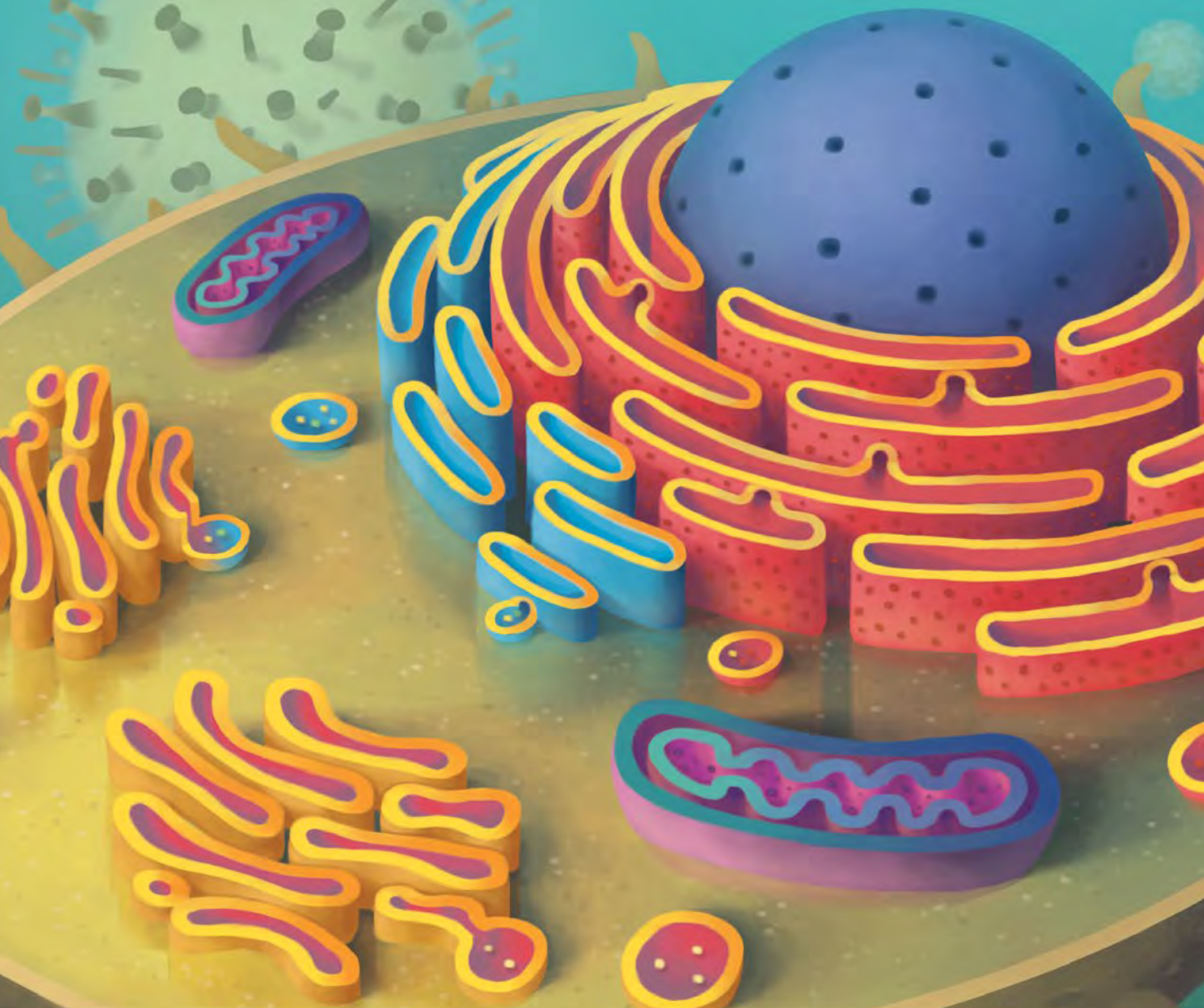


# CYTOSIS

*A Cell Biology Game*

**REGOLAMENTO**



# CYTOSIS: IL GIOCO SULLA BIOLOGIA DELLA CELLULA

Piazzamento lavoratori dentro una cellula umana per 2 - 5 giocatori.

## PANORAMICA DI GIOCO

Cytosis è un gioco di piazzamento lavoratori che si svolge dentro una cellula umana. I giocatori disporranno di alcune beute che, nel loro turno, piazzeranno negli spazi disponibili della cellula. Alcuni di questi spazi forniranno ai giocatori delle risorse (es. mRNA, ATP) mentre altri permetteranno di eseguire azioni (es. recuperare risorse, pescare carte). Le risorse vengono utilizzate per costruire enzimi, ormoni e/o ricettori che fanno guadagnare Punti Salute. Il giocatore con più Punti Salute alla fine del gioco sarà dichiarato vincitore!

## COMPONENTI - GIOCO BASE

### 43 CARTE COMPONENTE CELLULA

- 10 Carte Enzima
- 6 Carte Ormone Proteico
- 6 Carte Ormone Steroideo
- 5 Carte Recettore Ormone Steroideo
- 5 Carte Recettore Ormone Proteico
- 4 Carte Risorse Aggiuntive
- 7 Carte Detossificazione



### 5 CARTE OBIETTIVO



### 12 CARTE EVENTO

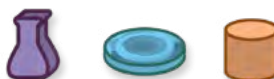


### 1 SEGNALINO PRIMO GIOCATORE



### MATERIALE GIOCATORI

- 20 Beute (4 nei 5 colori differenti)
- 10 Dischi Trasporto Vescicolare (2 nei 5 colori differenti)
- 15 Segnalini Giocatore (3 nei 5 colori differenti)



### 2 BEUTE GRIGE



### 30 SEGNALINI ATP



### 66 SEGNALINI MACROMOLECOLE

- 18 mRNA (Neri)
- 18 Proteine (Rosse)
- 15 Carboidrati (Verdi)
- 15 Lipidi (Gialli)



### 7 CARTE MODIFICAZIONE EPIGENETICA



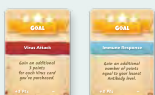
## COMPONENTI - ESPANSIONE VIRUS

### 6 CARTE COMPONENTE CELLULA

- 2 Attacco Virale Ebola
- 2 Attacco Virale Influenza
- 2 Attacco Virale Raffreddore



### 2 CARTE OBIETTIVO



### 3 CARTE EVENTO



### 5 SCHEDE GIOCATORE



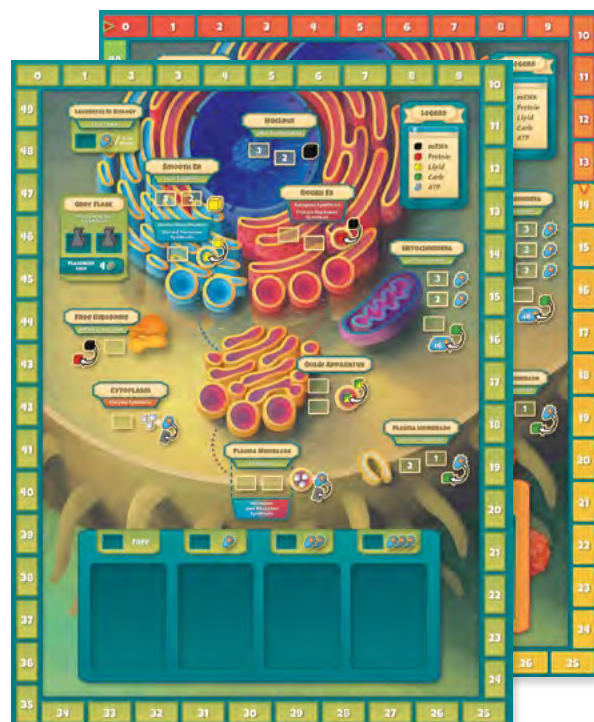
### 5 DADI ANTICORPO



### 15 SEGNALINI ANTICORPO (MARRONE CHIARO)



### 1 TABELLONE DI GIOCO (DOPPIA FACCIA)



# PREPARAZIONE DEL GIOCO

**Rimuovi tutti i componenti dell'Espansione Virus e le 7 Carte Modificazione Epigenetica e rimettili nella scatola. Non avrai bisogno di questi componenti per giocare una partita al Gioco Base.**

- 1** Rimuovi le 3 Carte Evento Virus dalle Carte Evento.



- 2** Rimuovi le 6 Carte Attacco Virale dalle Carte Componente Cellula.



- 3** Rimuovi le due Carte Obiettivo dell'Espansione Virus ("Attacco Virale" e "Risposta Immunitaria").



- 4** Rimuovi i 5 Dadi Anticorpo, i 15 Segnalini Anticorpo e le 5 Schede Giocatore.



- 5** Rimuovi le 7 Carte Modificazione Epigenetica.



- 1** Piazza il tabellone al centro del tavolo con la faccia del Gioco Base visibile. Separa per colori simili i **segnalini macromolecola**, piazzandoli in pile di fianco al tabellone. Crea a fianco del tabellone anche una pila di **Segnalini ATP**. Questi segnalini macromolecola e **Segnalini ATP** rappresentano la riserva generale. Piazza le 2 Beute Grigie nell'area corrispondente sul tabellone.

- 2** Separa i tre tipi di carte: Carte Evento, Carte Obiettivo e Componente Cellula. Mescola le 12 **Carte Evento**. In caso di partita a 2 o 3 giocatori, elimina a caso 2 Carte Evento e rimettile nella scatola. In caso di partita a 4 giocatori, rimuovi una Carta Evento mentre con 5 giocatori non rimuovere niente. Piazza quindi le Carte Evento rimanenti in un mazzo di fianco al tabellone.

