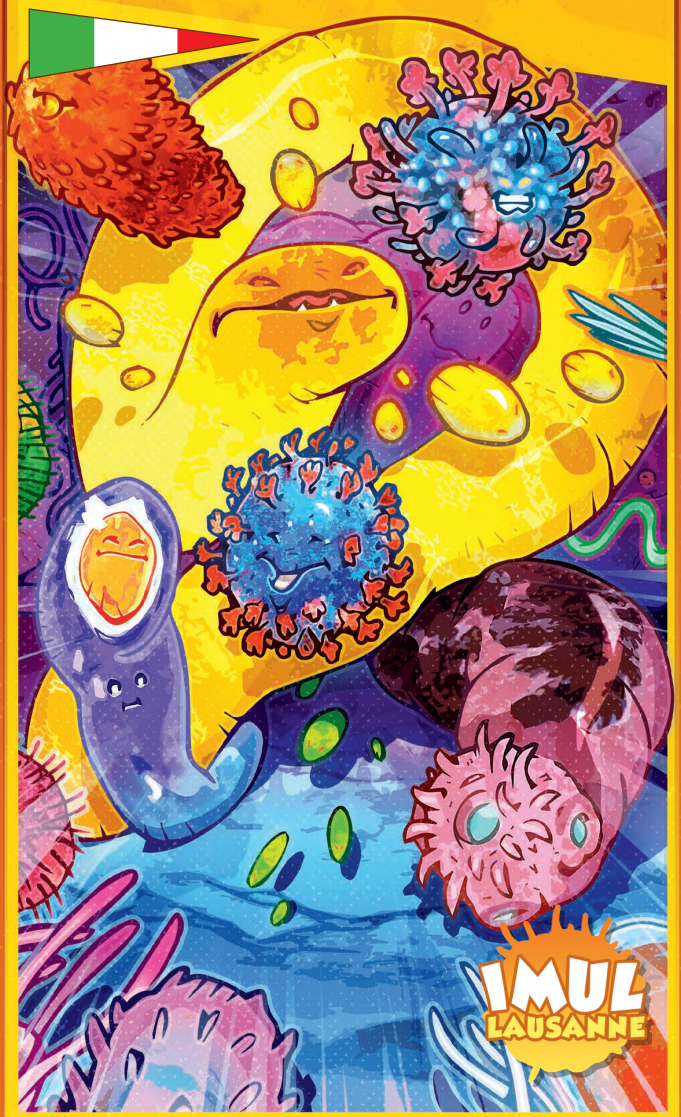
# MY KROBS



## COS'È MYKROBS?

Prof. Gilbert Greub
Istituto di Microbiologia
dell'Università di Losanna
Svizzera

MyKrobs è un gioco di carte che parla di microbi, quelli che sono stati appena scoperti e di cui non conosciamo ancora la pericolosità e quelli che conosciamo già da molto tempo. Questo gioco è stato concepito per essere educativo, ma soprattutto divertente. Il nostro intento è di farvi divertire giocando, e nel frattempo sensibilizzarvi nei confronti di alcuni dei microbi che ci circondano. Così, senza neanche accorgervene, giocando imparerete quali comportamenti della nostra vita quotidiana ci espongono a rischi e quali no, e soprattutto imparerete come evitare i rischi.

Il gioco comprende carte di 5 colori diversi; ogni colore rappresenta una situazione che può esporci al contatto con i microbi:

- tramite gli alimenti
- tramite l'acqua contaminata dai nostri escrementi
- tramite le goccioline (aerosol) che produciamo quando parliamo, cantiamo o respiriamo
- in caso di esposizione ad animali
- e durante varie attività che possono esporci a ferite

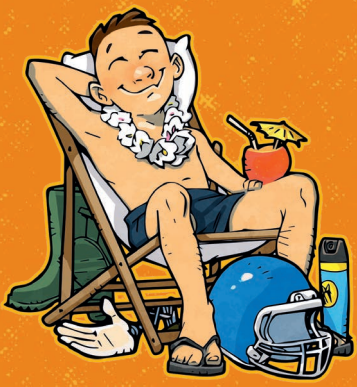
Per ogni colore ci sono 5 carte neutre che illustrano attività innocue e 8 carte a rischio che rappresentano, in maniera generica, situazioni delicate. Giocando una carta a rischio vi esporrete all'attacco da parte dei microbi, e se sarete attaccati dovrete pescare una carta malattia. In questo modo saprete quale attività a rischio avete intrapreso e da quale microbo siete stati infettati. Vi ammalerete più o meno gravemente a seconda del microbo in questione, e dovrete pazientemente aspettare di guarire.

