



VIRAL

REGRAS



mebo



PAPERGAMES



Um jogo para 2 a 5 vírus incubando por 60 a 90 minutos.

INTRODUÇÃO

Você é um Vírus que acabou de infectar um paciente. Agora, você precisa espalhar-se pelo corpo e conseguir mutações para infectar todos os órgãos. Seu objetivo é criar Crises em órgãos ou controlar Zonas do corpo para ganhar Pontos Virais. Mas existem outros Vírus – controlados por outros jogadores – e o próprio Sistema Imunológico que vão te atrapalhar para evitar que você vença.

COMO VENCER

O jogador com mais Pontos Virais ao fim de 6 Rodadas é o vencedor.



CRÉDITOS

Equipe de desenvolvimento (Portugal): Rodrigo Trocado, Gonçalo Freire de Andrade, Miguel Seruya, Francisco Freire de Andrade, Iago Sousa e Bruno Ribeiro.

Equipe de desenvolvimento (USA): Trae Lenox, Dr. Jason Medina e Benjamin Pope.

Obrigado a todos que testaram o jogo:

Portugal (2015/2017): João Barquinha, Nuno Estácio, Pedro Sacadura Bote, Duarte Bruschy, Nuno Santos, Sílvia Silva, Nuno Baptista, Hugo Agostinho, Ricardo Inglês, João Costa, Paulo Vicente, Ricardo Magalhães, Luis Ventura, Fábio Lima, Lucian Simionesei, Joana Frois, Diogo Gardner, Inês Plácido, Frederico Sousa, Daniel Lencastre, Hélio Andrade, João Lourenço, Rui Malhado, Pedro Oliveira, Hugo Nascimento, Tiago Rodrigues, Aurora Coelho, Victor Escalona, Sven Göhlich e Frank Noack.

Etourvy (2016): Yann Bartelmeimer, Ann Pichot, Doria Roustan, Rob Merickel, Cedric Li"ardi, Jamila Al-Khatib e Clément Leclercq.

Evento Stahleck Castle (2016): Ulrich, Loot, Steffen, Isabel, Sandra, Uwe, Frank, Sabine, David Rosenberg, Nicole Weise, Bernardette Buhlmann, Andreas Buhlmann, Robin, Sebastian, Mathias Harold, Carol, Reinhard, Sven, Fredi, Marcin e Dagmar de Cassan.

EUA (2016/2017): Dr. Thomas Allen, Mark Blich, Robert Trent Bush, Tony Gullotti, Tj Huzl, Mariana Lenox, Eric Medina, Colin Meller, Tiffany Pope e John Rogers.

A mebo agradece à equipe da Arcane Wonders a maneira como apoiou este projeto. Um obrigado especial ao Bryan Pope pelas suas sugestões que levaram este jogo para um nível superior.



Versão Original © 2017 MERO Games.
Todos os direitos reservados.



Versão Brasileira © 2018 PaperGames.
Todos os direitos reservados.

Autores: Gil d'Orey e Antonio Sousa Lara
Ilustrador: Mihajlo Dimitrievski

Tradução: Gabriel C. Schweitzer
Revisão: Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino
Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.
Edição e Produção: Eduardo Cella



Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site:
www.papergames.com.br

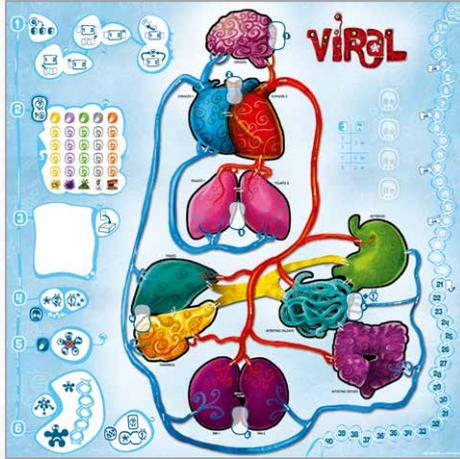
Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia.
(Regras v1.0)



COMPONENTES DO JOGO

Este livro de regras

1 Tabuleiro de Jogo



Ficha do Primeiro Jogador



1 Marcador de Fase

40 Fichas de Vírus (8 para cada jogador)

Verso (mostrando um Escudo)



Frente



8 Fichas de Zona



4 fichas de Crise



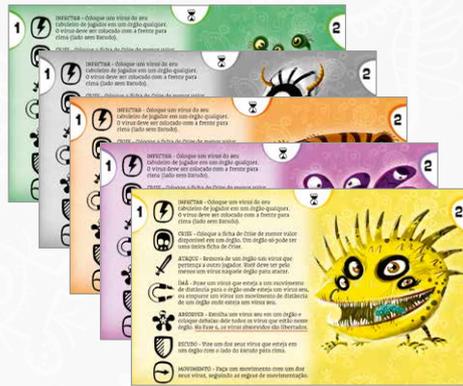
5 marcadores de Desempate (um para cada jogador)



5 marcadores de Pontuação (um para cada jogador)



5 marcadores de Pesquisa (um para cada jogador)

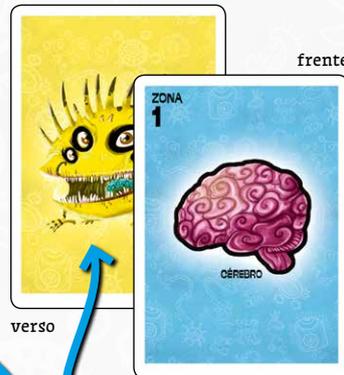


5 Tabuleiros de Jogador (um para cada jogador)

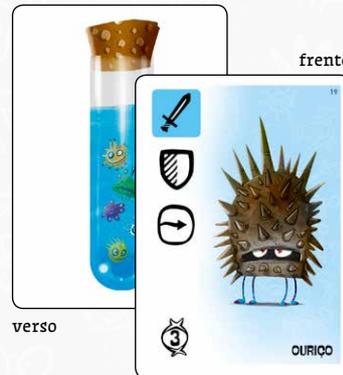
25 cartas de Mutação Iniciais (5 para cada jogador)



30 cartas de Zona (6 para cada jogador)



22 cartas de Mutação



13 cartas de Evento



Este pequeno símbolo do Vírus mostra que esta é uma carta Mutação Inicial e a qual jogador pertence.

O verso da carta mostra a qual Vírus pertence.