- 3** Mescola le **Carte Obiettivo** e piazzane sul tabellone di gioco un numero pari al totale dei giocatori più 1 (Eccezione: In una partita con 5 giocatori senza l'Espansione Virus, usa tutte e 5 le Carte Obiettivo). Rimetti nella scatola le Carte Obiettivo inutilizzate.










- 4** Mescola le **Carte Componente Cellula** e girane quattro a faccia in su posizionandole nell'apposita area Carte Componente Cellula del tabellone.

- 5** Distribuisci a ciascun giocatore tre Carte Componente Cellula. Ogni giocatore sceglie segretamente due di queste carte e rimescola nel mazzo delle Carte Componente Cellula quella scartata. Le Carte Componente Cellula rimaste vanno a formare un mazzo a faccia in giù di fianco al tabellone, sulla destra dell'Area Carte Componente Cellula.

## PLANCIA GIOCO BASE



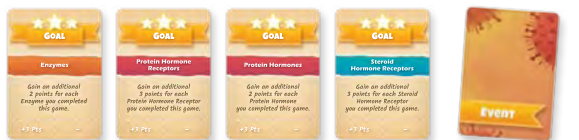
6 Distribuisci a ogni giocatore le proprie Pedine in base alla tabella seguente. Tutti le pedine di un giocatore devono essere dello stesso colore:

<b>PARTITA A 2 O 3 GIOCATORI</b>	 <b>4 Beute</b>	 <b>2 Dischi Trasporto Vescicolare</b>	 <b>3 Cilindri (1 Segnalino Salute, 2 Segnalini Obiettivo)</b>
<b>PARTITA A 4 GIOCATORI</b>	 <b>3 Beute</b>	 <b>2 Dischi Trasporto Vescicolare</b>	 <b>3 Cilindri (1 Segnalino Salute, 2 Segnalini Obiettivo)</b>
<b>PARTITA A 5 GIOCATORI</b>	 <b>2 Beute</b>	 <b>2 Dischi Trasporto Vescicolare</b>	 <b>3 Cilindri (1 Segnalino Salute, 2 Segnalini Obiettivo)</b>

- Ogni giocatore piazza uno dei suoi Segnalini sulla casella 0 della Traccia della Salute (la tabella numerica che circonda il tabellone di gioco). Questo rappresenta il Segnalino Salute del giocatore, che indica il punteggio del giocatore sulla Traccia della Salute.
- Chi è stato malato più di recente riceve il **Segnalino Primo Giocatore** e 2 **ATP**, il giocatore alla sua sinistra riceve 3 **ATP**, il seguente 4 **ATP**, e così via finché tutti i giocatori non posseggono **ATP**. Questo rappresenta la vostra riserva personale iniziale.
- Ogni giocatore sceglie 2 risorse aggiuntive (qualsiasi combinazione di **ATP**, **mRNA** o **Lipidi**) da aggiungere alla propria riserva personale.

**Ora sei pronto per iniziare a giocare!**

## Setup di esempio per una partita a 3 giocatori



# SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

## PANORAMICA DI GIOCO

Cytosis si svolge in round e ogni round è diviso in due fasi: durante la Fase 1, i giocatori piazzano le loro beute per collezionare risorse ed eseguire azioni con l'obiettivo di completare le Carte Componente Cellula e quindi guadagnare Punti Salute. Dopo che tutti i giocatori hanno piazzato le loro beute, la Fase 1 termina e comincia la Fase 2. Durante la Fase 2, verrà rivelata una Carta Evento e il tabellone sarà ripristinato.

Questo processo continua finché non viene rivelata l'ultima Carta Evento, dopo la quale si svolge un ultimo round poi i giocatori sommano tutti i loro Punti Salute.

### FASE 1: PIAZZAMENTO BEUTE

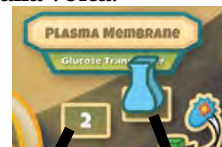
Ogni round, il giocatore che possiede il **Segnalino Primo Giocatore** sarà il primo ad eseguire il suo turno, poi il gioco continua in senso orario.

Nel proprio turno, il giocatore deve piazzare una delle sue beute in uno degli spazi disponibili sul tabellone e deve raccogliere immediatamente le risorse o eseguire l'azione corrispondente a quello spazio. Dopo, sarà il giocatore alla sua sinistra (in senso orario) ad effettuare il turno. Il processo di piazzamento delle beute continuerà in questo modo finché tutti i giocatori non avranno piazzato le loro beute, una alla volta.

Solo una beuta può essere piazzata in ciascuno spazio. Se lo spazio è occupato, non è disponibile durante quel round.

Nel gioco base sono disponibili quattro tipi principali di spazi per il piazzamento delle beute:

- 1 **Acquisire Risorse** (da aggiungere alla riserva personale),
- 2 **Acquistare Carte Componente Cellula** (da aggiungere alla mano),
- 3 **Completare Carte Componente Cellula** (queste carte vengono completate in più turni),
- 4 **Prendere il Segnalino Primo Giocatore** (e **piazzare un Segnalino Obiettivo** o **prendere 1 ATP**)



**Disponibile**      **Non Disponibile**

### FASE 2: RIVELAZIONE CARTA EVENTO E RIPRISTINO TABELLONE

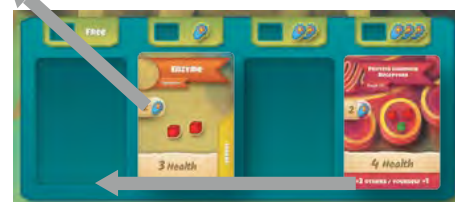
1 Tutti i giocatori riprendono le beute che hanno piazzato durante la Fase 1 e rimettono le Beute Grigie nell'Area Beute Grigie del tabellone di gioco. *(I Dischi Trasporto Vescicolare e tutte le risorse presenti sopra di essi rimangono sul tabellone)*

2 Rivelate la Carta Evento in cima al mazzo Eventi e seguite le istruzioni scritte su di essa.

Questa nuova Carta Evento diverrà l'unica Carta Evento attiva. Tutte le Carte Evento dei round precedenti diventano inattive.

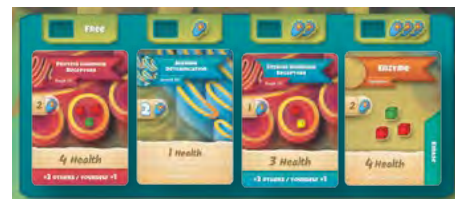
**SCARTA LA PIU' ECONOMICA**

3 Scarta in una pila degli scarti la Carta Componente Cellula **più economica** dall'Area Carte Componente Cellula. Ora, senza cambiare l'ordine delle carte, fai scorrere le Carte Componente Cellula rimaste verso gli spazi più a sinistra. Riempi quindi i nuovi spazi così formati con Carte Componente Cellula pescate dal mazzo delle Carte Componente Cellula.



**FAI SCORRERE A SINISTRA**

Se non ci sono più Carte Componente Cellula rimaste, rimescola la pila delle Carte Componente Cellula scartate e crea un nuovo mazzo di pesca a faccia in giù.



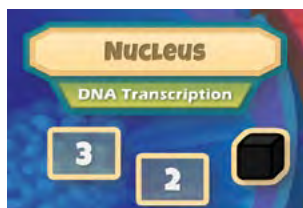
### FINE DEL GIOCO:

Quando viene rivelata l'ultima Carta Evento, scatta l'ultimo round di gioco. Giocate la Fase 1 un'ultima volta e, invece di procedere alla Fase 2, passate direttamente all'**assegnazione punteggi**.

# SPAZI PIAZZAMENTO BEUTE

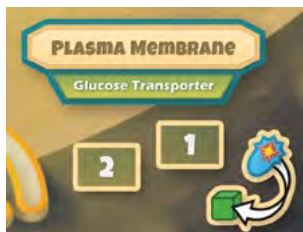
Sul tabellone di gioco sono presenti alcuni spazi nei quali i giocatori possono piazzare le loro beute.

## ACQUISIRE RISORSE (DA AGGIUNGERE ALLA TUA RISERVA PERSONALE)



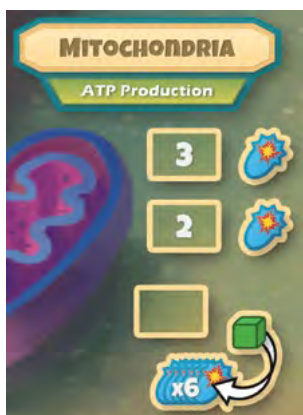
### NUCLEUS (NUCLEO - *Trascrizione DNA*)

I giocatori che piazzano una beuta nello spazio contrassegnato con il 3, riceveranno 3 risorse **nere mRNA**. I giocatori che piazzano una beuta nello spazio contrassegnato con il 2, riceveranno 2 risorse **nere mRNA**. I giocatori aggiungono queste **risorse nere** alla loro riserva personale di risorse.



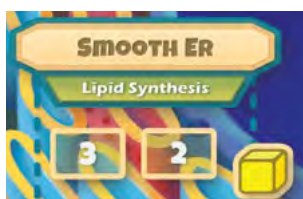
### PLASMA MEMBRANE (MEMBRANA PLASMATICA - *Trasporto Glucosio*)

I giocatori che piazzano una beuta nello spazio contrassegnato con il 2, pagano 2 **ATP** dalla loro riserva per ricevere 2 risorse **verdi Carboidrato**. I giocatori che piazzano una beuta nello spazio contrassegnato con il 1, pagano 1 **ATP** dalla loro riserva per ricevere 1 risorsa **verde Carboidrato**. I giocatori aggiungono queste **risorse verdi** alla loro riserva personale di risorse.



