

VIRUS & Co.

di Frank Stark e Jörg Spiegelhalter
per 3–6 giocatori da 11 anni in su – Durata: da 30 a 60 min. circa

Traduzione di Adams

COMPONENTI

28 Carte Virus (8 rosse, 20 azzurre) + 10 Carte Iniezione (verdi)
20 Carte Rischio
1 Carta Farmacia
1 Carta Giocatore di Turno
49 pasticcine (dischetti di legno) in 3 colori (21 blu, 14 gialle, 14 rosse)
Regolamento (Tedesco)

Le pasticcine hanno i seguenti valori, come mostrato nella carta Farmacia:

Blu = 1 punto; Gialle = 2 punti; Rosse = 3 punti

PREPARAZIONE

- Piazzare la carta Farmacia al centro del tavolo; mescolare insieme le carte Virus e Iniezione e dividerle in 2 mazzi distinti da piazzare coperti accanto alla carta Farmacia, scoprendo la prima carta di ciascun mazzo.
- Mescolare le carte Rischio e distribuirle in ugual numero a tutti i giocatori; in 3 o 6 giocatori alla fine avanzeranno 2 carte, che dovranno essere rimosse dal gioco senza guardarle.
- Ad ogni giocatore vanno consegnate **3 pasticcine blu, 2 gialle e 2 rosse**; lo stesso numero va piazzato a fianco della carta Farmacia al centro del tavolo; le pasticcine eventualmente avanzate vanno riposte nella scatola e non saranno utilizzate in questa partita.
- Preparare carta e penna per segnare i punteggi dei giocatori.

SCOPO DEL GIOCO

I virus portano infezioni e attaccano la salute delle persone. Le pasticcine e le iniezioni proteggono dai virus, ma queste ultime sono molto forti e possono anche causare danni alla salute dei pazienti. Ogni giocatore cerca pertanto di raccogliere il maggior numero possibile di pasticcine (punti positivi) e il minor numero possibile di virus (punti malattia, cioè negativi), senza però fare ricorso a troppe iniezioni. Un round termina quando un giocatore acquisisce troppe iniezioni o viene sopraffatto dai virus e finisce così in CURA INTENSIVA, perdendo automaticamente il round stesso. Dopo 3 round vince il giocatore col punteggio migliore.

Un giocatore finisce in CURA INTENSIVA quando:

- accumula 3 carte Iniezione davanti a sé
- i suoi punti malattia (quelli riportati sulle carte Virus davanti a sé) sono più di 12

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in senso orario, cominciando dal giocatore che per ultimo ha avuto un raffreddore, che prende davanti a sé la carta Giocatore di Turno. Questa carta dovrà essere presa da ciascun giocatore prima di iniziare il proprio turno; nel caso un giocatore se ne dimentichi, dovrà pagare una pasticca a sua scelta al giocatore alla sua destra (quello che la teneva prima di lui).

Il giocatore di turno ha a disposizione 3 possibili azioni, fra le quali deve sceglierne una:

1. *Prendere una carta Virus o Iniezione e tenerla scoperta davanti a sé;*
2. *Prendere una carta Virus o Iniezione metterla in circolazione;*
3. *Giocare una carta Rischio dalla sua mano (ma solo se i suoi punti malattia sono 4 o più).*

1. **Prendere una carta Virus o Iniezione e tenerla scoperta davanti a sé**

Un giocatore che sceglie questa azione prende una delle 2 carte a faccia scoperta al centro del tavolo e la piazza a faccia scoperta davanti a sé, scoprendo poi la carta successiva del mazzo da cui l'ha pescata.

- a) Se la carta scelta è un Virus (azzurro o rosso non fa differenza in questa fase), i punti malattia del giocatore aumentano immediatamente della quantità indicata sulla carta stessa, ma il giocatore riceve anche dalla Farmacia, le pasticcine mostrate su di essa, facendo però attenzione che *se alcune (o tutte) le pasticcine mostrate sulla carta Virus non sono disponibili, il*

giocatore non le riceve! Le carte Virus vanno tenute scoperte davanti a sé, una accanto all'altra in modo da leggere sempre correttamente i punti malattia acquisiti.