OS ÓRGÃOS E AS ZONAS NO TABULEIRO DE JOGO

O tabuleiro mostra uma série de órgãos, divididos em 6 Zonas diferentes.

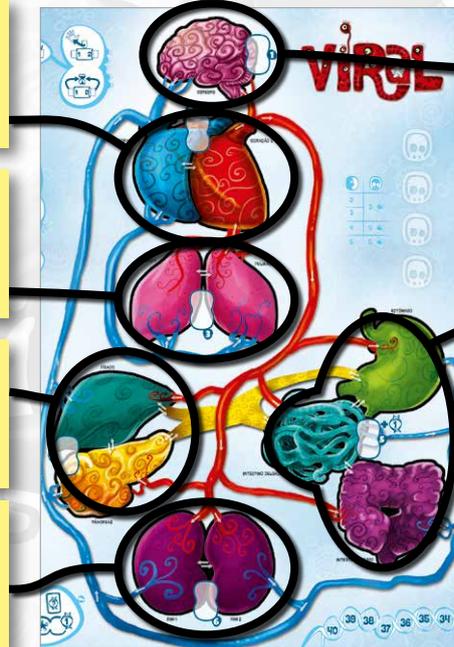
Cada Zona pode ter um, dois ou três órgãos.

Zona 2
Dois órgãos:
Coração 1
+
Coração 2

Zona 3
Dois órgãos:
Pulmão 1
+
Pulmão 2

Zona 4
Dois órgãos:
Fígado
+
Pâncreas

Zona 6
Dois órgãos:
Rim 1
+
Rim 2



Zona 1
Um órgão:
Cérebro

Zona 5
Três órgãos:
Estômago
+
Intestino Delgado
+
Intestino Grosso

PREPARAÇÃO DO JOGO (PARA UMA PARTIDA COM 2 JOGADORES, VEJA A PÁGINA 13)

Coloque o tabuleiro de jogo no centro da mesa e prepare as peças do jogo como mostrado na próxima página:

Cada jogador escolhe um Vírus (a sua cor) e recebe:

- 1 1 tabuleiro de jogador (com o seu Vírus)
- 2 6 cartas Zona (com o seu Vírus no verso)
- 3 5 cartas de Mutações Iniciais (com o pequeno símbolo do seu Vírus na frente da carta).

Tabuleiros de jogador, cartas de Zona e cartas de Mutações Iniciais não usados são colocados de volta na caixa do jogo.



4 Cada jogador recebe a quantidade de fichas de Vírus conforme indica a tabela à direita. Coloque os seus Vírus (com a frente para cima) no seu tabuleiro de jogador. Devolva à caixa do jogo os Vírus não usados.

Número de jogadores	Quantidade de fichas de Vírus para cada jogador
2	8
3	8
4	7
5	6



5 Escolha aleatoriamente o Primeiro Jogador.



O Primeiro Jogador recebe a Ficha do Primeiro Jogador e coloca o seu marcador de Desempate no topo da tabela de Desempates. Pela ordem de turno (sentido horário) os outros jogadores colocam nas posições seguintes os seus marcadores de Desempate. O último jogador fica, assim, com o seu marcador na posição mais baixa da tabela.

Começando pelo **último** jogador e indo no sentido **anti-horário**, cada jogador coloca um Vírus seu (com a frente para cima) num órgão à sua escolha. Os jogadores continuam colocando em sequência, até cada órgão ter um Vírus cada. Existem 2 limitações:

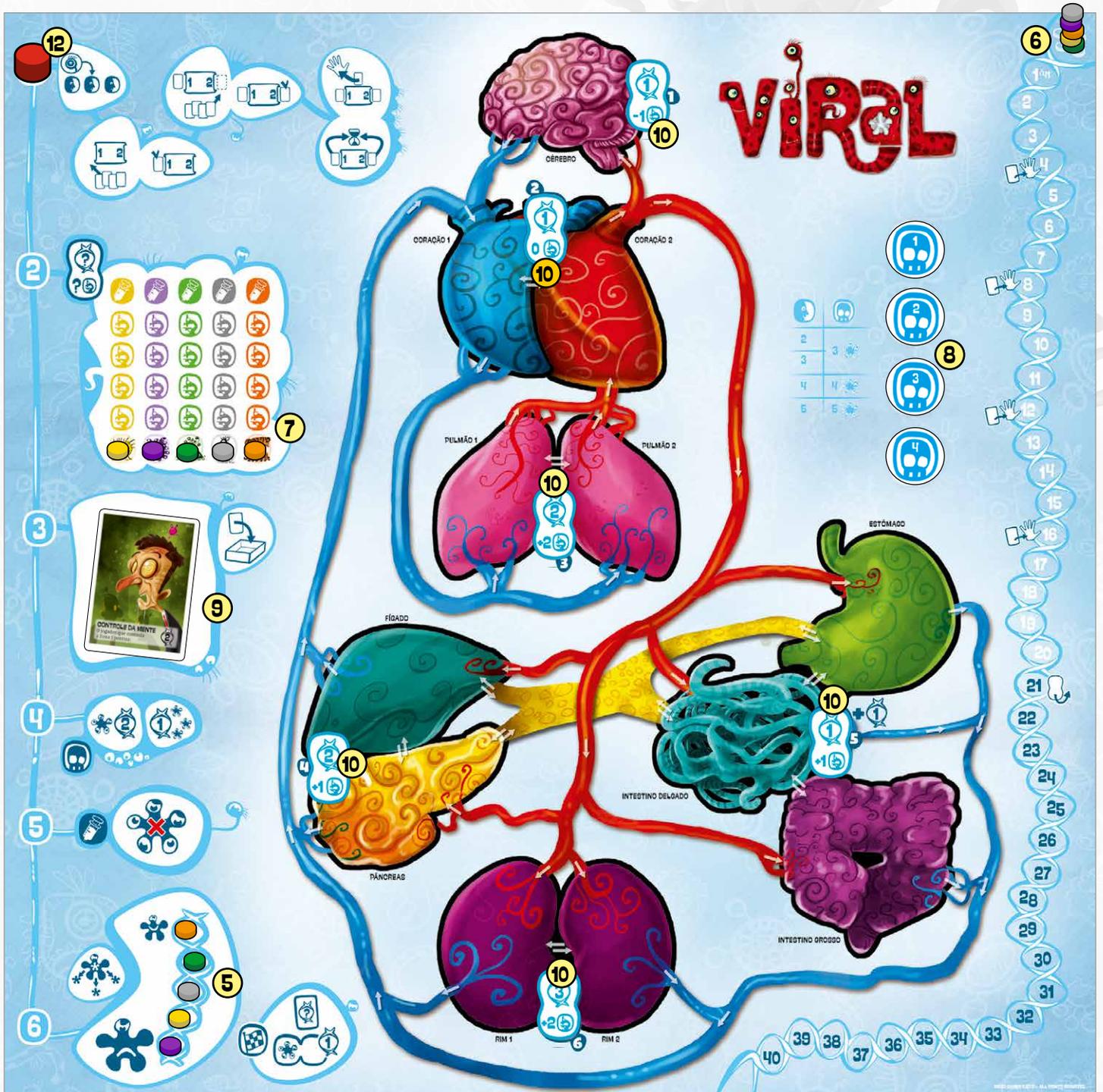
1. Cada órgão só pode ter **um** Vírus.
2. Um jogador não pode colocar um Vírus numa **Zona** onde já tenha um Vírus seu. **Exceção:** um jogador pode colocar um Vírus numa Zona onde já esteja presente se não tiver alternativas em outros órgãos.