### MITOCHONDRIA (MITOCONDRIO - *Produzione ATP*)

I giocatori che piazzano una beuta negli spazi contrassegnati con il 2 o il 3, riceveranno rispettivamente 2 o 3 segnalini **ATP**. I giocatori che piazzano la beuta nello spazio inferiore, devono pagare 1 **risorsa Carboidrato verde** dalla loro riserva personale per ricevere 6 **ATP**. (Se 6 **ATP** non sono disponibili, possono prendere anche meno di 6 **ATP**). I giocatori aggiungono questi segnalino **ATP** alla loro riserva personale di risorse.



### SMOOTH ER (RETICOLO ENDOPLASMATICO LISCIO - *Sintesi Lipidi*)

I giocatori che piazzano una beuta nello spazio contrassegnato con il 3, riceveranno 3 **risorse gialle Lipidi**. I giocatori che piazzano una beuta nello spazio contrassegnato con il 2, riceveranno 2 **risorse gialle Lipidi**. I giocatori aggiungono queste **risorse gialle** alla loro riserva personale di risorse.



### FREE RIBOSOME (RIBOSOMA LIBERO - *Traduzione mRNA*)

I giocatori che piazzano una beuta nello spazio **Traduzione mRNA**, possono scambiare qualsiasi numero di **risorse mRNA nere** dalla loro riserva personale in altrettante **risorse Proteina rosse**. I giocatori aggiungono queste **risorse rosse** alla loro riserva personale di risorse.

## RISORSE EXTRA AGGIUNTE DA CARTE EVENTO

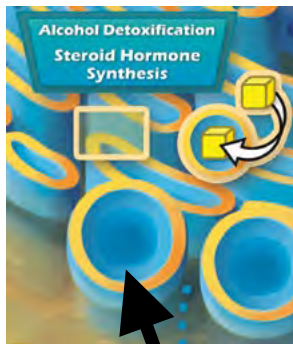
Se una Carta Evento aggiunge una risorsa di qualsiasi tipo sul Tabellone di gioco, quella risorsa viene conferita senza ulteriori costi al primo giocatore che piazza una beuta in uno degli spazi compresi in quell'area. (Vedere le **Carte Evento** per ulteriori dettagli)

## ACQUISTARE CARTE COMPONENTE CELLULA (DA AGGIUNGERE ALLA TUA MANO)



I giocatori che piazzano una beuta negli spazi dell'area Carte Componente Cellula, devono pagare il costo in **ATP** (indicato alla destra della loro beuta) e pescare la carta sotto la beuta, aggiungendola alla propria mano.

## COMPLETARE CARTE COMPONENTE CELLULA (QUESTE CARTE VENGONO COMPLETATE IN PIU' TURNI)



**Spazio Trasporto Vescicolare in erba**

### SMOOTH ER (RETICOLO ENDOPLASMATICO LISCIO)

I giocatori che piazzano una beuta nello spazio inferiore del Reticolo Endoplasmatico Liscio (Detossificazione Alcolica o Sintesi dell'Ormone Steroideo) devono effettuare una di queste due azioni:

#### OPZIONE 1: DETOSSIFICAZIONE ALCOLICA

I giocatori che piazzano una beuta per completare una carta Detossificazione Alcolica, devono pagare il totale di **ATP** indicati sulla carta per ricevere immediatamente 1 Punto Salute.

#### OPZIONE 2: SINTESI ORMONE STEROIDEO

Il processo per completare le Carte Ormone Steroideo inizia piazzando una beuta nell'area Sintesi Ormone Steroideo del **Reticolo Endoplasmatico Liscio**. I giocatori che piazzano una beuta in questo spazio devono:

1. Piazzare uno dei loro Dischi Trasporto Vescicolare in uno degli spazi Trasporto Vescicolare in erba (cerchi con bordo giallo) del **Reticolo Endoplasmatico Liscio**.
2. Posizionare una quantità di **risorse Lipidi** (le **risorse Carboidrato** devono essere piazzate sui Dischi Trasporto Vescicolare nell'Apparato di Golgi) dalla riserva personale al Disco Trasporto Vescicolare piazzato, in base alla quantità richiesta dalla Carta Ormone Steroideo che stanno cercando di completare.



### ROUGH ER (RETICOLO ENDOPLASMATICO RUGOSO - Sintesi Ormone Proteico / Sintesi Recettore)

Il processo per completare una Carta Ormone Proteico, Recettore Ormone Proteico o Recettore Ormone Steroideo, inizia piazzando una beuta nel **Reticolo Endoplasmatico Rugoso**. I giocatori che piazzano una beuta nel **Reticolo Endoplasmatico Rugoso** devono:

1. Piazzare uno dei loro Dischi Trasporto Vescicolare in uno degli spazi Trasporto Vescicolare in erba (cerchi con bordo giallo) del **Reticolo Endoplasmatico Rugoso**.
2. Scambiare un numero di risorse **mRNA** dalla loro riserva personale (in base alla Carta Componente Cellulare che stanno cercando di completare) per lo stesso numero di **risorse Proteina** dalla riserva generale. Quindi, devono piazzare le **risorse Proteina** sul Disco Trasporto Vescicolare piazzato al punto precedente.

*Nota: **Devi** cominciare il processo con le **risorse mRNA**. **Non** puoi piazzare sul disco **risorse Proteina** già presenti nella tua riserva personale.*

*Nota: I giocatori possono avere nella riserva personale più risorse macromolecola di quelle richieste dalla Carta Componente Cellulare che stanno cercando di completare tramite il Disco Trasporto Vescicolare.*

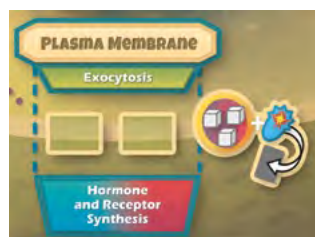


## GOLGI APPARATUS (APPARATO DI GOLGI)

L'Apparato di Golgi rappresenta il secondo passo del processo di completamento di una Carta Ormone Proteico, Ormone Steroideo, Recettore Ormone Proteico o Recettore Ormone Steroideo. I giocatori che piazzano una beuta in uno degli spazi dell'Apparato di Golgi devono:

1. Spostare uno dei loro Dischi Trasporto Vescicolare (incluse le risorse contenute) dal Reticolo Endoplasmatico Liscio o dal Reticolo Endoplasmatico Rugoso ad uno spazio Trasporto Vescicolare libero nell'Apparato di Golgi.
2. Piazzare una **risorsa Carboidrato** o una **risorsa Lipidi** dalla propria riserva personale al Disco Trasporto Vescicolare, in base a quanto richiesto dalla Carta Componente Cellula che vogliono completare. (Questo spazio NON consente di scambiare **risorse Carboidrato** con **risorse Lipidi** e vice versa).

**Nota:** Se il giocatore attivo piazza una beuta nel Reticolo Endoplasmatico Liscio/Rugoso o nell'Apparato di Golgi, ma non ci sono spazi Trasporto Vescicolare disponibili in quell'area, il giocatore sceglie in quell'area un Disco Trasporto Vescicolare (e tutte le risorse che trasporta) e lo rimuove dal tabellone di gioco, restituendo il Disco al giocatore proprietario. Il giocatore attivo può quindi piazzare il proprio Disco Trasporto Vescicolare in questo spazio Trasporto Vescicolare appena liberato.



**PLASMA MEMBRANE (MEMBRANA PLASMATICA - Esocitosi)** L'esocitosi della Membrana Plasmatica è il passo finale per completare una Carta Ormone Proteico, Ormone Steroideo, Recettore Ormone Proteico o Recettore Ormone Steroideo. I giocatori che piazzano una beuta nell'area dell'Esocitosi della Membrana Plasmatica devono:

1. Rivelare la Carta Componente Cellula che stanno completando.
2. Spostare uno dei loro Dischi Trasporto Vescicolare, tramite la Membrana Cellulare, dall'Apparato di Golgi all'esterno della cellula.
3. Pagare immediatamente il costo in **ATP** indicato sulla Carta Componente Cellula.
4. Riportare tutte le risorse macromolecola dal Disco Trasporto Vescicolare alla riserva generale. Il Disco Trasporto Vescicolare ritorna al giocatore proprietario.
5. Guadagnare i Punti Salute indicati dalla Carta Componente Cellula appena completata.



## CYTOPLASM (CITOPLASMA - Sintesi Enzimi)

Il Citoplasma rappresenta il passo finale del completamento di una Carta Enzima (quando un giocatore ha **risorse Proteina** dal Ribosoma Libero). I giocatori che piazzano una beuta nell'area Sintesi Enzima del Citoplasma, devono:

1. Rivelare la Carta Enzima che stanno completando.
2. Pagare immediatamente il costo in **ATP** indicato sulla Carta Enzima.
3. Pagare il numero di **risorse Proteina** (e una **risorsa Carboidrato** se richiesto) indicate sulla Carta Enzima.
4. Guadagnare i Punti Salute indicati sulla Carta Enzima appena completata.