Esempio: un giocatore prende una carta Virus con 6 punti malattia e le seguenti pasticche: 1 blu, 1 gialla e 1 rossa. Sulla carta Farmacia al centro del tavolo, però, sono rimaste solo pasticche blu, per cui il giocatore deve rinunciare a ricevere la gialla e la rossa cui avrebbe diritto, e riceve solo quella blu: il saldo negativo è di 5 punti (6 punti malattia + 1 punto positivo della pasticca blu).

b) Se la carta scelta è un Iniezione (carta verde), il suo effetto è inizialmente positivo, perché essa viene piazzata sopra una carta Virus già posizionata davanti a sé, diminuendo il numero di punti malattia del Virus stesso; in particolare:

- la prima carta Iniezione piazzata su una carta Virus dimezza il valore dei suoi punti malattia (eventualmente arrotondati per eccesso: ad esempio 5 punti malattia diventano 3);
- la seconda carta Iniezione piazzata su una carta Virus azzerà i suoi punti malattia.

Se il giocatore che acquisisce la carta Iniezione non ha carte Virus su cui piazzarla, la posiziona ugualmente scoperta davanti a sé, ma non potrà né utilizzarla poi sopra una carta Virus acquisita in seguito, né piazzarla sopra una carta Virus di un altro giocatore.

ATTENZIONE: la terza carta Iniezione posta davanti a sé, indipendentemente da dove viene piazzata, manda il giocatore in CURA INTENSIVA e causa di conseguenza la fine del round.

Dopo che il giocatore ha piazzato la carta davanti a sé, il suo turno finisce e si prosegue col giocatore alla sua sinistra (che deve ricordarsi, prima di fare qualsiasi altra cosa, di prendere la Carta del Giocatore di Turno!)

2. Prendere una carta Virus o Iniezione e metterla in circolazione

Un giocatore che sceglie questa azione prende una delle 2 carte a faccia scoperta al centro del tavolo e la piazza davanti ad un altro giocatore, scoprendo poi la carta successiva del mazzo da cui l'ha pescata.

- a) Se la carta scelta è un Virus azzurro o una carta Iniezione verde, essa può essere passata solo al giocatore alla propria sinistra;
- b) Se la carta scelta è un Virus rosso, essa può essere passata ad un giocatore qualsiasi (tranne a quello da cui la si è eventualmente ricevuta);

Il giocatore che riceve la carta può decidere se tenerla o no. Se non la vuole dovrà pagare alla Farmacia (se può e se vuole) un adeguato costo in pasticche:

- il primo giocatore che riceve la carta e non vuole tenerla deve pagare una pasticca di valore 1 (ovvero una pasticca blu);
- il 2° giocatore che riceve la carta e non vuole tenerla deve pagare una quantità di pasticche per un valore complessivo pari a 2 (ovvero una pasticca gialla o 2 blu);
- il 3° giocatore che riceve la carta e non vuole tenerla deve pagare una quantità di pasticche per un valore complessivo pari a 3, e così via; ogni ulteriore passaggio incrementa il costo di 1 punto, sempre da pagare in pasticche.

In questa serie di passaggi è possibile che la carta torni anche al giocatore di turno che l'aveva prelevata dal mazzo. Quando un giocatore rifiuta la carta e paga le pasticche, non le cede subito alla Farmacia, ma le piazza bene in vista davanti a sé, perché può succedere che la stessa carta torni a lui per una seconda o terza volta: in questo caso non dovrà pagare il valore intero, ma solo la differenza fra il costo dell'ultimo passaggio e quello già pagato precedentemente.

Esempio: un giocatore ha già pagato una pasticca blu (valore 1) per rifiutare una carta Virus al suo primo passaggio. Più avanti la stessa carta torna davanti a lui; poiché è il 5° passaggio, per rifiutare nuovamente la carta deve pagare pasticche per un valore di 5, ovvero deve aggiungere 4 a quanto ha già pagato prima, per cui può utilizzare due pasticche gialle (2+2) oppure una rossa e una blu (3+1) e così via.

Se un giocatore non è in grado di pagare l'esatto valore di pasticche richiesto, può pagare anche valori maggiori del necessario: ad esempio, se si deve rifiutare una carta al suo 2° passaggio (pagando un valore pari a 2) ma non si hanno pasticche gialle né abbastanza pasticche blu, si può pagare una pasticca rossa, che vale 3; il punto in più del necessario è perso (la Farmacia non dà resto!), a meno che la stessa carta non ricapiti più avanti nello stesso turno, nel qual caso un ulteriore rifiuto sarà pagato, come nell'esempio visto prima, considerando solo la differenza rispetto

a quanto pagato in precedenza. Gli eventuali punti spesi in più non influenzano comunque il costo per rifiutare la carta durante i passaggi successivi.

