



di Walter Obert ® - 2020

Età: a partire dai 5 anni  
Durata: 15-20 minuti  
Giocatori: 2-8

*Finalmente abbiamo l'occasione di riconoscere i peggior virus esistenti e dare loro la caccia con questo gioco adatto a tutti: colpo d'occhio e velocità sono le caratteristiche principali per giocarci.*

#### PREPARAZIONE

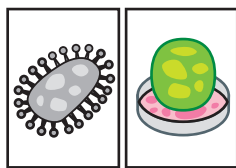
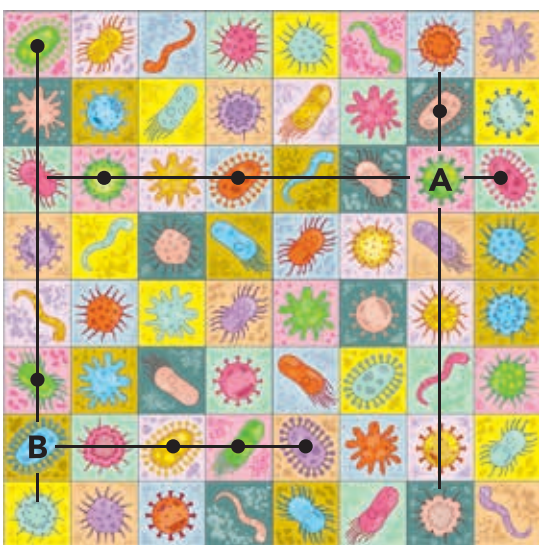
Stampate e ritagliate i quattro fogli successivi a questo, ricavando 8 + 8 carte singole (nella parte superiore dei fogli) e 4 quadranti 4 x 4 caselle (in quella inferiore). Possibilmente incollare i fogli su cartoncino, o utilizzare carta di uno spessore adeguato.

Ruotare casualmente i quattro quadranti e collocarli in modo da formare un tavoliere di 8 x 8 caselle.

Dividere le carte in due mazzi: FORMA (contenenti i disegni in bianco e nero) e COLORE (contenenti gli abbinamenti cromatici). Mettere i mazzi a faccia in giù vicino al tavoliere. Siete pronti per giocare.

#### COME SI GIOCA

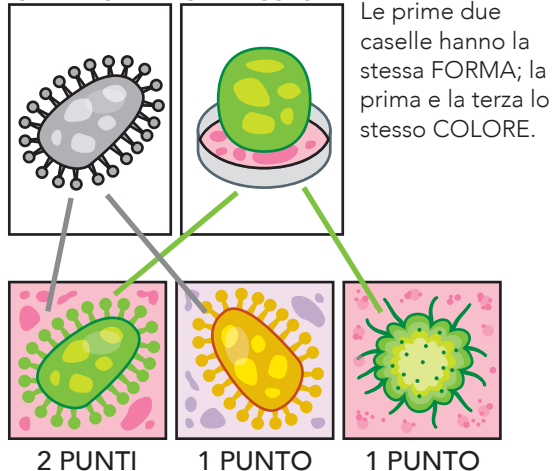
I giocatori devono poter vedere bene il tavoliere. Il più anziano tra loro gira la prima carte del mazzo FORMA e la prima carta del mazzo COLORE. Questa coppia di carte indica quali virus i giocatori devono velocemente rintracciare. Per catturare un virus bisogna guardare attentamente il tabellone, quindi puntare un dito su una delle 64 caselle del tabellone e tenercelo finché anche gli altri giocatori non hanno fatto lo stesso. Quindi ogni giocatore partendo dal virus su cui ha il dito controlla le quattro direzioni nord-est-sud-ovest: per ogni virus con la stessa forma o lo stesso colore di quelli mostrati dalle carte prende un punto vittoria.



Esempio:  
il giocatore A punta il dito sulla casella A e vince 5 punti: 3 per la forma, e due per il colore.

Il giocatore B punta sulla casella B e ne vince 8:  
- 2 punti per aver individuato il virus in alto a sinistra (forma + colore)  
- 4 punti per la forma  
- 2 punti per il colore

#### CARTA FORMA CARTA COLORE



Le prime due caselle hanno la stessa FORMA; la prima e la terza lo stesso COLORE.

#### PUNTEGGIO

Il vincitore della manche è il giocatore che ha raccolto il maggior numero di punti, e prenderà le due carte Virus appena estratte, che alla fine varranno come due punti.

Se due giocatori pareggiano, prenderanno una carta a testa (uno prenderà la FORMA o l'altro il COLORE).

Se pareggiano tre o più giocatori, nessuno di essi prenderà le carte, che verranno scartate.

#### FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Il gioco si articola in otto manches. Ad ogni manche si rivelano due nuove carte FORMA e COLORE, puntando con il proprio dito la casella dalla quale si ritiene di poter vedere il maggior numero di Virus ricercati, e distribuendo le carte come punti Vittoria alla fine di ogni manche. Al termine della partita, chi ha il maggior numero di carte sarà nominato il miglior CACCIATORE DI VIRUS!

#### SUGGERIMENTI

- Invece del dito, è possibile utilizzare un semplice gettone o pedina colorata, in modo da rendere più semplice la visualizzazione del tavoliere agli altri giocatori.

- Il gioco è basato su velocità e colpo d'occhio, ma a volte essere troppo precipitosi fa perdere di vista posizioni migliori.

- Quando resta solo un giocatore a dover mettere il dito, gli altri contano fino a cinque dopodiché quel giocatore perderà il turno

- Versione cooperativa: ad ogni manche di sono 15 virus individuabili sulla mappa, e i giocatori devono catturarne almeno la metà per poter passare la prova, utilizzando solamente due dita per segnare le caselle di partenza.

AVVISO - La proprietà intellettuale del gioco è di Walter Obert.

La condivisione e la riproduzione del gioco è autorizzata, purché non sia a fini di lucro.