# PRENDERE IL SEGNALINO PRIMO GIOCATORE (E PIAZZARE UN SEGNALINO OBIETTIVO O PRENDERE 1 ATP)



## LAUREATES IN BIOLOGY - CAMPIONI IN BIOLOGIA

Il giocatore che piazza una beuta sullo spazio dell'area Campioni in Biologia prende il **Segnalino Primo Giocatore** (e lo tiene per tutti i round successivi finché non viene reclamato da un altro giocatore) e può scegliere di effettuare una delle seguenti azioni:

1. Prendere **1 ATP** e aggiungerlo alla riserva personale, **oppure**
2. Piazzare uno dei propri Segnalini Obiettivo su una delle Carte Obiettivo disponibili nel tabellone di gioco. (un Segnalino Obiettivo piazzato non può poi essere rimosso).

Il primo Segnalino Obiettivo piazzato su ogni Carta Obiettivo assegna immediatamente a quel giocatore 3 Punti Salute. (Vedere **Carte Obiettivo** per i dettagli)

## CARTE COMPONENTE CELLULA

Nel gioco base sono presenti cinque tipi di Carte Componente Cellula: **(1) Carte Ormone**, **(2) Carte Recettore Ormone**, **(3) Carte Enzima**, **(4) Carte Detossificazione Alcolica** e **(5) Carte Risorsa Addizionale**.

Ad eccezione delle Carte Risorsa Addizionale, che semplicemente forniscono ai giocatori risorse aggiuntive, ogni carta indica la posizione di inizio del processo, il costo in risorse (**macromolecole** e **ATP**) necessarie per completare tale carta, nonché il numero di Punti Salute che farà immediatamente guadagnare una volta completata.

Le Carte Recettore Ormonale possono far guadagnare punti aggiuntivi al giocatore durante la partita, (vedi **Carte Recettore Ormonale** per i dettagli), mentre le Carte Enzima o Carte Detossificazione Alcolica possono far guadagnare al giocatore più punti alla fine del gioco. (Vedi **Carte Enzima** e **Carte Detossificazione Alcolica** per dettagli). Nella parte inferiore di ogni carta è mostrato un riferimento rapido per questi punti aggiuntivi.

Le carte in mano a un giocatore sono tenute segrete agli altri giocatori fino al completamento, mentre le carte completate devono essere tenute a faccia in su davanti al giocatore che le ha completate. Le carte completate saranno utili per tenere traccia dei punti **Fine Partita**.



## CARTE ORMONE

Ci sono due diversi tipi di Carte Ormone: Ormoni Proteici (sfondo rosso) e Ormoni Steroidei (sfondo blu).

**Le Carte Ormone (come molte carte) vengono completate in una serie di turni** piazzando beute negli appositi spazi, prima nel Reticolo Endoplasmatico (Liscio o Rugoso), quindi nell'Apparato di Golgi ed infine nella Membrana Plasmatica (Esocitosi).

**In primo luogo**, un giocatore deve mettere una beuta nel **Reticolo Endoplasmatico** (Liscio per le Carte Ormone Steroideo o Rugoso per le Carte Ormone Proteico), che permette al giocatore di posizionare immediatamente uno dei propri Dischi Trasporto Vescicolare nel Reticolo Endoplasmatico, insieme alle **risorse** necessarie di **Proteine** o **Lipidi**. (Vedere le sezioni Reticolo Endoplasmatico Liscio e Rugoso del paragrafo **Completamento Carte Componente Cellula** per i dettagli).

**Quindi**, il giocatore deve piazzare nell'Apparato di Golgi, spostando il suo Disco Trasporto Vescicolare (e tutte le risorse presenti sopra) dal Reticolo Endoplasmatico e aggiungendo le **risorse Carboidrato** necessarie.

**Infine**, il giocatore deve piazzare nello spazio Esocitosi dell'area Membrana Plasmatica e pagare il costo in **ATP**. Quel giocatore guadagnerà il numero di Punti Salute indicati dalla carta appena completata.

*Tutte le risorse macromolecola indicate in una Carta Ormone devono essere presenti su un Disco Trasporto Vescicolare per poter completare quella Carta Ormone tramite il processo appena evidenziato.*



**SPAZIO PIAZZAMENTO:**  
**ROUGH ER**  
(RETICOLO ENDOPLASMATICO RUGOSO)

**RICOMPENSA:**  
**7 PUNTI SALUTE**

**COSTI:**  
**2 SEGNALINI ATP**  
**2 RISORSE PROTEINA**  
**1 RISORSA CARBOIDRATO**

**SPAZIO PIAZZAMENTO:**  
**SMOOTH ER**  
(RETICOLO ENDOPLASMATICO LISCIO)

**RICOMPENSA:**  
**9 PUNTI SALUTE**

**COSTI:**  
**4 SEGNALINI ATP**  
**3 RISORSE LIPIDI**  
**1 RISORSA CARBOIDRATO**

# Esempio dettagliato di come completare una Carta Ormone Proteico

Questo esempio assume che il giocatore abbia già collezionato tutte le **risorse mRNA** prima del primo piazzamento, una **risorsa Carboidrato** prima del secondo piazzamento e abbastanza **ATP** prima del terzo e ultimo piazzamento.

**Per il primo piazzamento**, posiziona una beuta nel **Reticolo Endoplasmatico Rugoso** ed esegui tutte le seguenti azioni:

1. Piazza il tuo Disco Trasporto Vescicolare su uno degli spazi Disco Vescicolare in erba disponibili.
2. Scambia due **risorse mRNA** dalla tua riserva personale per due **risorse Proteina** in modo da soddisfare la quantità richiesta dalla Carta Ormone Proteico che cerchi di completare.
3. Piazza queste **risorse Proteina** sul Disco Trasporto Vescicolare.

**Per il secondo piazzamento**, posiziona una beuta nell'**Apparato di Golgi** ed esegui tutte le seguenti azioni:

1. Sposta il tuo Disco Trasporto Vescicolare (e tutte le risorse che contiene) dal **Reticolo Endoplasmatico Rugoso** a uno spazio Trasporto Vescicolare in erba nell'**Apparato di Golgi**.
2. Sposta quindi una **risorsa Carboidrato** dalla tua riserva personale al Disco Trasporto Vescicolare.

**Per il terzo piazzamento**, posiziona una beuta nell'**area Esocitosi della Membrana Plasmatica**, ed esegui tutte le seguenti azioni:

1. Rivela la Carta Ormone Proteico che stai completando.
2. Muovi il tuo Disco Trasporto Vescicolare (e tutte le risorse che contiene) dall'Apparato di Golgi all'esterno della cellula, attraverso la Membrana Plasmatica.
3. Paga immediatamente i 2 **ATP** indicati sulla Carta Ormone Proteico.
4. Rimetti le risorse macromolecola presenti sul Disco Trasporto Vescicolare nella **riserva generale**. Il Disco Trasporto Vescicolare ritorna nella tua disponibilità! Guadagna i 7 Punti Salute indicati sulla Carta Ormone Proteico che hai appena completato.



**CONGRATULAZIONI, HAI APPENA COMPLETATO UNA CARTA ORMONE PROTEICO!**



## CARTE RECETTORE ORMONALE

Sono presenti due tipi differenti di Carte Recettore Ormonale: le Carte Recettore Ormone Steroideo e le Carte Recettore Ormone Proteico. Entrambi i tipi di Carta Recettore Ormone vanno completati allo stesso modo delle Carte Ormone, con due eccezioni. Per prima cosa, **ENTRAMBE** le Carte Recettore Ormone iniziano nel **Reticolo Endoplasmatico Rugoso**. Inoltre, le Carte Recettore Ormone Steroideo riceveranno una **risorsa Lipidi** (invece della risorsa Carboidrato) nell'Apparato di Golgi. (Vedi **Carte Ormone** per maggiori dettagli su come completare una Carta Recettore Ormone).

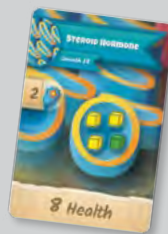
Il maggiore beneficio delle **Carte Recettore Ormonale** deriva dal fatto che i giocatori che le hanno completate guadagneranno Punti Salute quando gli avversari completeranno Carte Ormone. Ogni volta che un giocatore avversario completa una **Carta Ormone Proteico**, tutti i giocatori in possesso di **Carte Recettore Ormone Proteico** completate, riceveranno 2 Punti Salute per ogni **Carta Recettore Ormone Proteico** completata.

E, in qualsiasi momento un giocatore avversario completa una **Carta Ormone Steroideo**, tutti i giocatori che hanno completato **Carte Recettore Ormone Steroideo**, riceveranno 2 Punti Salute per ogni **Carta Recettore Ormone Steroideo** completata.



Per esempio, un giocatore che ha completato due Carte Recettore Ormone Steroideo riceverà 4 Punti Salute ogni volta che un giocatore avversario completerà una Carta Ormone Steroideo. Allo stesso modo, il giocatore che possiede tre Carte Recettore Ormone Steroideo completate, avanzerà di 6 Punti Salute ogni volta che un giocatore avversario completerà una Carta Ormone Steroideo.

**Il Giocatore 1 completa un Ormone Steroideo**



**Il Giocatore 2 guadagna 6 Punti Salute**



Inoltre, ogni volta che un giocatore completa una **Carta Ormone Proteico**, guadagnerà 1 Punto Salute aggiuntivo per ogni **Carta Recettore Ormone Proteico** che ha già completato. Analogamente, ogni volta che un giocatore completa una **Carta Ormone Steroideo**, guadagnerà 1 Punto Salute aggiuntivo per ogni **Carta Recettore Ormone Steroideo** che ha già completato.