Il numero di gettoni "tempo" indicato su ciascuna carta malattia corrisponde alla gravità della malattia

stessa. Pertanto un gettone “tempo” corrisponde a circa una settimana di malattia; talvolta un microbo si rivela poco pericoloso, talvolta è letale. Essendo malati, dovrete rinunciare a svolgere le vostre attività per un certo numero di settimane.

Inoltre, questo gioco contiene un gruppo di carte (le carte nere) che rappresentano situazioni che ci rendono più vulnerabili al rischio di infezione (l’immunosoppressione, la gravidanza, l’ospedale, ma anche un’epidemia o una particolare attività a rischio) o al contrario situazioni favorevoli (la vaccinazione o l’uso di probiotici).

Le carte nere sono una stuzzicante estensione del gioco, una variante che può essere utilizzata sia con Krobs (www.krobs.ch) che con MyKrobs.



## I CODICI QR

Per giocare non è necessario avere uno smartphone o un computer. I codici QR sulle carte vi guideranno al posto giusto sul sito internet “www.mykrobs.ch”, dove troverete molte informazioni utili sui microbi presentati nel gioco.

# MATERIALE

**87 carte MyKrobs** (in 5 colori)

Attività (65x)

Retro

Neutra (25x)

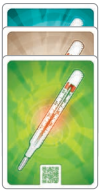
A rischio (40x)

Attaco (22x)

**20 gettoni Tempo**

**40 carte Malattia**
(in 5 colori)

Retro



Fronte

**9 cartes Trophée**

Retro/Fronte

**24 cartes spéciales**
(dos noir)

Retro

Fronte

# PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Separate le carte Malattia per colore. Mescolate ogni colore separatamente e create 5 mazzi. Collocateli coperti accanto al bordo del tavolo.
2. Collocate le carte Trofeo accanto alle carte Malattia.
3. Collocate i gettoni Tempo a portata di mano.

4. Mescolate le carte MyKrobs e create un mazzo coperto.
5. Distribuite 5 carte ad ogni giocatore, che le tiene in mano.
6. Il giocatore più giovane inizia. Siete pronti per cominciare.

## SCOPO DEL GIOCO

Vince chi completa per primo 3 colonne di carte Attività con un valore di **esattamente** 15 punti ciascuna. Ma attenti, gli avversari potrebbero mettervi i bastoni tra le ruote!

## TURNO DI GIOCO

Al vostro turno potete scegliere tra 2 tipi di azione:

### GIOCARE 1 O 2 CARTE

Allo scopo di
A) far avanzare le vostre colonne
B) attaccare
C) curarvi

Poi pescate **1 sola carta**
(indipendentemente da quante carte avete giocato!).

Importante: non potete **mai** fare lo stesso tipo di azione (A, B o C) 2 volte durante lo stesso turno.

**O**

### RIFARE LA VOSTRA MANO

Perché le cose vanno proprio male!

## GIOCARE CARTE

A) Far avanzare le vostre colonne

- Collocate la carta scoperta davanti a voi. Se è la prima, inizia una nuova colonna.
  Anche se l'obiettivo del gioco è completare 3 colonne, potete avere anche più di 3 colonne sul tavolo, se è utile per la vostra strategia di gioco.

- Altrimenti allungate una colonna esistente. Collocate la carta sulla colonna scelta scalando leggermente le carte, in modo che il valore di tutte le carte sia sempre visibile (a voi e agli altri giocatori).

- Se l'ultima carta giocata su una colonna è a rischio (⚠), vi esponete agli attacchi da parte 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 la somma della colonna in questione esattamente a 15, ci sono due possibilità:

- **Avete giocato una carta Attività neutra:** Riunite e scartate tutte le carte della colonna in questione e, al loro posto, prendete una carta Trofeo. La vittoria si avvicina!

- **b) Avete giocato una carta Attività a rischio:** Chiudete la colonna (riunite tutte le carte in un mazzetto, lasciando la carta a rischio scoperta). Dovrete però aspettare **il vostro prossimo turno** prima di ottenere una carta Trofeo, perché i vostri avversari hanno ancora la possibilità di attaccarvi.

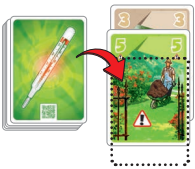
## B) Attaccare

Un avversario ha giocato una carta a rischio, è l'occasione giusta per cercare di rallentarlo (anche se non è una cosa carina da fare).

- Per attaccare, dovete giocare (sulla pila degli scarti) una carta Attacco dello stesso colore della carta a rischio che volete colpire.