6 Cada jogador coloca o seu marcador de Pontuação no topo da tabela de pontuação.

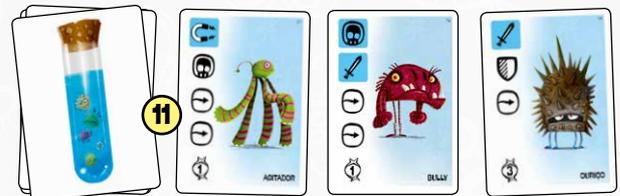
7 Cada jogador coloca o seu marcador de Pesquisa na base da tabela de Pesquisa, no local assinalado com o seu Vírus.

8 Coloque as 4 fichas de Crise, em ordem, no tabuleiro de jogo, na Área de Crises.





- 9** Embaralhe as cartas de Evento (com a face para baixo) e escolha, aleatoriamente, 6 delas. Coloque-as numa pilha (com a face para cima) no espaço das cartas de Evento. Retorne as cartas restantes para a caixa de jogo (sem olhar quais são).
- 10** Escolha, aleatoriamente, 6 fichas de Zona e coloque-as (com a face branca para cima) em cada uma das Zonas.
- 11** Embaralhe as cartas de Mutação e coloque-as (com a face para baixo) numa pilha junto ao tabuleiro de jogo. Vire para cima 3 cartas e coloque-as em fila ao lado desta pilha.



- 12** Coloque o marcador de Fase na Fase 1 no tabuleiro de jogo. A partida pode começar!



COMO JOGAR

Viral é jogado em 6 Rodadas. Cada Rodada é dividida em 6 Fases que são jogadas sempre na mesma ordem. Depois de uma Fase resolvida, o marcador de Fase no tabuleiro de jogo é movido para a fase seguinte. Depois da Fase 6, o marcador volta à Fase 1. O jogo termina na sexta rodada, depois da Fase 6 estar completa.

Antes de explicar as regras de cada Fase (a partir da página 7), vamos aprender 5 regras gerais:

COLOCAR UMA FICHA DE CRISE NUM ÓRGÃO



Se um órgão estiver com Vírus demais, nele ocorrerá uma Crise. A quantidade necessária de Vírus para que isto aconteça depende do número de jogadores (veja a tabela à direita).

Número de jogadores	Quantidade necessária de Vírus em um órgão para provocar uma Crise.
2	3
3	4
4	4
5	5

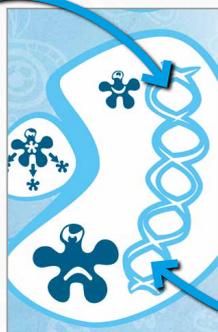
Se um órgão tem a quantidade necessária de Vírus para provocar uma Crise, pegue a ficha de Crise com o número mais baixo que esteja disponível na Área de Crise do tabuleiro e coloque-a nesse órgão. Mesmo que, depois disto, alguns ou mesmo todos os Vírus saiam desse órgão, a ficha permanece no órgão até ser resolvida na Fase 4.

- Se já existir uma ficha de Crise no órgão, **não** coloque outra.
- Se não existirem fichas de Crise disponíveis, não coloque nenhuma ficha - a Crise não acontece.



DESEMPATES: DURANTE O JOGO E NO FIM DO JOGO

EMPATES DURANTE O JOGO
Qualquer empate durante o jogo é resolvido através da tabela de Desempates: ganha o jogador que tiver o marcador na posição mais alta.



EMPATES NO FIM DO JOGO
No fim do jogo, se existir um empate, ganha o jogador que estiver na posição mais baixa da tabela.

PONTUAR E GANHAR CARTAS DE MUTAÇÃO

Durante o jogo, cada vez que um jogador ganha Pontos Virais, ele os marca imediatamente na tabela de Pontuação, movendo seu marcador de Pontuação. Se dois ou mais jogadores ganharem pontos simultaneamente, marque esses pontos pela ordem de turno, começando pelo Primeiro Jogador.

Se o marcador de Pontuação de um jogador atingir ou ultrapassar um espaço com este símbolo (ver imagem à direita), o jogador deve escolher, imediatamente, uma nova carta de Mutação para a sua mão. O jogador pode escolher entre as 3 cartas que estão com a face para cima (enfileiradas ao lado do tabuleiro de jogo) ou a carta que está no topo da pilha (com a face para baixo).



Se tiver escolhido uma das 3 cartas com a face para cima, substitua-a por uma nova da pilha. Se, em vez disso, tiver escolhido a carta do topo da pilha, coloque as 3 cartas de Mutação que estão com a face para cima debaixo da pilha de cartas e substitua-as por 3 novas cartas do topo da pilha.

Durante o jogo, cada jogador pode ganhar, no máximo, 4 cartas de Mutação.

VIRAR AS FICHAS DE ZONA

Assim que o primeiro marcador de Pontuação atingir ou passar 21 Pontos Virais, vire, imediatamente, todas as fichas de Zona para a face azul.



Antes do primeiro marcador ter atingido 21 Pontos Virais.



Depois do primeiro marcador ter atingido ou ultrapassado 21 Pontos Virais.

REMOVER VÍRUS

Se numa regra ou evento houver a palavra **remove**, isto significa: retire o Vírus do tabuleiro de jogo e devolva-o ao jogador que o controla.



