

La RICETTA Perfetta



Un gioco di **ROMAIN CATERDJIAN**
Illustrato da **MEHDI DOIGTS**

È l'ora di punta in farmacia e molti pazienti stanno aspettando le loro medicine. Per aiutare tutti, ed evitare errori, dovrai dare un senso alla terribile calligrafia della Dr.ssa Scarabocchi. Non c'è tempo da perdere, prepara quelle pillole!

PANORAMICA E OBIETTIVO

La **Ricetta Perfetta** è un gioco cooperativo che si svolge in 3 round. L'obiettivo è collaborare per curare un paziente.

A ogni turno un giocatore interpreta la Dr.ssa Scarabocchi e deve scrivere una ricetta per quattro farmaci in soli 25 secondi. Gli altri giocatori, i Farmacisti, hanno 2 minuti per cercare di capire la ricetta e posizionare

i segnalini Pillola sulla plancia. Ogni farmaco preparato correttamente aumenta la salute del paziente di 1 punto.

Dopo 3 round, se il paziente è guarito, i giocatori vincono insieme. In caso contrario, perdono.

COMPONENTI

1 plancia



1 schermo e 1 **TERMOMETRO**



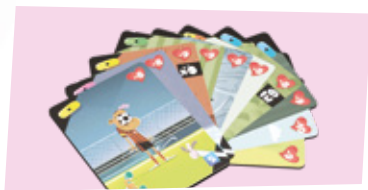
45 carte **TRATTAMENTO** (9 set da 5 carte)



1 blocchetto per **RICETTE**



10 carte **PAZIENTE** (livelli da 1 a 10)



10 segnalini **SPECIALI**:
5 segnalini **CHIAMATA** e 5 segnalini **NO**



20 segnalini **PILLOLA SET 1**

fronte giallo retro arancione



20 segnalini **PILLOLA SET 2**

fronte blu retro viola



20 segnalini **PILLOLA SET 3**

fronte verde retro rosa



IMPORTANTE: per giocare è necessario un orologio o un cellulare per impostare un timer di 25 secondi e uno di 2 minuti.



NOTA: ogni colore dei segnalini Pillola è associato a un simbolo distinto, per aiutare i giocatori daltonici.

PREPARAZIONE

- Posizionate la plancia al centro del tavolo **1**.
- Scegliete una carta Paziente.
Il retro di ogni carta Paziente specifica un livello di difficoltà da 1 a 10. Per la prima partita si consiglia di iniziare con la carta Paziente di livello 1.
- Posizionate la carta Paziente scelta a faccia in su accanto alla plancia **2**. *Riponete le carte Paziente rimanenti nella scatola. Non saranno necessarie per questa partita. Una descrizione completa di ogni paziente è disponibile a pagina 4.*



- Il Dottore prende lo schermo e inserisce il termometro nella fessura **3** corrispondente ai punti salute della carta Paziente scelta.
- Il Dottore, guardando le pillole indicate in alto a sinistra sulla carta Paziente, prende le 5 carte Trattamento **4** corrispondenti. I Farmacisti preparano il set (o i set) di 20 segnalini Pillola **5**. Se una pillola sulla carta Paziente è di due colori, si dovranno guardare entrambi i lati dei segnalini Pillola corrispondenti.

Durante il gioco, quindi, qualsiasi lato può essere rivolto verso l'alto.

Mettete nella scatola le carte Trattamento e le Pillole rimanenti. Non saranno utilizzate per questa partita.

ESEMPI:



Prendete le 20 Pillole dal SET 1 e mettetele con il lato giallo rivolto verso l'alto.



Prendete le 20 Pillole dal SET 1 e le 20 Pillole dal SET 2 e mettetele rispettivamente con il lato giallo e il lato blu rivolti verso l'alto.



Prendete le 20 Pillole dal SET 1. Si dovranno guardare entrambi i lati di questi segnalini durante il gioco, quindi qualsiasi lato può essere rivolto verso l'alto.

- I Farmacisti prendono il numero di segnalini **NO** **6** e il numero di segnalini **CHIAMATA** **7** indicati in fondo alla carta Paziente. *Mettete nella scatola i segnalini rimanenti. Non saranno utilizzati per questa partita.*
- Il Dottore mette poi il blocchetto delle ricette **8** vicino allo schermo.