Un giocatore che non può o non vuole pagare il costo in pasticche, prende la carta e la aggiunge a faccia scoperta fra quelle eventualmente già presenti davanti a sé (senza però ricevere il bonus di pasticche, nel caso si tratti di una carta Virus) e recupera, se ci sono, le pasticche piazzate davanti a lui in un eventuale precedente passaggio della carta stessa. Tutti gli altri giocatori devono invece definitivamente cedere alla Farmacia tutte le pasticche spese.

Dopo che la carta Virus in gioco è stata assegnata a uno dei giocatori, il turno finisce e si prosegue col giocatore alla sinistra di quello di turno attuale (che deve ricordarsi, prima di fare qualsiasi altra cosa, di prendere la Carta del Giocatore di Turno!)

3. **Giocare una carta Rischio dalla propria mano**

Il giocatore di turno può scegliere questa azione solo se ha almeno 4 punti malattia (il totale dei punti indicati sulle carte Virus posizionate scoperte davanti a sé, tenendo conto anche delle eventuali riduzioni dovute alle carte Iniezione). Se questa condizione è soddisfatta allora il giocatore di turno sceglie una carta Rischio dalla sua mano e la pone coperta, davanti ad un altro giocatore, a sua scelta (escluso sé stesso).

Se il giocatore scelto non vuole la carta, deve pagare al giocatore di turno 1 pasticca (non importa di quale colore), dopodiché, senza guardarla, la passa ad un altro giocatore, secondo le stesse regole di circolazione delle carte Virus rosse.

IMPORTANTE: la carta Rischio in gioco, finché viene rifiutata, deve sempre rimanere coperta; se un giocatore la scopre allora deve obbligatoriamente prenderla.

Ogni volta che un giocatore rifiuta la carta Rischio in gioco, deve pagare esattamente 1 pasticca, di qualsiasi colore, al giocatore di turno che l'ha giocata dalla sua mano. Se la carta torna al giocatore di turno, anche lui può, se vuole, rifiutarla, pagando alla Farmacia 2 pasticche (non importa di quale colore) e rimettendola in circolazione. Gli altri giocatori continueranno, per rifiutarla, a pagare 1 pasticca al giocatore di turno.

Se un giocatore non può o non vuole pagare il costo previsto, deve prendere la carta Rischio, guardarla, leggere il testo agli altri giocatori ed effettuare l'azione prevista. *L'elenco delle carte Rischio e la spiegazione delle azioni ad esse associate è riportato in fondo a questo regolamento.*

Dopo che la carta Rischio in gioco è stata assegnata a uno dei giocatori, il turno finisce e si prosegue col giocatore alla sinistra di quello di turno attuale (che deve ricordarsi, prima di fare qualsiasi altra cosa, di prendere la Carta del Giocatore di Turno!)

FINE DEL ROUND E CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Appena un giocatore accumula più di 12 punti malattia (valore delle carte Virus eventualmente ridotto dalle carte Iniezione) o 3 carte Iniezione davanti a sé, il round termina immediatamente e il giocatore va in CURA INTENSIVA, ovvero perde il round e totalizza *13 punti negativi*, indipendentemente dalle altre carte e dalle pasticche in suo possesso.

Tutti gli altri giocatori convertono in *punti positivi* il valore delle pasticche in proprio possesso (secondo il consueto tasso di cambio: Blu = 1 punto; Gialle = 2 punti; Rosse = 3 punti) e in *punti negativi* i punti malattia delle carte Virus (eventualmente ridotti dalle carte Iniezione). Infine i giocatori con le carte Rischio DIAGNOSE o KRANKENSCHWESTER ottengono i punti previsti (positivi o negativi) a seconda dell'esito del round.