FASE 1 - USAR AS CARTAS

Com as suas cartas, faça o melhor possível pelos seus Vírus.



Dê a ficha do Primeiro Jogador ao jogador à sua esquerda. Nota: na 1ª Rodada, ignore esta regra.

Simultaneamente, todos os jogadores escolhem, secretamente, **uma** carta de Zona e **uma** carta de Mutaç o dentre as cartas de suas m os e colocam-nas, com a face para baixo, no lado esquerdo de seu tabuleiro de jogador (ao lado do n mero 1).



Em seguida, todos os jogadores revelam aquelas cartas.

Começando pelo Primeiro Jogador e seguindo no sentido hor rio, cada jogador resolve suas cartas (veja   direita).

Depois de todos terem jogado, repita o processo com um segundo par de cartas, mas colocando, agora, ao lado do n mero 2 de seu tabuleiro de jogador: escolher cartas + revelar + resolver.



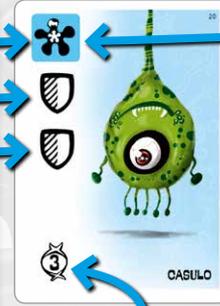
CARTAS DE MUTAÇ O E CARTAS DE ZONA

Todas as cartas de Muta o mostram um ou mais s mbolos de A o. Cada s mbolo permite fazer a a o correspondente **uma** vez.

Um jogador pode fazer essas a es em **qualquer** ordem.

Um jogador n o precisa fazer todas as a es mostradas na carta: pode fazer todas, algumas ou mesmo nenhuma.

As a es s o explicadas nas p ginas 11 e 12.



Se o s mbolo da A o estiver sobre um quadrado azul, o jogador s  pode fazer essa a o na Zona mostrada pela carta de Zona que ele escolheu.

Algumas cartas de Muta o valem pontos no fim do jogo!



Numa carta, uma barra que separe dois s mbolos de a o tem o significado de "OU".

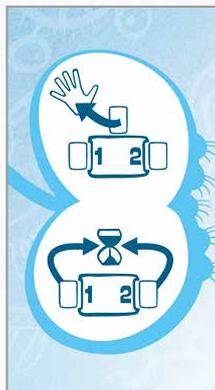
O jogador escolhe uma dessas duas a es.

ARRUMAR

No fim da Fase 1,   necess rio arrumar as cartas.

1.

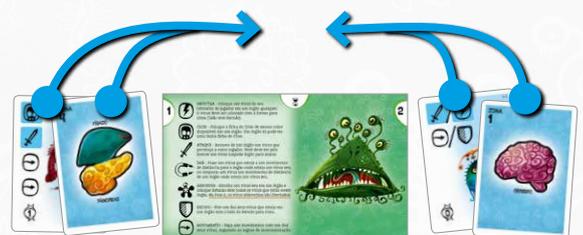
Traga para a sua m o todas as cartas que est o no Temporizador (espaço no topo do seu tabuleiro de jogador). Nota: na Rodada 1, n o h  cartas aqui.



2.

Por fim, coloque no Temporizador as cartas que jogou nesta rodada (com a face para cima).

Estas cartas n o podem ser usadas na pr xima Rodada.





FASE 2 - PESQUISA

Os médicos querem salvar seu paciente, pesquisando a cura e aplicando tratamentos.

Primeiro, para cada uma das 6 Zonas, determine qual jogador a controla e atribua os respectivos Pontos Virais.

Para controlar uma Zona, um jogador tem que ter pelo menos **um** Vírus em cada órgão dessa Zona.

Se mais do que um jogador tiver Vírus em todos os órgãos dessa Zona, quem a controla é o jogador que tiver mais Vírus nessa Zona. Se o empate persistir, use a tabela de Desempates (veja na página 6).

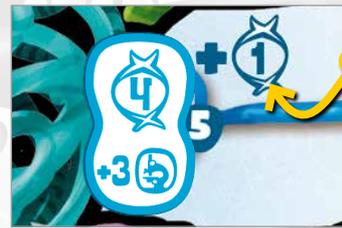
Se uma Zona não for controlada por nenhum jogador, ninguém ganha Pontos Virais dessa Zona.



Atribua os pontos de cada Zona pela ordem do número da Zona.

Um jogador que controle uma Zona, **deve:** Receber os Pontos Virais mostrados na ficha de Zona.

Mover seu marcador de Pesquisa, na tabela de Pesquisa, de acordo com o valor indicado na peça de Zona. Para cima, se o valor for positivo, ou para baixo, se o valor for negativo.



O jogador que a controla a Zona 5 ganha sempre **um** Ponto Viral adicional.

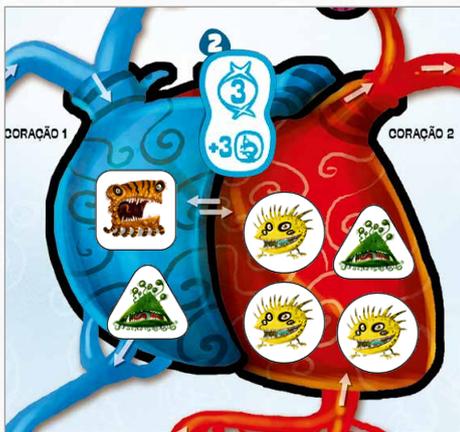
Neste exemplo, o jogador pontua 5 Pontos Virais = 4 + 1.



Se um jogador tiver que subir o seu marcador de Pesquisa, mas este já estiver no topo da trilha, não o mova. Você recebe, normalmente, os Pontos Virais a que tiver direito.

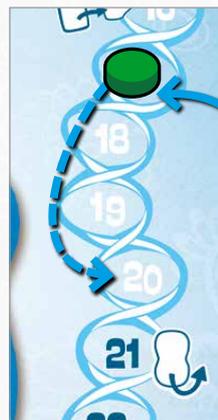
Se um jogador tiver que descer o seu marcador de Pesquisa, mas este já estiver na base da trilha, não o mova. Você recebe, normalmente, os Pontos Virais a que tiver direito.

Exemplo: Controlando uma Zona



Neste exemplo, o Vírus verde controla a Zona 2.

Apesar de haver mais Vírus amarelos na Zona, é o Vírus verde que a controla. Isto porque não há nenhum Vírus amarelo no órgão Coração 1.