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Il gioco si svolge in 3 turni. In ogni turno occorrerà completare le seguenti azioni nell'ordine indicato:

1. SCEGLIERE IL DOTTORE

Decidete insieme chi sarà il Dottore in questo round. Un giocatore può essere il Dottore al massimo una volta durante ogni partita (o due volte in una partita a 2 giocatori). Gli altri giocatori saranno i Farmacisti in questo round.

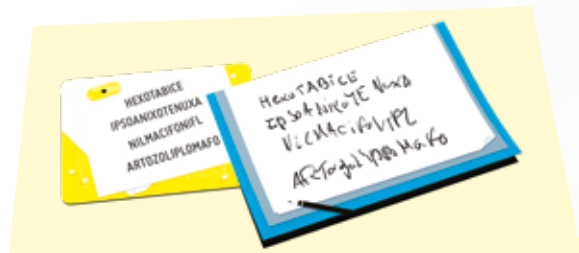
Il Dottore prende lo schermo e il blocchetto delle ricette. Pesca 1 delle 5 carte Trattamento e la posiziona dietro lo schermo. Il Dottore può guardare questa carta, ma non deve mostrarla agli altri.

2. SCRIVERE LA PRESCRIZIONE



Quando il Dottore è pronto, si avvia un timer di 25 secondi.

Nascosto dallo schermo, prima che scada il tempo, il Dottore deve copiare i nomi dei 4 farmaci dalla carta Trattamento su un foglio del blocchetto.



NOTA: se alcuni giocatori hanno difficoltà a scrivere velocemente, è possibile decidere insieme di impostare un timer più lungo per loro.

3. PREPARARE I FARMACI



Avviare un timer di 2 minuti.

MODALITÀ ESPERTO: volete una sfida più difficile? Impostate un timer di 90 secondi invece che di 2 minuti!

Il Dottore dà il foglietto ai Farmacisti. I Farmacisti devono posizionare le Pillole sulla plancia in modo da ricomporre i nomi dei quattro farmaci indicati nella ricetta. Ogni farmaco richiede da 2 a 4 Pillole. Durante questo tempo il Dottore

non può parlare né aiutare i Farmacisti. I giocatori hanno dei segnalini speciali che possono aiutarli. Ogni segnalino speciale va riposto nella scatola dopo l'uso.



SEGNALINO CHIAMATA: I Farmacisti possono usare questo segnalino per chiedere al Dottore una lettera scritta sulla ricetta che non riescono a decifrare. Il Dottore la dovrà dire ad alta voce.



SEGNALINO NO: Il Dottore può usare questo segnalino per indicare una Pillola o un'intera riga (un farmaco) errata sulla plancia.

4. FINE DEL TURNO

Quando i 2 minuti sono terminati i giocatori verificano che le Pillole siano posizionate correttamente e che i farmaci siano completi. Per ogni riga corretta il Dottore aumenta la salute del paziente di 1.



Le righe 1 e 3 sono corrette.

La riga 2 è incompleta e la riga 4 contiene un errore.

Quindi la salute del paziente aumenta di 2 punti.

FINE DELLA PARTITA

Il gioco termina dopo 3 turni. Se la salute del paziente è pari o superiore a 0, è stato guarito! Congratulazioni, potete passare alla carta Paziente del livello successivo! In caso contrario, riprovate. Per divertirvi ancora di più potete rigiocare lo stesso livello utilizzando carte Trattamento diverse. Anche se avete guarito il paziente, potete provare a ottenere un punteggio di salute più alto.



MIRKO EDEGGOL è un cliente abituale della clinica. Calciatore dilettante, ama il pallone e il pallone ricambia, soprattutto con il suo volto. Un altro colpo di testa sbagliato e il suo apparato respiratorio è quasi completamente bloccato. Dottore, Farmacisti, contiamo su di voi.

LIVELLO 1
salute: **-8**

PILLOLE



SEGNALINI



x5



x5



State indietro, **MIRIAM APETTE**, la nostra nuova paziente, è ricoperta di api! Perché sono solo sulla sua testa? Chi lo sa, ma dobbiamo preparare delle medicine per rimandarle all'alveare! Al lavoro!

