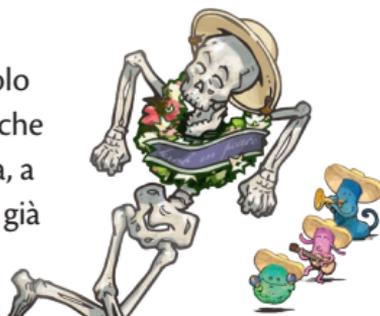
Se il mazzo è esaurito, mescolate la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo. Se successivamente una carta Malattia compare in cima al mazzo ignoratela e mettetela nella pila degli scarti.

FINE DELLA PARTITA

Il giocatore che prende la sua 3^a carta Trofeo vince **immediatamente** la partita.

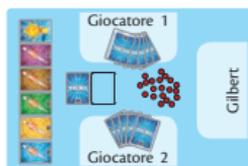
Caso speciale:

Se c'è stata un'eliminazione e restano solo 2 giocatori in gioco, il **primo** giocatore che ottiene una carta Trofeo vince la partita, a prescindere dal numero di carte Trofeo già vinte dai giocatori.

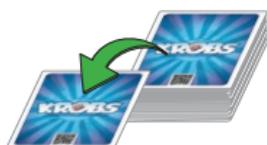


PARTITA A DUE GIOCATORI

In una partita a due giocatori, entrambi giocate contro Gilbert, un avversario fittizio. La partita si gioca normalmente, ma con i cambiamenti seguenti:



- Gilbert non riceve una mano di partenza.
- Iniziate **ognuno** dei vostri turni giocando per Gilbert. Pescate la carta in cima al mazzo e giocatela immediatamente.



- Se si tratta di una carta Neutrale o Rischio, giocatela su una delle colonne di Gilbert.

Se il valore della carta è troppo alto per essere giocato su una colonna esistente, iniziate una nuova colonna per Gilbert.



- Se si tratta di una carta Attacco, giocatela automaticamente contro qualsiasi carta Rischio dello stesso colore (anche contro quelle controllate da Gilbert).

Se non ci sono carte di questo tipo, la carta Attacco viene scartata senza effetto.



- Se si tratta di una carta Supercautela, giocatela su una qualsiasi colonna di Gilbert (a vostra scelta).



- Se Gilbert è *malato*, deve curarsi prima di poter giocare carte sulle sue colonne. Naturalmente può comunque attaccare, se pesca quel tipo di carta.

Una volta giocata la carta di Gilbert, giocate il vostro turno normalmente. Poi il vostro avversario giocherà una carta per Gilbert prima di svolgere il proprio turno e così via.

FINE DELLA PARTITA (PER DUE GIOCATORI):

Il gioco viene comunque vinto dal giocatore che arriva per primo ad avere 3 carte Trofeo.

- Se Gilbert è il giocatore che ottiene per primo 3 carte Trofeo, entrambi i giocatori hanno perso.
- Se qualcuno dei giocatori è eliminato, il giocatore successivo a ottenere una carta Trofeo sarà il vincitore, come di consueto.
- Quando uno dei giocatori viene eliminato e inizia un duello tra l'altro giocatore e Gilbert, il giocatore eliminato può svolgere tutti i turni di Gilbert.



KROBS

Capo del progetto: **Gilbert Greub**, IMUL, Losanna

Design del gioco: **Malcolm Braff - Bruno Cathala - Sébastien Pauchon**

Illustrazioni:

Vincent Dutrait

(www.vincentdutrait.com)

Consulenza scientifica:

Carole Kebbi, IMUL, Losanna

Ludografia:

Ulrich Schädler, Museo Svizzero dei Giochi, La Tour-de-Peilz

Traduzione: **Fiorenzo Delle Rupi**

Pubblicato da:

GameWorks Sàrl

Rue du Collège 14

1800 Vevey - Svizzera

www.gameworks.ch

Per ulteriori informazioni:

IMUL Lausanne

Rue du Bugnon 48

1011 Losanna - Svizzera

www.krobs.ch