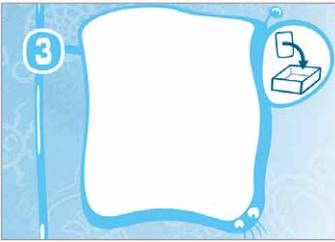
O jogador que controla o Vírus verde recebe 3 Pontos Virais...

... e sobe 3 espaços na tabela de Pesquisa.





FASE 3 - EVENTOS



Os Eventos podem mudar muita coisa, o que torna imprevisível a progressão dos Vírus.

Siga as instruções da carta Evento que está no topo da pilha.

O efeito das cartas de Evento está explicado nas páginas 14 e 15.

Depois, descarte a carta e devolva para a caixa do jogo (não volte a usá-la).

Nota: quando descartar do tabuleiro de jogo a última carta Evento, isto significa que a partida está na última Rodada.

FASE 4 - A RESPOSTA DO SISTEMA IMUNOLÓGICO



Vírus demais num órgão desencadeiam uma Crise. O sistema imunológico removerá esses Vírus e fará todo o possível para impedir a sua disseminação.

Resolva as fichas de Crise que estão nos órgãos, pela ordem dos números mostrados nas fichas.

Se alguma ficha de Crise estiver num órgão sem nenhum Vírus, devolva essa ficha à Área de Crise no tabuleiro de jogo. Não ocorre qualquer outro efeito sobre esse órgão.

Se houver Vírus no órgão, siga estes 2 passos:

1. O jogador com mais Vírus pontua 2 Pontos Virais. Todos os outros jogadores presentes neste órgão recebem 1 Ponto Viral.
2. Remova todos os Vírus deste órgão (a menos que tenham Escudo - veja na página 11) e devolva a ficha à Área de Crise no tabuleiro de jogo.

Lembre-se: em caso de empate, use a tabela de Desempates!

Depois de uma Crise resolvida, devolva a ficha à Área de Crise no tabuleiro de jogo, ficando, assim, disponível. Se, nesse momento, houver um órgão com Vírus suficientes para provocar uma nova Crise, e que ainda não tenha nenhuma ficha de Crise, coloque nesse órgão uma ficha de Crise que esteja disponível.

Mas não a resolva agora. Resolva esta Crise apenas na próxima rodada, na Fase 4.

Se mais de um órgão tiver condições para receber a ficha de Crise, o Primeiro Jogador decide qual órgão receberá a ficha.

É possível, mas raro, que mesmo depois da Crise ser resolvida, ainda existam Vírus suficientes para provocar uma nova Crise (por exemplo, com a habilidade do Escudo). Se isto acontecer, coloque novamente uma ficha Crise naquele órgão. **Mas não a resolva agora. Resolva esta Crise apenas na próxima rodada, na Fase 4.**

Exemplo: Resolver uma Crise



Neste exemplo, o Rim 2 tem uma ficha de Crise.

Os Vírus amarelo e laranja estão empatados na quantidade de Vírus, mas o marcador de Desempate amarelo está mais alto na tabela de Desempates.

Desta forma, o Vírus amarelo ganha o desempate.

O Vírus amarelo pontua 2 Pontos Virais.

Os Vírus verde e laranja pontuam cada um 1 Ponto Viral por estarem presentes.

Depois de pontuar, os 5 Vírus são retirados do órgão...



...e a ficha de Crise é removida para a Área de Crises no tabuleiro de jogo.



FASE 5 - A CURA



Se os médicos encontrarem a cura para um Vírus, conseguirão removê-lo do paciente.

Quando um marcador de Pesquisa está no topo da tabela de Pesquisa, significa que a cura para esse Vírus foi encontrada.

O jogador que controla esses Vírus deve remover todos eles do tabuleiro de jogo (exceto aqueles que têm Escudo - veja na página 11).

Por fim, coloque o marcador de Pesquisa na base da tabela de Pesquisa (no local com a ilustração).



O jogador roxo atingiu o topo da tabela de Pesquisa.

Todos os seus Vírus (exceto os que têm Escudo) são removidos dos órgãos.

Depois o seu marcador volta para a base da tabela.

FASE 6 - FIM DA RODADA



Em caso de empate, qual é o Vírus mais forte? Vamos atualizar a tabela de Desempates e descobrir isto!

Atualize a tabela de Desempates para que corresponda à mesma ordem da tabela de pontuação.

O jogador com **mais** Pontos Virais coloca o seu marcador de Desempates na posição **mais baixa** da tabela, seguido do segundo jogador com mais Pontos Virais e assim sucessivamente até o jogador com **menos** Pontos Virais colocar o seu marcador na posição **mais alta** da tabela.

Os jogadores que estão empatados em Pontos Virais mantêm na tabela as mesmas posições relativas entre eles.

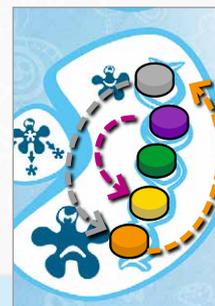


Finalmente, liberte todos os Vírus que foram absorvidos (veja página 12).



A tabela de Desempates estava assim no início da Fase 6...

...e a tabela de Pontuação estava assim.



Para atualizar a tabela de Desempates de acordo com a pontuação...

...o marcador cinza vai para o lugar mais baixo...

...o roxo vai para a 2ª posição mais baixa...

...o amarelo e o verde estão empatados na pontuação, por isso mantêm as mesmas posições entre si...

...e o laranja vai para o lugar mais alto da tabela de Desempates.

Na próxima Rodada, o Vírus laranja vai ter sempre vantagem em caso de empate.

Se não houver mais cartas de Evento no tabuleiro de jogo, o jogo termina de imediato. Veja na página 13 como pontuar no fim do jogo.

Se ainda houver cartas de Evento no tabuleiro de jogo, coloque o marcador de Fase na Fase 1 e inicie uma nova Rodada.



EXPLICAÇÃO DAS AÇÕES - ESCUDO + MOVIMENTO

ESCUDO



Vire um dos seus Vírus que esteja em um órgão com o lado do Escudo para cima.

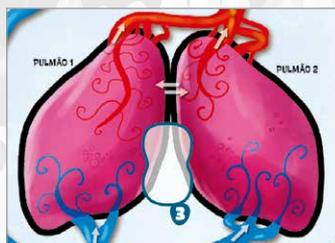
O Escudo protege (só uma vez) o Vírus de ser removido. Se a regra disser que o Vírus deve ser removido, não o remova. Em vez disso, vire a ficha de Vírus com a face voltada para cima (perdendo assim o seu Escudo). Isto pode acontecer quando se resolve uma crise (Fase 4), numa Cura (Fase 5), quando um outro jogador usa contra você a ação **Ataque** (veja a página 12) ou durante alguns Eventos.