Carta Attacco Bersaglio

- Prendete quindi la carta in cima al mazzo delle Malattie del colore corrispondente e collocatela sulla colonna bersaglio dell'attacco.



### Precisazioni:

- Se più colonne (incluse le vostre) sono a rischio per il colore specifico in cui giocate la carta Attacco, **ogni colonna** vulnerabile riceverà una carta Malattia.
  (Assegnatele casualmente alle colonne, senza prima guardarle.)

- La carta Attacco multicolore è un super-microbo che attacca tutte le carte a rischio (⚠) visibili, a prescindere dal colore.

**Conseguenze**

- Se la carta Malattia indica da 1 a 9 gettoni, collocate immediatamente sulla carta stessa un numero di gettoni Tempo corrispondente. Questo corrisponde alla gravità della malattia che ha colpito il giocatore: più gettoni ci sono, più tempo ci vorrà per guarire.

- Se la carta rappresenta uno scheletro accompagnato da un'orchestra di microbi, o semplicemente una croce, il giocatore soccombe a causa di una malattia mortale e viene immediatamente eliminato!

## C) Curarsi

Se su una delle vostre colonne avete una carta Malattia su cui ci sono ancora gettoni, siete *malati*.

Scartando questa carta…

- Per curarvi, scartate una carta Attività (neutra o a rischio, di **qualsiasi colore**) e rimuovete dalla vostra carta Malattia un numero di gettoni Tempo pari al valore della carta giocata.
- Se rimuovete l'ultimo gettone siete guariti e di nuovo operativi al 100%.

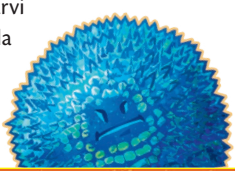
…rimuovete 2 gettoni.

**N.B.:**

- Ci si può curare usando una carta il cui valore è più elevato del numero di gettoni restanti.
- Una volta guariti, lasciate la carta Malattia sulla vostra colonna, in modo che la carta a rischio sottostante sia coperta e non possa essere attaccata di nuovo.

**Attenzione**

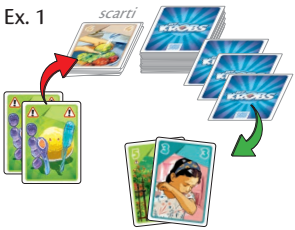
- Finché siete malati, **non potete** far avanzare le vostre colonne. Potete solo attaccare, curarvi e rifare la vostra mano (come spiegato nella pagina successiva).



## RIFARE LA VOSTRA MANO

- Potete scartare da 0 a 5 carte **Attacco** e quindi pescare altre carte dal mazzo, fino ad avere di nuovo 5 carte in mano.

Ex. 1




Avete 4 carte e la vostra mano vi sembra debole. Decidete di scartare le 2 carte Attacco verdi e pescare 3 nuove carte.

Ex. 2

Dal momento che avete solo più 2 carte, decidete di passare il turno per pescarne altre 3. Potreste anche scartare la carta Attacco blu, prima di pescare 4 carte per completare la vostra mano.

## FINE DEL MAZZO

Se il mazzo è esaurito, mescolate gli scarti per formare un nuovo mazzo. Se in seguito una carta Malattia compare in cima al mazzo, scartatela e ignoratela.

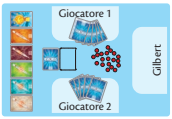
## FINE DELLA PARTITA

Il giocatore che ottiene la 3a carta Trofeo vince **immediatamente** la partita.

**Caso particolare:**
Dopo che un giocatore è stato eliminato, il **primo** che ottiene una carta Trofeo vince la partita, indipendentemente dal numero di carte Trofeo già in possesso degli avversari.

## PARTITA A DUE GIOCATORI

Se giocate in due, giocate contro un terzo avversario fittizio, Gilbert.




La partita si gioca normalmente, ma con i seguenti cambiamenti:

- Gilbert non riceve carte all'inizio del gioco.
- Iniziate **ogni** vostro turno giocando per Gilbert. Pescate la carta in cima al mazzo e giocatela immediatamente come segue:

- Se si tratta di una carta Attività neutra o a 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.

- Se si tratta di una carta Attacco, qualsiasi carta a rischio di quel colore (comprese quelle di Gilbert) viene automaticamente attaccata.

Se non ci sono carte a rischio del colore in questione, la carta Attacco viene scartata senza conseguenze

- Se Gilbert è malato, deve curarsi prima di poter giocare carte sulle sue colonne. Tuttavia può attaccare, se pesca una carta Attacco.