## CARTE ENZIMA

Le Carte Enzima (in questo gioco) **NON** richiedono l'uso di Dischi Trasporto Vescicolare. Piuttosto, vengono completate piazzando inizialmente una beuta nello spazio Ribosoma Libero per scambiare **risorse mRNA** nere per **risorse Proteina** rosse, poi piazzando una beuta nello spazio del Citoplasma. Il giocatore rivelerà la Carta Enzima che sta completando, pagherà la quantità di **risorse Proteina** (ed eventualmente **risorse Carboidrato** se necessario) dalla propria riserva personale, pagherà gli **ATP** e guadagnerà i Punti Salute indicati.

Le Carte Enzima completate dovrebbero essere sovrapposte e sfasate in modo che tutti gli altri giocatori possano vederle. I set di Carte Enzima faranno guadagnare punti aggiuntivi alla fine della partita, come mostrato nella parte inferiore di ogni Carta Enzima (vedere **Punteggi** per i dettagli).



## CARTE DETOSSIFICAZIONE ALCOLICA

Le Carte Detossificazione Alcolica vengono completate piazzando una beuta nello spazio Detossificazione Alcolica (del **Reticolo Endoplasmatico Liscio**) e pagando il costo in **ATP** indicato dalla carta. Dopo aver completato una Carta Detossificazione Alcolica, il giocatore guadagnerà un Punto Salute.

Alla fine del gioco, i giocatori con più Alcol Detossificato guadagneranno punti addizionali (vedi **Punti a Fine Partita per le Carte Detossificazione Alcolica** per i dettagli).

## CARTE RISORSA ADDIZIONALI

Le Carte Risorsa aggiuntive possono essere tenute in mano dai giocatori e giocate in qualsiasi momento durante il turno. Una volta giocata la carta, il giocatore prende il numero di risorse indicate poi pone la carta nella pila degli scarti delle Carte Componente Cellula.

## CARTE OBIETTIVO

Dopo aver piazzato una beuta nello spazio Campioni in Biologia, il giocatore può piazzare un singolo Segnalino Obiettivo su una qualsiasi Carta Obiettivo disponibile. Una volta che il Segnalino Obiettivo viene piazzato, non può più essere rimosso e un giocatore non può piazzare entrambi i propri Segnalini Obiettivo sulla stessa Carta Obiettivo. Su ogni Carta Obiettivo possono essere al massimo piazzati due Segnalino Obiettivo.

Le Carte Obiettivo fanno guadagnare punti al giocatore in due modi.

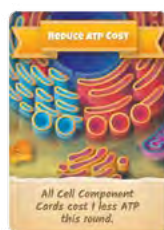
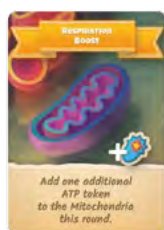
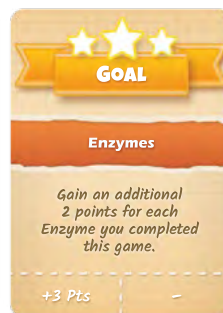
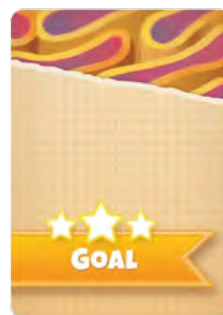
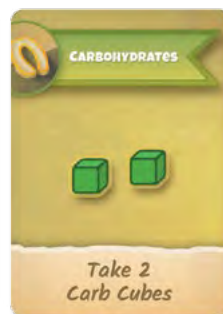
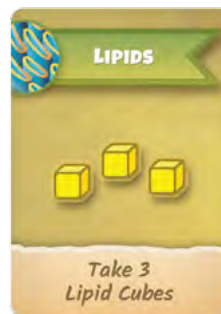
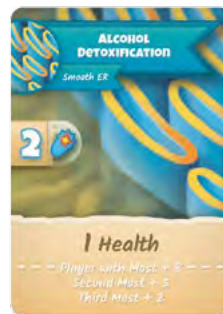
1. Durante la partita: Il primo Segnalino Obiettivo piazzato su una Carta Obiettivo fa guadagnare 3 Punti Salute al giocatore. (Il secondo Segnalino Obiettivo piazzato su una Carta Obiettivo non riceve sul momento Punti Salute)
2. Durante i punteggi di Fine Partita: Se un giocatore ha piazzato un Segnalino Obiettivo su una Carta Obiettivo e ha completato il numero di Carte Componente Cellula indicato da quella Carta Obiettivo, guadagna punti a Fine Partita come indicato da quella Carta Obiettivo.

## CARTE EVENTO

La funzione delle Carte Evento è quella di modificare la partita ad ogni round. Durante la Fase 2 di ogni round, 1 Carta Evento verrà girata a faccia in su condizionando il gioco in qualche modo.

Nel Gioco Base sono presenti tre tipi di Carte Evento (4 tipi di Carte Evento giocando con l'Espansione Virus):

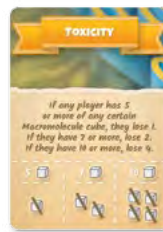
- (1) **Incremento**,
- (2) **Riduzione Costo ATP**, e
- (3) **Tossicità**





## INCREMENTO

Una Carta Evento Incremento aggiunge 1 risorsa a una specifica area del tabellone. La risorsa verrà guadagnata gratuitamente dal giocatore che per primo piazzerà una beuta in quell'area, in aggiunta alle risorse prodotte normalmente dallo spazio di piazzamento. Qualsiasi risorsa aggiunta ad una specifica area del tabellone rimarrà in quell'area finché non sarà assegnata.



## TOSSICITA'

Una Carta Evento Tossicità costringe i giocatori a restituire risorse macromolecola dalla riserva personale alla riserva generale. Se un giocatore possiede 5 o più macromolecole di un certo tipo, ne perde 1. Se ne possiede 7 o più, ne perde 2. Se ne possiede 10 o più ne perde 4.



## RIDUZIONE COSTO ATP

Una Carta Evento Riduzione Costo **ATP** **riduce** di **1 ATP** il costo di ciascuna Carta Componente Cellula acquistata in quel round. Se un giocatore piazza nello Spazio Gratuito mentre questa Carta Evento è attiva, può prendere anche **1 ATP** dalla riserva generale.

## BEUTE GRIGIE

Prima che un giocatore piazzi una beuta durante il proprio turno, può pagare **4 ATP** per piazzare prima una Beuta Grigia (In aggiunta al normale piazzamento). **Dopo aver pagato 4 ATP**, un giocatore può prendere una Beuta Grigia disponibile dall'area delle Beute Grigie e piazzare questa Beuta Grigia in qualsiasi spazio piazzamento beute (disponibile o non disponibile), ed eseguire l'azione associata a quello spazio.

**Restrizioni:** Un giocatore può pagare per piazzare solo **una** Beuta Grigia per turno e deve essere in grado di eseguire l'azione associata a quello spazio. Solo le Beute Grigie nell'area Beute Grigie sono disponibili per questa azione.



## FINE DEL GIOCO

L'ultimo round inizia quando **l'ultima Carta Evento** viene rivelata a faccia in sù. I giocatori devono eseguire la Fase 1 un'ultima volta quindi passare direttamente ai **Punteggi**.

## PUNTEGGI

Alla fine del gioco, i giocatori riceveranno punti Fine Partita addizionali per le **risorse macromolecola** ancora nella loro riserva personale, **Carte Detossificazione Alcolica** completate, **Carte Enzima** completate, così come Segnalini Obiettivo piazzati su **Carte Obiettivo** durante la partita. I giocatori faranno avanzare i loro Segnalini Salute lungo la Traccia della Salute per tutti i loro punti Fine Partita guadagnati.

## PUNTI FINE PARTITA PER LE RISORSE MACROMOLECOLA

Prima di guadagnare punti per le risorse macromolecola, i giocatori recuperano tutte le risorse macromolecola rimaste sui loro Dischi Trasporto Vescicolare ancora sul tabellone, rimettendole nella riserva personale.

Le risorse macromolecola (**Proteine**, **Lipidi**, **mRNA** e **Carboidrati**) nella riserva personale del giocatore gli fanno guadagnare 1 punto per ogni 4 **mRNA** o 4 **Lipidi**, 1 punto ogni 3 **Proteine** e 1 punto ogni 2 **Carboidrati**.

## PUNTI FINE PARTITA PER CARTE DETOSSIFICAZIONE ALCOLICA

Il giocatore con la maggior quantità di **Alcol Detossificato**, guadagna 8 Punti Salute aggiuntivi, il giocatore con la seconda maggior quantità guadagna 5 Punti Salute e il giocatore con la terza maggior quantità guadagna 2 Punti Salute. La maggior quantità di Alcol Detossificato viene determinata sommando il numero di **ATP** su tutte le Carte Detossificazione Alcolica completate dal giocatore (le Carte Detossificazione Alcolica ancora nella mano del giocatore non vengono contate in questa somma). Se un giocatore non ha completato alcuna Carta Detossificazione Alcolica, non guadagnerà nessun punto dalle Carte Detossificazione Alcolica.

Per esempio, un giocatore che ha completato tre Carte Detossificazione Alcolica che richiedono 2 **ATP** ciascuna, avrà la stessa quantità di Alcol Detossificato del giocatore che ha completato due Carte Detossificazione Alcolica che richiedono 3 **ATP** ciascuna. Comunque, in caso di spareggio, il giocatore con più Carte Detossificazione Alcolica vince.