MOVIMENTO



Faça um movimento de um vírus seu, de um Órgão para outro. O movimento do Vírus pode ser:

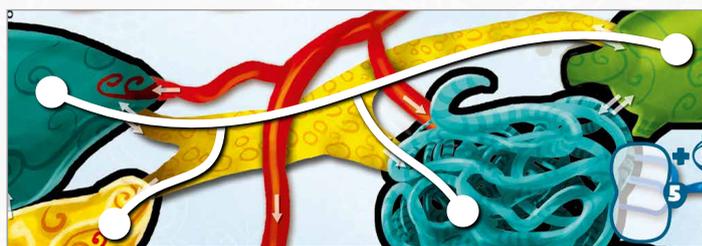
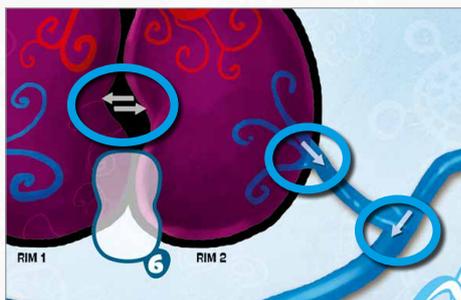
- Do órgão onde está para um órgão adjacente; OU
- Do órgão onde está e seguindo **sempre** a direção das setas, através de uma veia ou artéria, até chegar ao próximo órgão.



Um órgão está adjacente a outro quando tem duas setas que os unem.



O Pulmão 1 está adjacente ao Pulmão 2.

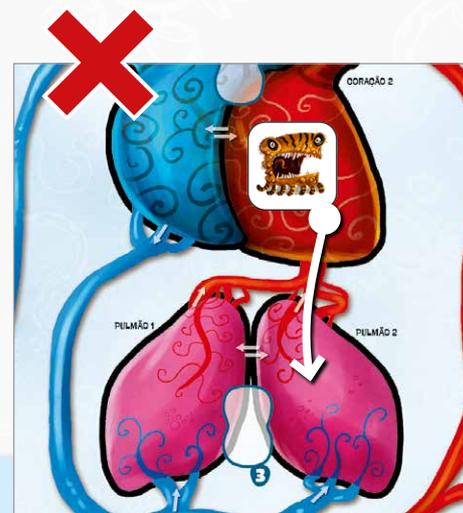
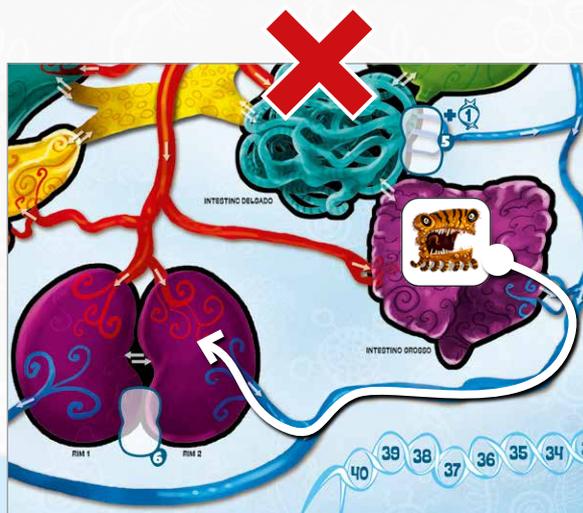
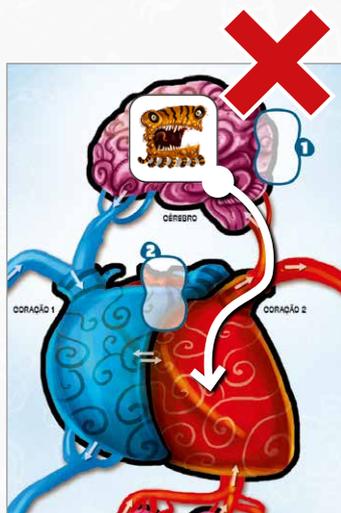


O movimento **sempre deve** seguir a direção das setas.
Um Vírus **nunca** pode se mover contra a direção das setas.

Duas setas juntas (com as direções opostas) mostram que um Vírus pode mover-se em ambas as direções.

O canal amarelo permite a um Vírus mover-se entre: o Fígado + Pâncreas + Estômago + Intestino Delgado.

Um Vírus nunca pode saltar de uma artéria vermelha para o canal amarelo e vice-versa.



Três exemplos de movimentos não permitidos.

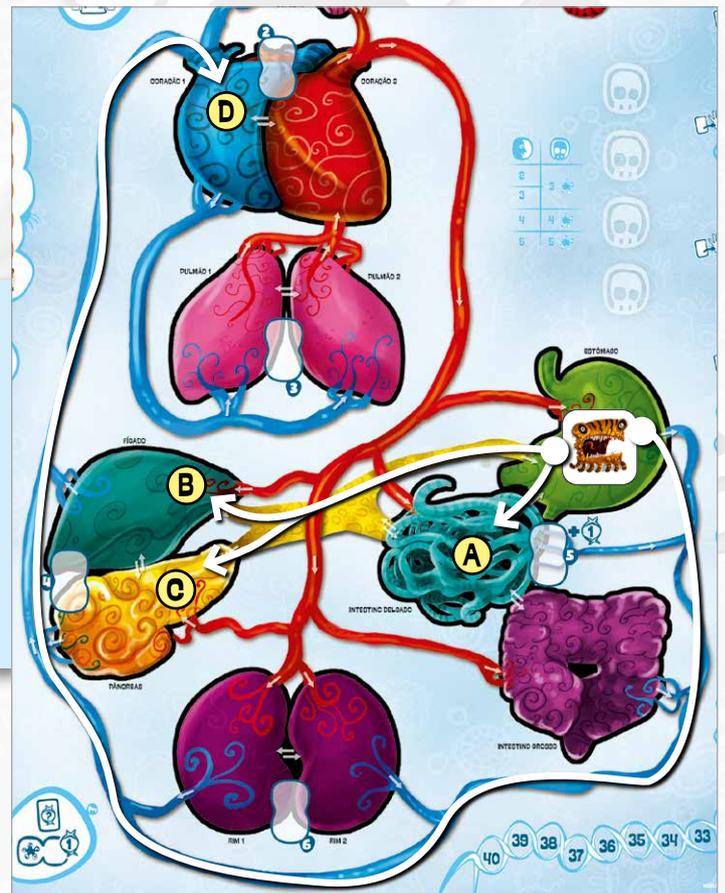


Exemplo: Movimento de um Vírus

Neste exemplo, o Vírus laranja que está no Estômago, tem 4 opções para um movimento:

- A** para o órgão adjacente, o Intestino Delgado;
- B** pelo canal amarelo até o Fígado;
- C** pelo canal amarelo até o Pâncreas;
- D** pela veia azul até o Coração 1.