Esempio di Punteggio (vedi regolamento in Tedesco)

*Il round è finito con la sconfitta di **Alfons** che ha ricevuto 3 carte Iniezione (una per mezzo di una carta Rischio), finisce in Cura Intensiva e totalizza perciò -13 punti (le altre carte e le pasticche in suo possesso non contano niente); **Clemens** ottiene 6 punti negativi dalle sue carte Virus (2+3+1: quella da 4 è ridotta a 2 e quella da 5 è ridotta a 3 grazie alle carte Iniezione) e 3 positivi dalla pasticca rossa, per un totale di -3; **Beatrix** ottiene 7 punti negativi dalle sue carte Virus (3+4), 12 punti positivi dalle sue pasticche (2 rosse, 2 gialle e 2 blu) e 4 punti negativi dalla carta DIAGNOSE (aveva previsto, sbagliando, che fosse Clemens ad andare in Cura Intensiva), per un totale di +1; **Eva** ottiene 7 punti negativi dalle sue carte Virus (4+2+1), 7 punti positivi dalle sue pasticche (2 rosse e 1 blu) e 2 punti positivi dalla carta KRANKENSCHWESTER (aveva previsto, indovinando, che Beatrix non perdesse il round), per un totale di +2.*

Dopo aver calcolato il punteggio di ciascun giocatore tutti i giocatori restituiscono le loro pasticche e le loro carte e viene iniziato un nuovo round con le stesse modalità di quello appena concluso.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce dopo 3 round (ma volendo se ne possono giocare anche di più) e il vincitore è colui che, dopo questi round, ottiene il punteggio migliore (ovvero quello positivo più alto o, se questo non c'è, il punteggio negativo più basso).

CARTE RISCHIO IN DETTAGLIO

- **PLAGE! (Virus con 3 punti malattia): 4 carte**
Piazzare questa carta Virus davanti a sé.
- **PLAGE! (Virus con 2 punti malattia): 2 carte**
Piazzare questa carta Virus davanti ad un altro giocatore a scelta.
- **INJEKTION!: 3 carte**
Piazzare questa carta Iniezione davanti a sé.
- **TESTPERSON (Virus con 3 punti malattia): 1 carta**
Piazzare questa carta Virus davanti a sé e prendere le pasticche indicate da giocatori a scelta (se le pasticche non sono disponibili la carta è rimossa dal gioco).
- **ANSTECKUNG: 1 carta**
Prendere una carta Virus a scelta fra quelle davanti agli altri giocatori e piazzarla davanti a sé (non si possono scegliere carte Virus con sopra carte Iniezione).
- **REZEPT: 2 carte**
Il giocatore che prende questa carta prende le pasticche indicate dalla Farmacia (se sono disponibili).
- **RUCKRUFAKTION!: 1 carta**
Tutti i giocatori (escluso quello che prende questa carta) rendono una pasticca a loro scelta alla Farmacia (se ne hanno almeno una).
- **VERFALLSDATUM!: 1 carta**
I giocatori a destra e a sinistra di chi prende questa carta rendono una pasticca a loro scelta alla Farmacia (se ne hanno almeno una).
- **KASSENPATIENT: 1 carta**
Il giocatore che prende questa carta rende una pasticca a sua scelta alla Farmacia (se ne ha almeno una).
- **PHARMAPROBE!: 1 carta**
Il giocatore che prende questa carta dà una pasticca a sua scelta ad un altro giocatore (se ne ha almeno una).
- **HERR DOKTOR: 1 carta**
I giocatori che si rivolgono al possessore di questa carta (per esempio per passargli una carta Virus o una carta Rischio) devono trattarlo con rispetto, chiamandolo Dottore (o Dottoressa); se mancano di rispetto dovranno consegnargli una pasticca a loro scelta (se ne hanno almeno una).
- **DIAGNOSE: 1 carta**
Indicare un giocatore (escluso sé stesso) che, nel round corrente, si pensa CHE FINIRÀ in Cura Intensiva; alla fine del round si guadagnano 2 punti positivi se il pronostico viene indovinato, 4 punti negativi se al contrario viene sbagliato.
- **KRANKENSCHWESTER: 1 carta**
Indicare un giocatore (escluso sé stesso) che, nel round corrente, si pensa NON FINIRÀ in Cura Intensiva; alla fine del round si guadagnano 2 punti positivi se il pronostico viene indovinato, 4 punti negativi se al contrario viene sbagliato.

NOTA: l'effetto delle carte DIAGNOSE e KRANKENSCHWESTER si annulla nel caso il giocatore che le possiede finisca in Cura Intensiva.