In caso di ulteriore pareggio, i due giocatori a pari merito dovrebbero sommare i punti assegnati alla loro posizione e alla posizione direttamente sottostante, dividendoseli equamente arrotondando per difetto. In caso di spareggio a tre giocatori, sommate i punti assegnati alla loro posizione e a tutte quelle sottostanti, dividendoli equamente arrotondando ancora per difetto.

--- Player with Most + 8 ---  
Second Most + 5  
Third Most + 2

**Due giocatori al secondo posto**  
**Posizione corrente (5) +**  
**Posizione sottostante (2) =**  
**7 Diviso 2 = 3**

Nella partita a 2 giocatori, il giocatore con più Alcol Detossificato guadagnerà 6 Punti Salute, il secondo 3 Punti Salute.

## PUNTI FINE PARTITA PER SET DI ENZIMI

Un set consiste in un insieme di Carte Enzima di colore differente. Ciascun set di Carte Enzima completato durante la partita, consente al giocatore di guadagnare punti Fine Partita in base alla tabella seguente:

NR. DI DIFFERENTI ENZIMI COMPLETATI	2	3	4	5
PUNTI SALUTE GUADAGNATI	2	5	9	14



Due Carte Enzima dello stesso colore non possono appartenere allo stesso set, comunque un giocatore può guadagnare punti per due set.

## PUNTI FINE PARTITA PER LE CARTE OBIETTIVO

Se un giocatore ha piazzato un Segnalino Obiettivo su una Carta Obiettivo e ha completato un qualsiasi numero di Carte Componente Cellula indicate dalla Carta Obiettivo, guadagnerà tanti punti Fine Partita quanti indicati dal testo della Carta Obiettivo. Ogni giocatore deve verificare la(e) Carta(e) Obiettivo sulla(e) quali ha piazzato i propri Segnalini Obiettivo per i dettagli dei punti guadagnati.

## PUNTEGGIO FINALE

Chiunque abbia il maggior numero di **Punti Salute** sarà dichiarato vincitore!

In caso di pareggio, vincerà il giocatore con il maggior numero di Carte Componente Cellula completate (contano solo le Carte Detossificazione Alcolica, le Carte Enzima, le Carte Ormone e le Carte Recettore Ormonale). In caso di ulteriore pareggio, vince il giocatore nella posizione più distante rispetto al giocatore che detiene il Segnalino Primo Giocatore.

# MODIFICHE AL REGOLAMENTO PER PARTITE A 2 GIOCATORI

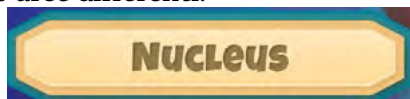
## PREPARAZIONE DELLA PARTITA A 2 GIOCATORI

- 1 Rimuovi 3 Carte Detossificazione Alcolica a caso dal mazzo delle Carte Componente Cellula, prima di distribuirne 3 a ciascun giocatore o riempire l'Area Carte Componente Cellula.
- 2 Rimuovi 2 Carte Evento a caso dal Mazzo Eventi prima di piazzarlo di fianco al tabellone di gioco.

## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA A 2 GIOCATORI

### 1 BEUTA PER SPAZIO PIAZZAMENTO

Nella partita a 2 giocatori, è consentito piazzare al massimo 1 beuta per round in ciascuna area del tabellone. Ogni area ha un distinto bordo chiaro e il testo grigio, per esempio il Nucleo, il Reticolo Endoplasmatico Rugoso e il Mitocondrio sono aree differenti.



Sono presenti tre eccezioni: Il Mitocondrio, il Reticolo Endoplasmatico Liscio e l'area Carte Componente Cellula.

### Eccezioni:

- Nell'Area Carta Componente Cellula, tutti e quattro gli spazi verranno occupati, proprio come nella partita a 3-5 giocatori. Quindi, non ci sono differenze di utilizzo dell'Area Carte Componente Cellula.
- Nel Mitocondrio, due spazi (due sui tre totali) possono essere occupati.
- Nel Reticolo Endoplasmatico Liscio, solo due spazi possono essere occupati - al massimo uno nella Sintesi dei Lipidi e uno nella Detossificazione Alcolica/Sintesi Ormone Steroideo.

Per esempio, se una beuta è stata piazzata nello spazio [3] del Nucleo, una seconda beuta non potrà essere piazzata nello spazio [2] del Nucleo in questo round, visto che sono nella stessa area del Nucleo. Oppure, se una beuta è stata piazzata nel Reticolo Endoplasmatico Rugoso, Apparato di Golgi o una o l'altra delle aree della Membrana Plasmatica, una seconda beuta non potrà essere piazzata in nessuna di quelle aree nello stesso round.

Nota: Un giocatore può comunque acquistare e piazzare una Beuta Grigia in QUALSIASI spazio occupato e non occupato, anche se un'altra beuta è già stata piazzata in quell'area o quello spazio.

### RIMUOVETE LE 2 CARTE COMPONENTE CELLULA PIU' ECONOMICHE

Nello step 3 della Fase 2, invece di scartare la più economica tra le Carte Componente Cellula dall'Area delle Carte Componente Cellula, scartate le due più economiche.

### PUNTEGGI PARTITA A 2 GIOCATORI

#### PUNTI FINE PARTITA DALLE CARTE DETOSSIFICAZIONE ALCOLICA

Nella partita a 2 giocatori, il giocatore con più Alcol Detossificato guadagnerà 6 Punti Salute, il secondo classificato guadagnerà 3 Punti Salute.

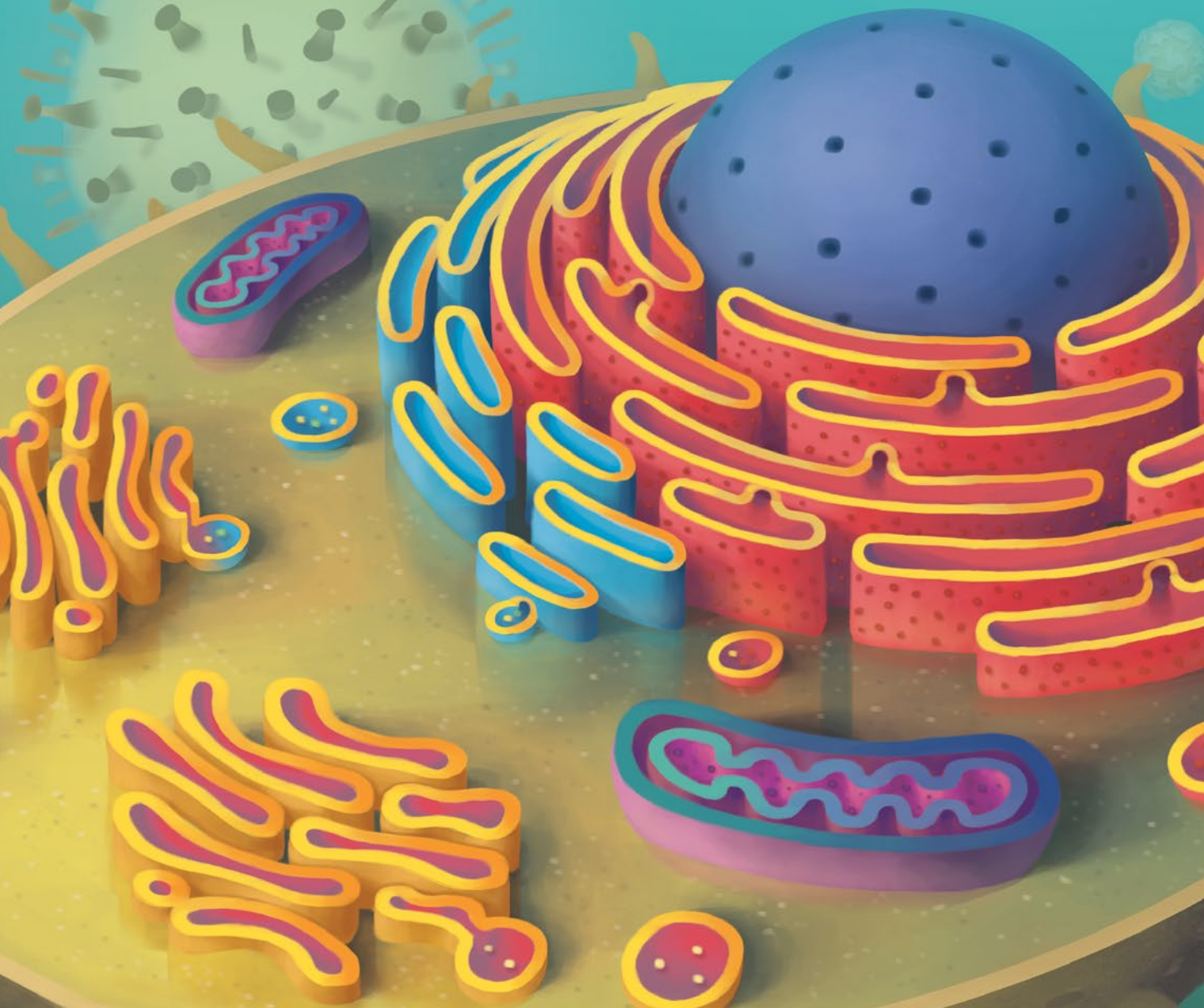




# CYTOSIS

*A Cell Biology Game*

**ESPANSIONE VIRUS**



# REGOLE ESPANSIONE VIRUS

Per 2 - 5 giocatori

## PREPARAZIONE - MODIFICHE AL GIOCO BASE

### ESEGUITE LE SEGUENTI ATTIVITA' DURANTE LA PREPARAZIONE DEL GIOCO BASE

**Tabellone:** Nel Passo 1 della Preparazione Gioco Base, posizionate il tabellone in modo che mostri la faccia dell'Espansione Virus.