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 A DUE GIOCATORI

Il gioco viene comunque vinto dal giocatore che per primo ottiene 3 carte Trofeo.

- Se Gilbert ottiene per primo 3 carte Trofeo, entrambi i giocatori hanno perso.

- Se uno dei tre giocatori è eliminato, il primo giocatore superstite che ottiene una carta Trofeo è il vincitore, come di consueto.

- Se un giocatore è eliminato, la partita termina con un duello tra il giocatore superstite e Gilbert (per il quale può giocare il giocatore eliminato).

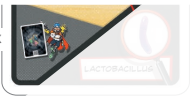
# VARIANTE CARTE SPECIALI

basata su un'idea di G. Greub

- Per una versione del gioco un po' più stuzzicante e strategica, che vi permetta di infastidire meglio gli avversari, potete aggiungere le 24 carte speciali (con il dorso nero).

- Nella fase di preparazione del gioco, mescolate le carte speciali e formate un mazzo separato, che potete collocare accanto ai mazzi delle carte Malattia.
- Il gioco si svolge normalmente, ma ogni volta che collocate, su una delle vostre colonne, una carta Attività dello stesso valore dell'ultima carta presente su una delle vostre **altre** colonne, potete pescare una carta speciale ed utilizzarla, applicandone l'effetto.

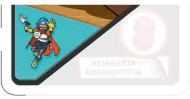
- Ecco gli effetti delle carte speciali, spiegati in dettaglio:

2x 

Collocate questa carta accanto ad una delle vostre colonne. Da questo momento la colonna in questione sarà immune da ogni attacco effettuato con carte speciali.

2x

Collocate questa carta su una delle vostre colonne. In questo modo il valore della colonna in questione sarà aumentato di 1, 2 o 3 punti. Questo valore può cambiare, a seconda delle carte aggiunte in seguito.

5x 

Questa carta rappresenta un *SuperPrudente*. Collocatela accanto ad una delle vostre colonne. Da questo momento la colonna in questione sarà immune da ogni attacco nel colore corrispondente.

2x

Scartate questa carta e scegliete un giocatore. Il giocatore scelto dovrà scartare l'ultima carta di una sua colonna a vostra scelta.

2x

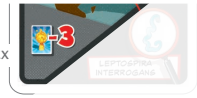
Scartate questa carta e scegliete un colore. Un giocatore a vostra scelta dovrà scartare tutte le carte di quel colore che ha in mano (senza pescare).

1x

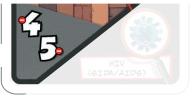
Collocate questa carta accanto all'ultima carta di una colonna a vostra scelta. Sulla colonna in questione non sarà più possibile aggiungere carte del colore indicato.

1x

Collocate questa carta accanto ad una colonna a vostra scelta. Sulla colonna in questione non sarà più possibile giocare 2 carte dello stesso colore di seguito.

2x 

Collocate questa carta sulla carta Trofeo di un avversario. Questa carta Trofeo non sarà più valida finché il giocatore in questione non scarterà un 3.

2x 

Collocate questa carta accanto ad una colonna di un avversario. Sulla colonna in questione non sarà più possibile giocare carte del valore di 4 o 5 punti.

2x

Collocate questa carta accanto ad una colonna a vostra scelta. La colonna in questione dovrà raggiungere il valore di 20 punti, anziché 15, per ottenere una carta Trofeo.

2x

Scartate questa carta insieme a **tutte** le carte che avete in mano, quindi pescate 5 nuove carte. Potete applicare l'effetto di questa carta a voi oppure ad un avversario.

1x

Scegliete una colonna (vostra o di un avversario). Tutte le carte speciali presenti devono essere scartate.

- Non si possono mai applicare simultaneamente più di due carte speciali alla stessa colonna, e queste non possono essere assolutamente identiche.
- Se l'effetto di una carta speciale non è immediatamente applicabile, la carta viene semplicemente scartata.

# MY KROBS

Un progetto di: **Gilbert Greub**, Istituto di Microbiologia, Losanna

Game design : **M. Braff - B. Cathala - S. Pauchon & G. Greub**

Illustrazioni:
**Vincent Dutrait**
(www.vincentdutrait.com)

Consulenza scientifica:
**Carole Kebbi**, Istituto di Microbiologia, Losanna

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

Pubblicato da:
**JeuPRO Sàrl**
**Chemin des Peupliers 13**
**1073 Mollie-Margot - Svizzera**

**www.jeupro.ch**

Per ulteriori informazioni:
**Istituto di Microbiologia**
**Rue du Bugnon 48**
**1011 Losanna - Svizzera**

**www.mykrobs.ch**