

PEANUTS®

THE DOCTOR IS IN

Età
8+

Durata
20+
Min.

Giocatori
3-8

Misericordia! Charlie Brown e la sua gang hanno un sacco di problemi, ma per fortuna c'è la sempre utile Lucy Van Pelt a dispensare consigli. Date voce ai vostri problemi e rispondete utilizzando le classiche vignette dei Peanuts come consigli sui quesiti più complessi della vita!

***Avvertenza: Non considerateli consigli veri... è solo un gioco, testoni!**

CONTENUTO

70 Carte Problema

180 Carte Consiglio



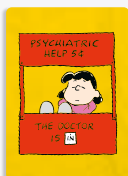
Fronte



Retro



Fronte



Retro



8 Segnalini
Santo Cielo!



Pedina Lucy



Pedina Charlie Brown

OBIETTIVO DEL GIOCO

Il giocatore che "risolve" il maggior numero di problemi dopo 2 o 3 round (a seconda del numero di giocatori) vince!

PREPARAZIONE

Mescolate il mazzo delle carte Problema e il mazzo delle carte Consiglio e collocateli a faccia in giù al centro del tavolo a portata di mano di tutti i giocatori. Distribuite a ogni giocatore 5 carte Consiglio e 1 segnalino Santo Cielo. Il giocatore che si è lamentato più di recente diventa il primo giocatore e prende la pedina Charlie Brown e la pedina Lucy.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

1. Il giocatore con la pedina **Charlie Brown** (che verrà chiamato solo Charlie Brown nei passi seguenti) rivela la carta in cima al mazzo delle carte Problema e la legge ad alta voce agli altri giocatori, poi la colloca in modo che tutti i giocatori possano vederla.
2. Ogni altro giocatore sceglie una carta Consiglio dalla propria mano che pensa possa essere la risposta migliore alla carta Problema e la colloca a faccia in giù davanti a **Charlie Brown**.
3. **Charlie Brown** raccoglie le carte Consiglio a faccia in giù proposte dagli altri giocatori formando un mazzetto e le mescola senza guardarle. Dopodiché, **Charlie Brown** rilegge la carta Problema, poi rivela e legge, una alla volta, le carte Consiglio proposte agli altri giocatori.
4. **Charlie Brown** decide e annuncia quale carta Consiglio gli piace di più come risposta al quesito. La persona che ha giocato quella carta alza la mano e Charlie Brown gli dà la carta Problema. Quel giocatore conserva la carta Problema a faccia in giù davanti a sé: vale 5 preziosissimi centesimi! (**Charlie Brown** può scegliere la carta Consiglio per il motivo che preferisce, spetta ai giocatori proporre carte che, secondo loro, possano piacere a **Charlie Brown**.)
5. Le altre carte Consiglio proposte vengono messe in una pila degli scarti e **Charlie Brown** passa la pedina Charlie Brown al giocatore successivo in senso orario. Ogni giocatore rifornisce la propria mano fino ad avere di nuovo 5 carte, poi iniziate il turno successivo ripercorrendo i passi dall'1 al 5.



Vi servono altri consigli?

Ogni giocatore possiede un **segnalino Santo Cielo!** che può essere utilizzato una volta in qualsiasi momento nel corso della partita. Un giocatore può rimettere il proprio segnalino nella scatola per scartare la propria mano attuale di carte Consiglio e pescare 5 nuove carte.

FINE DEL ROUND E DELLA PARTITA

Un round è composto da un numero di turni in cui ogni giocatore rivela una carta Problema una volta. La partita termina dopo un numero stabilito di round. La pedina Lucy rimane con il primo giocatore per tutta la partita, in modo da tenere traccia di dove vi trovate durante un round.

- In una partita da 3 a 5 giocatori, giocherete 3 round poi la partita terminerà.
- In una partita da 6 a 8 giocatori, giocherete 2 round poi la partita terminerà.

Il giocatore che al termine dell'ultimo round possiede il maggior numero di centesimi è il vincitore!

In caso di parità ci sarà un round finale in cui solo i giocatori in parità proporranno carte Consiglio per una carta Problema e un giocatore, tra quelli che non sono in parità, interpreterà Charlie Brown. Chi vincerà quel round verrà dichiarato vincitore!