



**LIVRO DE REGRAS**



MESAboardgames®



Um jogo para 2 a 5 jogadores com um tempo de 60 a 90 minutos.

## INTRODUÇÃO

Você é um Vírus que acabou de infectar um paciente. Agora tem que espalhar-se pelo corpo e obter mutações de modo a infectar todos os órgãos. O seu objectivo é criar Crises em órgãos ou controlar Zonas do corpo de modo a ganhar Pontos Virais (PV). Mas existem outros Vírus - controlados por outros jogadores - e o próprio Sistema Imunitário que não vão facilitar-lhe a vida.

## GANHAR O JOGO

O jogador com mais PV ao fim de 6 Rondas é o vencedor.



### Equipa de desenvolvimento (Portugal):

Rodrigo Trocado, Gonçalo Freire de Andrade, Miguel Seruya, Francisco Freire de Andrade, Iago Sousa, Bruno Ribeiro.

### Equipa de desenvolvimento (USA):

Trae Lenox, Dr. Jason Medina, 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, Frank Noack.

Etourvy 2016 - Yann Bartelmeimer, Ann Pichot, Doria Roustan, Rob Merickel, Cedric Littardi, Jamila Al-Khatib, Clément Leclercq.

Stahleck Castle EVENT 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, Dagmar de Cassan.

### USA (2016/2017)

Dr. Thomas Allen, Mark Blich, Robert Trent Bush, Tony Gullotti, TJ Huzl, Mariana Lenox, Eric Medina, Colin Meller, Tiffany Pope, John Rogers.

A MESAboardgames agradece à equipa da ARCANE WONDERS a maneira como apoiou este projecto. Um obrigado especial ao Bryan Pope pelas suas sugestões que levaram este jogo para um nível superior.



MESAboardgames®

Siga-nos no Facebook: [www.facebook.com/MESAboardgames](http://www.facebook.com/MESAboardgames)

[info@mesaboardgames.pt](mailto:info@mesaboardgames.pt)

[www.mesaboardgames.pt](http://www.mesaboardgames.pt)

MEBO Games 2017 © All rights reserved.



## COMPONENTES DO JOGO

Este livro de regras

1 tabuleiro de jogo



Ficha do 1º jogador



1 marcador de Fase

40 fichas de Vírus  
(8 para cada jogador)



Face com Escudo

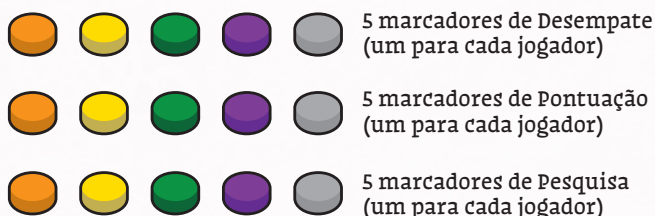
Face frontal



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)

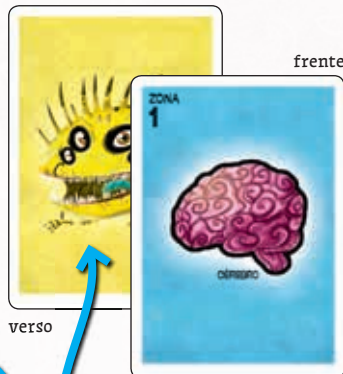
25 Cartas Mutaç o Iniciais  
(5 para cada jogador)



verso

frente

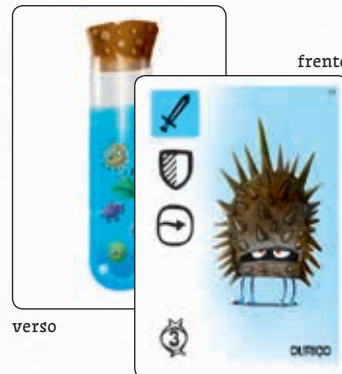
30 cartas Zona  
(6 para cada jogador)



verso

frente

22 cartas Mutaç o



verso

frente

13 cartas Evento



verso

frente

Este pequeno s mbolo do V rus, mostra que esta   uma carta Mutaç o Inicial e a que jogador pertence.

O verso da carta mostra a que V rus 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

## PREPARAR O JOGO (PARA UM JOGO COM 2 JOGADORES, VEJA A PÁGINA 13)

Coloque o tabuleiro de jogo no centro da mesa e coloque as peças de jogo como é explicado de seguida:

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

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

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



4 Cada jogador recebe o número de fichas de Vírus conforme indica a tabela à direita.

Coloque os seus Vírus (com a face frontal para cima) no seu tabuleiro de jogador.

Devolva à caixa do jogo os Vírus não usados.



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

5 Escolha aleatoriamente o 1º jogador.



O 1º jogador recebe a Ficha do 1º jogador e coloca o seu marcador de Desempate no topo da tabela de Desempate. Pela ordem de jogada (sentido dos ponteiros do relógio) os outros jogadores colocam nas posições seguintes os seus marcadores de Desempate. O ultimo jogador fica assim com o seu marcador na posição mais baixa da tabela.