**Mazzo Eventi:** Nel Passo 2 della Preparazione Gioco Base, mescolate le 12 Carte Evento come al solito ma, nella partita a 2 o 3 giocatori, rimuovete a caso 5 Carte Evento. Se state giocando una partita a 4 giocatori rimuovete 3 Carte Evento, se state giocando una partita a 5 giocatori rimuovete 1 Carta Evento. Rimettete queste Carte Evento rimosse nella scatola senza guardarle. Quindi, mescolate le 3 Carte Evento Virus nel Mazzo Eventi rimasto e continuate la preparazione come al solito.

**Carte Obiettivo:** Nel Passo 2 della Preparazione Gioco Base, mescolate le Carte Obiettivo "Risposta Immunitaria" e "Attacco Virale" con le altre cinque Carte Obiettivo del Gioco Base. Continuate quindi la preparazione piazzando un numero di Carte Obiettivo a faccia in sù di fianco al tabellone pari al numero di giocatori più 1.

Nella partita a 2 o 3 giocatori, le Carte Obiettivo dell'Espansione Virus non dovrebbero essere presenti contemporaneamente. Se vengono pescate entrambe, sostituitene una a caso con una Carta Obiettivo differente.

**Mazzo Componenti Cellula:** Nel Passo 5 della Preparazione Gioco Base, dopo aver distribuito 3 Carte Componente Cellula ad ogni giocatore, mescolate le 6 Carte Attacco Virale nel mazzo Carte Componente Cellula. Continuate la preparazione come solito.

### ORA, ESEGUITE QUESTI DUE PASSI ADDIZIONALI:

**Espansione Passo 1:** Distribuite a ogni giocatore 1 Scheda Giocatore e 3 Segnalini Anticorpo (marrone chiaro). I giocatori devono piazzare questi Segnalini Anticorpo in ciascuno dei tre spazi indicati con "0" alla base di ciascuna delle colonne dei ceppi Virali (Ebola, Influenza e Raffreddore).

Nella partita a 2 giocatori, preparate una Scheda Giocatore aggiuntiva (in base al Passo 1) vicino al tabellone di gioco, che agirà come giocatore "fittizio".

**Espansione Passo 2:** Ponete i 5 Dadi Anticorpo vicino al tabellone di gioco.

## CARTE EVENTO

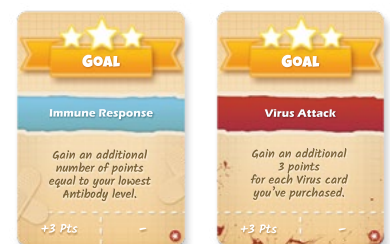
Nell'Espansione Virus sono presenti tre tipi differenti di Carte Evento, ognuna rappresentante un ceppo Virale differente: Ebola, Influenza e Raffreddore.

Quando una Carta Evento Virus viene pescata a faccia in sù dal Mazzo Eventi, diventa attiva e i giocatori devono seguire le istruzioni evidenziate nella sezione **Quando i Virus attaccano**.



## CARTE OBIETTIVO

Nell'Espansione Virus sono presenti due differenti Carte Obiettivo, 1 Carta Obiettivo Risposta Immunitaria e 1 Carta Obiettivo Attacco Virale. Le regole per le Carte Obiettivo dell'Espansione Virus sono le stesse delle Carte Obiettivo del Gioco Base.



# CARTE COMPONENTE CELLULA

Ci sono sei Carte Componente Cellula Attacco Virale: 2 Carte per ogni Ceppo Virale (Ebola, Influenza e Raffreddore). Quando un giocatore acquista una Carta Attacco Virale dall'Area Carte Componente Cellula, quella carta scatena immediatamente l'effetto e i giocatori devono seguire le istruzioni evidenziate nella sezione **Quando i Virus attaccano**.

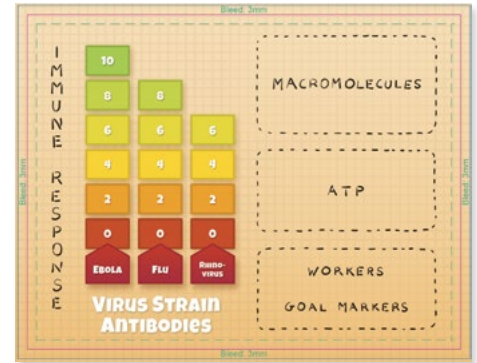


# SCHEDE GIOCATORE

Ogni scheda giocatore riporta due sezioni principali: l'Area Risposta Immunitaria e l'Area Risorse.

**Area Risposta Immunitaria:** Questa sezione ha tre colonne contrassegnate alla base con Ebola, Influenza o Raffreddore. La posizione del Segnalino Anticorpo di un giocatore nella colonna indica il numero di anticorpi che il giocatore ha costituito per combattere il virus di quel ceppo virale. (Vedi la sezione **Quando i Virus attaccano** per dettagli)

**Area Risorse:** Questa sezione include delle aree che indicano dove il giocatore può conservare le Beute, i Segnalini Obiettivo e le risorse (**risorse macromolecola** e **ATP**) non utilizzate.



# QUANDO I VIRUS ATTACCANO

Quando una Carta Evento Virus viene pescata dal Mazza Eventi, o quando una Carta Attacco Virale viene acquistata dall'Area Carte Componente Cellula, quella Carta Virus diventa attiva immediatamente e tutti i giocatori devono interrompersi e seguire i passi sottostanti.

## CARTA EVENTO VIRUS PESCATA DURANTE LA FASE EVENTO:

- 1 Tutti i giocatori tirano un numero di Dadi Anticorpo in base alla loro posizione sulla Traccia della Salute. Se il loro Segnalino Salute è nella sezione rossa, tireranno un dado. Se il Segnalino Salute è nella sezione gialla, tireranno 2 dadi e, se il loro Segnalino Salute è nella sezione verde, tireranno 3 dadi.
- 2 Al risultato, ogni giocatore aggiunge il numero di anticorpi dalla colonna della sua Scheda Giocatore corrispondente al ceppo Virale che ha attaccato. Questo risultato è la **Risposta Immunitaria** di ogni giocatore.
- 3 Tutti i giocatori confrontano la loro Risposta Immunitaria e guadagnano o perdono risorse di conseguenza. (Vedi la sezione **Distribuzione Risorse Risposta Immunitaria** per i dettagli)
- 4 Dopo che tutti i giocatori hanno completato i Passi 1-3, ogni giocatore avrà l'opzione di pagare **ATP** dalla riserva personale per guadagnare anticorpi corrispondenti al ceppo virale attaccante, in ordine di gioco partendo dal giocatore che possiede il Segnalino Primo Giocatore.

Per ogni **ATP** pagato, i giocatori muovono verso l'alto di 2 caselle i loro Segnalini Anticorpo in quella colonna del ceppo virale.



 + 2 Anticorpi Ebola = Risposta Immunitaria pari a 6

Nella **partita a 2 Giocatori**, il terzo giocatore “fittizio” tira un numero di Dadi Anticorpo corrispondente alla posizione dell’ultimo giocatore sulla Traccia Salute e aggiunge il numero di anticorpi dalla colonna della sua Scheda Giocatore esattamente come tutti gli altri giocatori.

Dopo che tutti i giocatori hanno determinato la loro Risposta Immunitaria, consulta lo schema **Distribuzione Risorse Risposta Immunitaria** per 2-3 giocatori. Qualsiasi risorsa guadagnata o perduta dal giocatore “fittizio” rimane nella riserva generale.

Dopo che tutti i giocatori hanno completato il Passo 4, muovi il Segnalino Anticorpo sulla Scheda Giocatore del giocatore “fittizio” in alto di un livello (2 Anticorpi) nella colonna corrispondente al ceppo virale attaccante.

### **CARTA ATTACCO VIRALE ACQUISTATO DALL'AREA CARTE COMPONENTE CELLULA:**

- 1 Solo il giocatore che ha acquistato la Carta Attacco Virale può pagare **ATP** addizionali per muovere il proprio Segnalino Anticorpo nella colonna corrispondente al ceppo Virale attaccante (al cambio di 1 **ATP** per 2 anticorpi).
- 2 Tutti gli altri giocatori perdono 1 Punto Salute sulla Traccia della Salute (Si possono avere punteggi negativi sulla Tabella della Salute)
- 3 Seguite quindi i passi 1-4 della sezione “Carta Evento Virus pescata durante la Fase Evento” per determinare quante risorse i giocatori guadagnano o perdono.

### **DISTRIBUZIONE RISORSE RISPOSTA IMMUNITARIA**

Un giocatore che guadagna risorse, può scegliere una qualsiasi combinazione di **ATP**, **mRNA** e **Lipidi** dalla riserva generale. Un giocatore che perde risorse, può scegliere di perdere risorse dalla propria riserva personale o perdere 1 Punto Salute.