Qualquer outro movimento é ilegal.



EXPLICAÇÃO DAS AÇÕES – INFECTAR + ATAQUE + ÍMÃ + ABSORVER + CRISE

INFECTAR



Coloque um Vírus do seu tabuleiro de jogador num órgão qualquer. O Vírus deve ser colocado com a frente para cima (lado sem Escudo).

Se um jogador não tiver mais nenhum Vírus no seu tabuleiro de jogador, ele pode escolher um Vírus seu que já esteja em algum outro órgão. Se esse Vírus tiver Escudo, o mesmo é perdido.

ATAQUE



Remova de um órgão um Vírus que pertença a outro jogador. Você deve ter pelo menos um Vírus naquele órgão para atacar.

ÍMÃ



Puxe um Vírus que esteja a um movimento de distância para um órgão onde esteja um Vírus seu.

ou

Empurre um Vírus um movimento de distância de um órgão onde esteja um Vírus seu.

Em ambos os casos, siga sempre as regras normais de movimento.

ABSORVER

Escolha um Vírus seu num órgão e coloque debaixo dele todos os outros Vírus que estão nesse órgão. Os Vírus absorvidos são tratados como se não existissem.

- Se o Vírus que absorveu se mover, todos os Vírus absorvidos também se movem.



- Se o Vírus que absorveu for removido, este tem que libertar todos os Vírus que absorveu (estes não são removidos).

- **Na Fase 6, todos os Vírus absorvidos são libertados.**

Os Vírus libertados são colocados no mesmo órgão do Vírus que os absorveu. Se a quantidade de Vírus presente provocar uma Crise, coloque imediatamente uma ficha de Crise (se disponível). Esta Crise é resolvida na Fase 4 da próxima Rodada.

CRISE



Provoque uma Crise num órgão, mesmo que não haja Vírus suficientes nesse órgão. Coloque a ficha de Crise de menor valor disponível nesse órgão. Se não houver fichas de Crise disponíveis ou se o órgão já tiver uma ficha de Crise, não coloque nada.



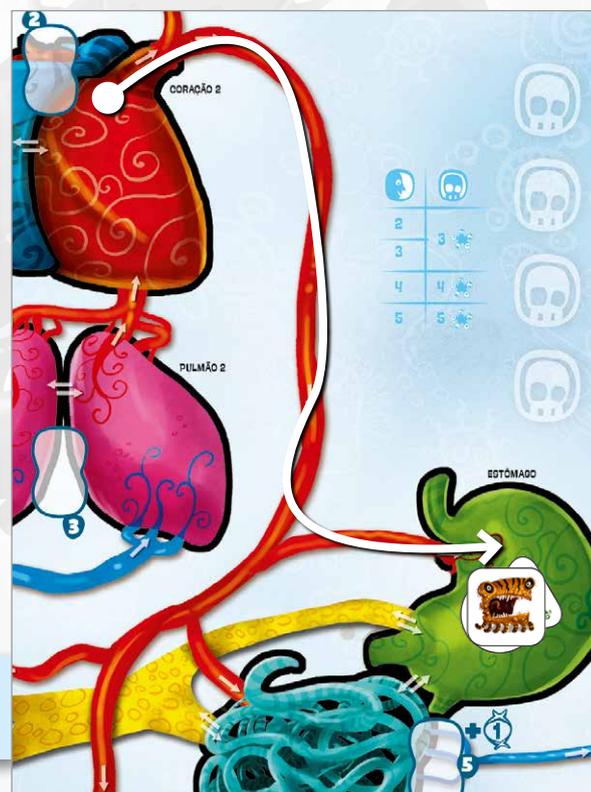
Exemplo: Absorver Vírus

1. Há 3 Vírus no Coração 2, quando o jogador laranja joga uma carta com a ação Absorver.



2. O Vírus laranja absorve os outros dois Vírus. Agora só há um Vírus neste órgão!

3. Em seguida, o Vírus laranja escolhe a ação Movimento e vai para o Estômago. Os Vírus absorvidos movem-se com ele.



PONTUAÇÃO DE FINAL DE JOGO

O jogo termina no fim da Fase 6, da Rodada 6, quando não houver mais cartas de Evento no tabuleiro de jogo. A pontuação final de cada jogador é a soma de:

Pontos Virais indicados na tabela de Pontuação

+

Os Pontos Virais de **todas** as suas cartas de Mutação

+

1 Ponto Viral por Zona onde o jogador tenha pelo menos um dos seus Vírus (não interessa quantos, basta um Vírus para pontuar 1 Ponto Viral)

O jogador com mais Pontos Virais ganha o jogo. Se houver vários jogadores empatados, ganha o que estiver no lugar mais baixo da tabela de Desempates.



PARTIDA ENTRE 2 JOGADORES

Numa partida entre 2 jogadores, é usado um jogador fictício (que funciona como 3º jogador) mas que não faz ações. Escolha as fichas de um Vírus não utilizado para esse jogador fictício.

PREPARAÇÃO:

Prepare o jogo, seguindo as regras normais (página 4), com uma exceção: no ponto 5 da preparação, cada vez que um jogador coloca o seu Vírus, terá em seguida que colocar um Vírus do jogador fictício (segundo as regras normais). Quando todos os órgãos estiverem ocupados, cada jogador terá 3 Vírus colocados e o jogador fictício terá 6.

Coloque o marcador de Desempate do jogador fictício no topo da tabela de Desempates.

Faça uma pilha com todas as cartas de Zona que não são usadas pelos 2 jogadores. Embaralhe-as e coloque-as com a face para baixo

ao lado do tabuleiro de jogo. É desta pilha que os jogadores tiram cartas para saberem onde são colocados os Vírus do jogador fictício.