LIVELLO 3
salute: **-8**

PILLOLE



SEGNALINI



x4



x4



REGOLA SPECIALE: il Dottore deve chiudere un occhio mentre scrive.



Pensavate di aver visto tutto? Questa volta guardate in alto, è **GIACOMINO CANESTRINO**, il paziente di oggi. Il piano: salite sulle spalle l'uno dell'altro e liberate la testa del paziente!

LIVELLO 5
salute: **-9**

PILLOLE



(fronte/retro)

SEGNALINI



x0



x4



Ok, squadra, spero che siate pronti a rimuovere queste spine di cactus una per una. Perché? A **ELENA SPINOSA** piace abbracciare gli alberi... e questa volta ha deciso di abbracciare un cactus. Credo che la vedremo spesso!

LIVELLO 7
salute: **-9**

PILLOLE



SEGNALINI



x4



x2



Sorpresa, sorpresa... il signor **EDOARDO GATTOPARDO** è tornato. Ditegli per la millesima volta che il suo grazioso gattino è una bestia pericolosa. Curate quei graffi e portate via quel gatto da qui!

LIVELLO 9
salute: **-9**

PILLOLE



SEGNALINI



x3



x2



REGOLA SPECIALE: solo un Farmacista può vedere la ricetta e deve leggerla ad alta voce agli altri. Ogni farmaco deve essere letto per intero, senza scanderne le sillabe, ma può essere ripetuto se necessario. (Regola non applicabile alle partite a 2 giocatori.)



TOMMI PIANTINA si presenta in clinica ricoperto di protuberanze rosse. Ancora più intrigante, dalle sue orecchie stanno spuntando delle piante! Dottore, Farmacisti, dovete prendervi cura di questo avventuriero in erba.

LIVELLO 2
salute: **-9**

PILLOLE



SEGNALINI



x4



x4



Ecco un problema mai visto prima in clinica: un paziente morso dalla sua pianta carnivora. Si sente appena **UMBERTO MORSETTO** dire: «Mi salvi, ma per favore non faccia del male alla mia pianta!». Dottore, Farmacisti, avete due vite da salvare!

LIVELLO 4
salute: **-9**

PILLOLE



SEGNALINI



x1



x5



È un'emergenza! **CATERINA SCOTTA** si è bruciata la mano sinistra. Mentre cucinava ha confuso le sue dita con le salsicce. Dottori, Farmacisti, mostrate un po' di entusiasmo mentre la aiutate. Vi ha persino portato una salsiccia da condividere!

LIVELLO 6
salute: **-10**

PILLOLE



SEGNALINI



x5



x1



No, non è nata con le braccia così. **VERONICA FISARMONICA** è la nostra nuova paziente! Volete vedere se le sue braccia riescono a fare musica? Su, su, concentratevi! Riparate quelle braccia senza fare rumore.

LIVELLO 8
salute: **-8**

PILLOLE



SEGNALINI



x5



x2



Per **NADIA FIAMMA** la nostra paziente più anziana, dovremo ricorrere alle pillole proibite che ci hanno dato gli alieni. Preparate quei farmaci e spegnete quel fuoco, è pericoloso!

LIVELLO 10
salute: **-8**

PILLOLE



SEGNALINI



x0



x4

Vuoi rimanere aggiornato sul regolamento?



RICONOSCIMENTI

STUDIO H

DUNGEONCE

GOO GATEONGAMES

Edizione italiana a cura di GateOnGames - www.gateongames.com, edizioni@gateongames.com
Per reclami su questo prodotto, contattare reclami@gateongames.com

Responsabile di produzione: Margherita Cagnola | Impaginazione: Martina Marzulli

Traduzione: Gaia Lucia | Revisione: Gabriele Manzi | Correzione bozze: Giulia Bazzurro

Supervisione: Mario Cortese Distribuzione a cura di Dungeondice.it - www.dungeondice.it

GateOnGames e Dungeondice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

VARIANTE: è possibile applicare le regole speciali a qualsiasi carta Paziente



ESEMPIO: le carte Paziente 1, 2 e 6 funzionano bene con la regola speciale del livello 9.