#### **Partita con 2-3 giocatori:**

Giocatore con la Risposta Immunitaria più alta	Guadagna 3 risorse
Giocatore con la seconda Risposta Immunitaria più alta	Guadagna 1 risorsa
Giocatore con la Risposta Immunitaria più bassa	Perde 1 risorsa o 1 Punto Salute

#### **Partita con 4 giocatori:**

Giocatore con la Risposta Immunitaria più alta	Guadagna 3 risorse
Giocatore con la seconda Risposta Immunitaria più alta	Guadagna 2 risorse
Giocatore con la terza Risposta Immunitaria più alta	Guadagna 1 risorsa
Giocatore con la Risposta Immunitaria più bassa	Perde 1 risorsa o 1 Punto Salute

#### **Partita con 5 giocatori:**

Giocatore con la Risposta Immunitaria più alta	Guadagna 4 risorse
Giocatore con la seconda Risposta Immunitaria più alta	Guadagna 3 risorse
Giocatore con la terza Risposta Immunitaria più alta	Guadagna 2 risorse
Giocatore con la quarta Risposta Immunitaria più alta	Guadagna 1 risorsa
Giocatore con la Risposta Immunitaria più bassa	Perde 0 risorse

In caso di **pari** Risposta Immunitaria, il primo giocatore, o il giocatore più vicino al Primo Giocatore vince lo spareggio. In una partita a 2 giocatori, se un giocatore pareggia con il giocatore "fittizio", il giocatore "fittizio" vince lo spareggio.

**Esempio:** Il Giocatore 1 acquista una Carta Attacco Virale (Ceppo Influenza) dall'Area Carte Componente Cellula, quindi decide di pagare 2 **ATP** addizionali per muovere di 4 il suo Segnalino Anticorpi nella colonna Influenza della propria Scheda Giocatore.

Tutti gli altri giocatori perdono 1 Punto Salute nella Traccia della Salute.

Ogni giocatore quindi lancia un numero di Dadi Anticorpo in base alla posizione nella Traccia della Salute.

Il Giocatore 1 ha attualmente 14 Punti Salute, perciò è nella sezione gialla della Traccia della Salute e lancia quindi 2 Dadi Anticorpo. Tira un 4 e un 3 e, semplicemente, aggiunge il 4 in base agli anticorpi dell'Influenza indicati nella propria Scheda Giocatore, portando la sua Risposta Immunitaria a 11.

La Risposta Immunitaria del Giocatore 2 è 12 e la Risposta Immunitaria del Giocatore 3 è 9.

Il Giocatore 2 ha la più alta Risposta Immunitaria, quindi guadagna 3 risorse dalla riserva generale. Il Giocatore 1 ha la seconda più alta Risposta Immunitaria quindi guadagna 1 risorsa. Il Giocatore 3 ha la Risposta Immunitaria più bassa quindi perde 1 risorsa dalla propria riserva personale.

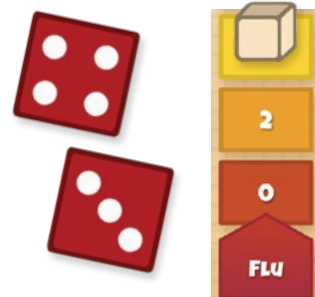
A questo punto tutti i giocatori hanno la facoltà di pagare **ATP** dalla loro riserva personale per guadagnare anticorpi sulla colonna Influenza della Scheda Giocatore. Il Giocatore 1 e il Giocatore 2 decidono di non pagare **ATP**. Il Giocatore 3 decide di pagare 2 **ATP** per aggiungere ulteriori 4 anticorpi alla colonna Influenza.



**PAGA 2 ATP PER SALIRE DI 4**



**IL GIOCATORE 1 TIRA 2 DADI**



**4 + 3 + 4 = RISPOSTA ANTICORPI PARI A 11**

**RISPOSTA ANTICORPI GIOCATORE 1 = 12**  
**RISPOSTA ANTICORPI GIOCATORE 2 = 11**  
**RISPOSTA ANTICORPI GIOCATORE 3 = 9**

**IL GIOCATORE 2 RICEVE 3 RISORSE**



**IL GIOCATORE 1 RICEVE 1 RISORSA**



**IL GIOCATORE 3 PERDE 1 RISORSA**



**PAGA 2 ATP PER SALIRE DI 4**

# REGOLE PER LE CARTE MODIFICAZIONE EPIGENETICA

Ogni Carta Modificazione Epigenetica (non genetica) consente al giocatore una abilità unica che può utilizzare durante la partita. Vi consigliamo di non utilizzare le Carte Modificazione Epigenetica se non dopo qualche partita a Cytosis, in modo da avere prima acquisito familiarità con il gioco. Le Carte Modificazione Epigenetica possono essere utilizzate nel Gioco Base di Cytosis o combinate con l'Espansione Virus.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO - MODIFICHE AL GIOCO BASE

Quando preparate il Gioco Base con le Carte Modificazione Epigenetica, determinate il **Primo Giocatore** prima del Passo 4, invece di aspettare fino al Passo 8. Quindi, mescolate le sette Carte Modificazione Epigenetica e distribuitene tre al Primo Giocatore. Questi leggerà segretamente le tre carte e ne sceglierà una. Quindi, sostituirà la carta scelta aggiungendone una pescata a caso tra le Carte Modificazione Epigenetica rimaste, passando poi le tre carte al giocatore alla propria sinistra.

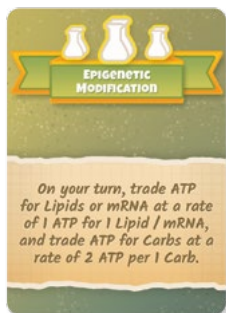
Il giocatore seguente ne sceglierà una delle tre e proseguirà il processo di sostituzione della carta scelta con una nuova pescata, passando tre carte al giocatore successivo. Questo finché tutti i giocatori non abbiano scelto una Carta Modificazione Epigenetica a testa. Le Carte Modificazione Epigenetica rimaste devono essere rimesse nella scatola.

Ogni giocatore piazza quindi la propria Carta Modificazione Epigenetica davanti a sé a faccia in su in modo che gli altri giocatori possano vederla.

La Preparazione del Gioco può continuare come solito dal Passo 4 della **Preparazione Gioco Base** (Vedi Pag. 2)

## CARTE MODIFICAZIONE EPIGENETICA

Ogni giocatore manterrà la Carta Modificazione Epigenetica scelta per l'intera partita. Un giocatore può utilizzare l'abilità della carta durante il suo turno, SE NON DIVERSAMENTE specificato dalla Carta Modificazione Epigenetica posseduta.



Il giocatore che possiede questa carta può scambiare **ATP** per **Lipidi** o **mRNA** al tasso di 1 **ATP** per 1 **Lipidi** o 1 **mRNA**, e scambiare **ATP** per **Carboidrati** al tasso di 2 **ATP** per 1 **Carboidrato**. Questa carta NON consente al giocatore di scambiare macromolecole per **ATP**. Questa abilità può essere sfruttata quante volte per turno il giocatore desidera, finché possiede **ATP** da scambiare.



Il giocatore che possiede questa carta può pagare 2 **ATP** per guardare segretamente le prime 3 Carte Componente Cellula del mazzo. Inoltre può pagare 2 **ATP** aggiuntivi per piazzare una di queste carte nella propria mano. Il giocatore quindi ripone le carte non selezionate di nuovo in cima al mazzo nell'ordine che preferisce. Questa abilità può essere utilizzata solo UNA VOLTA per turno.

**Nota:** Se si gioca con l'Espansione Virus e una Carta Attacco Virale viene selezionata, la Carta Attacco Virale deve essere giocata immediatamente, in base alle Regole dell'Espansione Virus.



Il giocatore che possiede questa carta può raccogliere 1 macromolecola addizionale o 1 **ATP** ogni volta che piazza su uno spazio raccolta risorse **numerato** sul tabellone. Per esempio, se un giocatore piazza in uno spazio [3], può raccogliere 4 di quella risorsa, e, se il giocatore piazza su uno spazio [2], può raccogliere 3 di quella risorsa. (I **Carboidrati** costano comunque sempre 1 **ATP** per ogni **Carboidrato** raccolto)



Il giocatore che possiede questa carta può pagare 3 **ATP** per piazzare una Beuta Grigia, invece di pagare i normali 4 **ATP**. Le regole per il piazzamento della Beuta Grigia sono le stesse del Gioco Base.

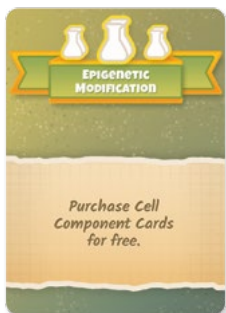


Prima che il Primo Giocatore piazzì la propria prima Beuta all'inizio del round, il giocatore che possiede questa carta ha la facoltà di pagare 1 **ATP** per piazzare una delle proprie Beute prima che il Primo Giocatore piazza la propria prima Beuta. I piazzamenti riprendono quindi normalmente, partendo dal giocatore che possiede il Segnalino Primo Giocatore. Questa abilità può essere utilizzata una volta per round.

Per esempio, se il giocatore che possiede questa Carta Modificazione Epigenetica è anche il Primo Giocatore, può pagare 1 **ATP** per piazzare una Beuta, poi piazzarne una seconda come normale piazzamento del Primo Giocatore, prima che il secondo giocatore piazzì la propria prima Beuta.



All'inizio di ciascun round, il giocatore che possiede questa carta può raccogliere 1 **ATP**, 1 **mRNA** o 1 **Lipidi** dalla riserva generale e piazzarla nella propria riserva personale.



Il giocatore che possiede questa carta acquista la Carta Componente Cellula gratuitamente ogni volta che piazza la Beuta nell'Area Carte Componente Cellula.