DURANTE O JOGO:

Em cada Rodada, na Fase 1, **antes** dos jogadores escolherem o seu primeiro par de cartas, o Primeiro Jogador vira duas cartas da pilha do jogador fictício. O Primeiro Jogador coloca 1 Vírus do jogador fictício (se houver disponível) num órgão de cada uma das Zonas mostradas. Se as duas cartas forem da mesma Zona, coloque 2 Vírus na mesma Zona.

O jogador fictício pontua normalmente tal como os outros jogadores, mas **não** ganha cartas de Mutação. O jogador fictício é afetado pelas cartas de Evento. Se for necessário o jogador fictício escolher uma opção do Evento, o Primeiro Jogador escolhe.

Durante o jogo, o marcador de desempates do jogador fictício move-se de acordo com a pontuação.

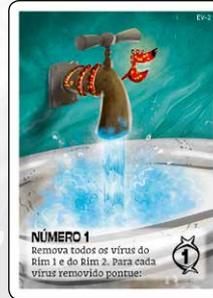
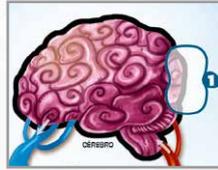


CARTAS DE EVENTO



CONTROLE DA MENTE

- O jogador que controla a Zona 1 recebe 2 Pontos Virais.
- Veja na página 8 como um jogador controla uma Zona.



NÚMERO 1

- Remova todos os Vírus do Rim 1 e do Rim 2. Receba 1 Ponto Viral por Vírus removido.



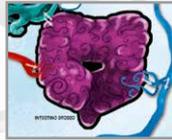
- O Vírus deve ser removido para poder pontuar. Se um Vírus possui um Escudo, ele não é removido e não pontua, mas perde o Escudo.

- Se remover um Vírus que absorveu outros Vírus, estes últimos são libertados. Eles não são removidos e não pontuam.



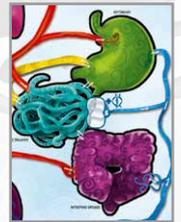
NÚMERO 2

- Remova todos os Vírus do Intestino Grosso. Receba 1 Ponto Viral por Vírus removido.
- O Vírus deve ser removido para poder pontuar. Se um Vírus possui um Escudo, ele não é removido e não pontua, mas perde o Escudo.
- Se remover um Vírus que absorveu outros Vírus, estes últimos são libertados. Eles não são removidos e não pontuam.



FAST FOOD

- Na ordem do turno, cada jogador **deve** colocar um vírus seu na Zona 5, tirando-o de outra Zona qualquer.

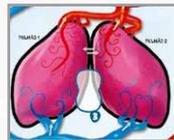


- Se um jogador não tiver um Vírus em nenhuma das outras Zonas, pode colocar um, retirando-o do seu tabuleiro do jogador, se possível.



POLUIÇÃO

- O jogador com mais Vírus no Pulmão 1, recebe 1 Ponto Viral.
- O jogador com mais Vírus no Pulmão 2, recebe 1 Ponto Viral.



MULTIPLICAÇÃO

- Na ordem do turno, cada jogador **deve** de colocar um Vírus seu em um órgão qualquer.
- Se um jogador não tiver nenhum Vírus disponível no seu tabuleiro de jogador, ele ignora esta carta.



NÃO FUMAR

- Se não houver nenhuma ficha de Crise no Pulmão 1, coloque lá a ficha de Crise de menor valor disponível.
- Se não houver nenhuma ficha de Crise no Pulmão 2, coloque lá a ficha de Crise de menor valor disponível.



ESTÁ APAIXONADO?

- O jogador que controla a Zona 2 recebe 2 Pontos Virais.
- Veja na página 8 como um jogador controla uma Zona.



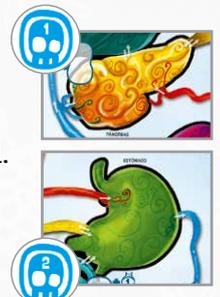
ESPIRRO

- Receba 1 Ponto Viral por Zona controlada.
- Siga as mesmas regras da Fase 2, mas atribua apenas 1 Ponto Viral por Zona controlada e **não** mova os marcadores de Pesquisa na tabela de Pesquisa.



AÇÚCAR DEMAIS?

- Se não houver nenhuma ficha de Crise no Pâncreas, coloque lá a ficha de Crise de menor valor disponível.
- Se não houver nenhuma ficha de Crise no Estômago, coloque lá a ficha de Crise de menor valor disponível.





CARTAS DE EVENTO



VÍRUS AGRESSIVO

- Todos os jogadores descem 1 nível o seu marcador de Pesquisa na tabela de Pesquisa.



CONSULTA MÉDICA

- Todos os jogadores sobem 1 nível o seu marcador de Pesquisa na tabela de Pesquisa.



INDIGESTÃO

- Todos os Vírus na Zona 5 ganham Escudo.
- Vire os Vírus com a face do Escudo para cima.



VARIANTE DE REGRAS PARA GANHAR CARTAS DE MUTAÇÃO

Esta variante de regras é para jogadores mais experientes, que querem ter mais controle sobre as cartas de Mutação que vão ganhar durante o jogo.

Quando usar esta variante, durante a preparação do jogo (página 5), substitua o item 11 por estas regras:

- Embaralhe todas as cartas de Mutação.
- Aleatoriamente, dê 4 cartas a cada jogador. Coloque o resto das cartas na caixa de jogo.
- Cada jogador escolhe secretamente **uma** carta Mutação e fica com ela. Passa as 3 cartas restantes ao jogador à esquerda. Das 3 cartas recebidas, cada jogador escolhe secretamente **uma**. Passa as 2 cartas restantes ao jogador à esquerda. Das 2 cartas recebidas, cada jogador escolhe secretamente **uma** e passa a outra ao jogador à esquerda. Cada jogador fica assim com 4 cartas de Mutação.
- Finalmente, cada jogador escolhe a ordem da sua pilha de cartas de Mutação (qual fica no topo, qual fica em segundo etc) e coloca-a ao lado do seu tabuleiro de jogador (no lado oposto do Temporizador).
- Os jogadores podem olhar as cartas de Mutação dos outros jogadores, mas não podem mudar a ordem.

Durante o jogo, quando um jogador ganha uma carta Mutação para a sua mão, pega a carta que está no topo da sua pilha.



mebo



PAPERGAMES