Começando pelo ÚLTIMO jogador e indo no sentido CONTRÁRIO dos ponteiros do relógio, cada jogador coloca um Vírus seu (com a face frontal para cima) num órgão à sua escolha. Os jogadores continuam a fazer isto à vez, até cada órgão ter um Vírus. Existem 2 limitações:

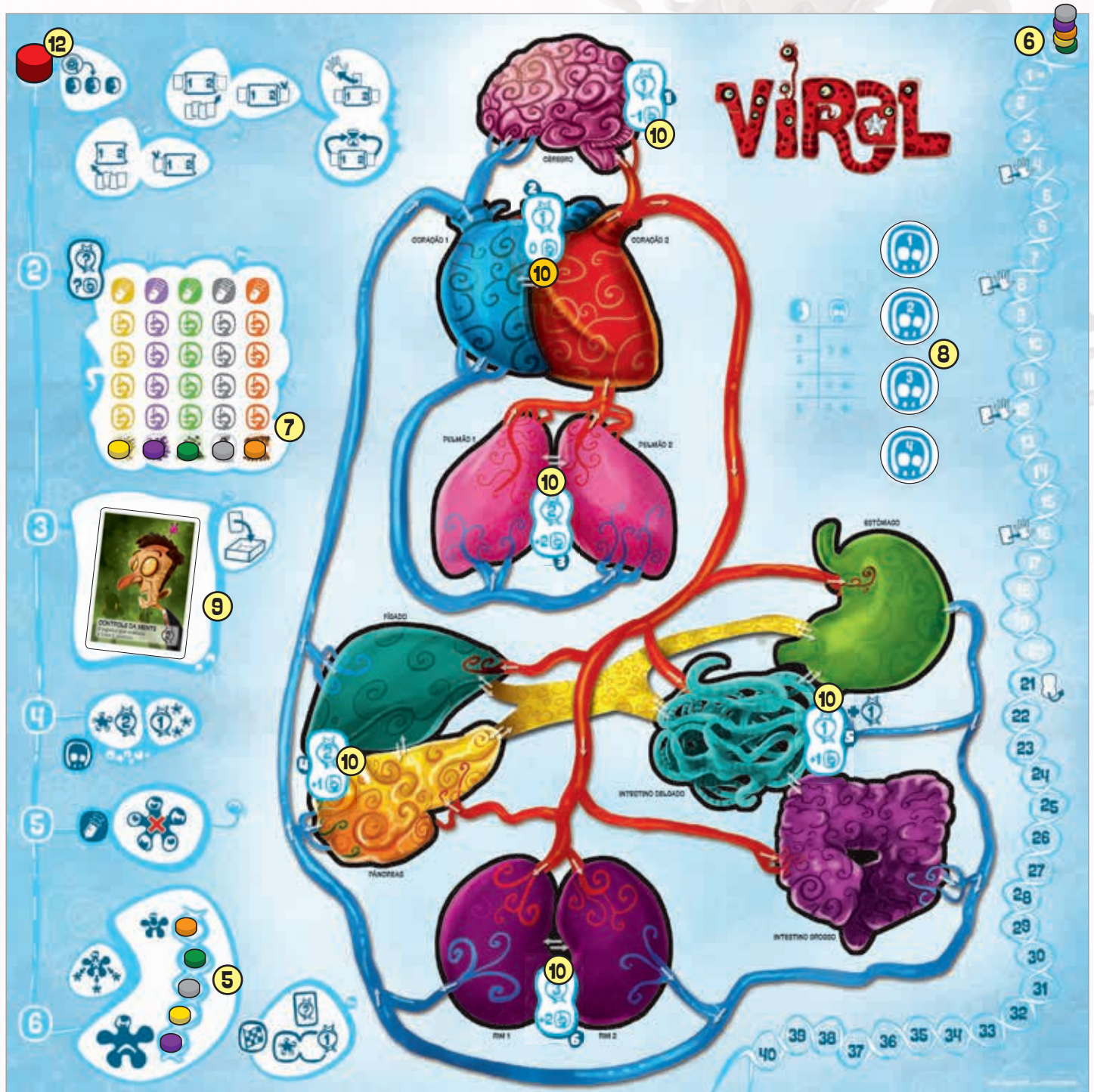
1. Cada órgão só pode ter UM Vírus.
2. Um jogador não pode colocar um Vírus numa Zona onde já tenha um Vírus seu. Excepção: Um jogador pode colocar um Vírus numa Zona onde já esteja presente se não tiver alternativa.

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

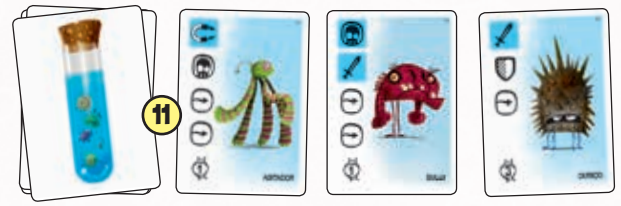
7 Cada jogador coloca o seu marcador de Pesquisa na base da tabela de Pesquisa, no local assinalado com o seu Vírus.

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





- 9 Baralhe as cartas Evento (com a face para baixo) e escolha aleatoriamente 6. Coloque-as numa pilha (com a face para cima) no espaço das cartas Evento. Coloque as restantes cartas na caixa de jogo (sem as ver).
- 10 Escolha aleatoriamente 6 fichas de Zona e coloque-as (com a face branca para cima) em cada uma das Zonas.
- 11 Baralhe as cartas Mutação e coloque-as (com a face para baixo) numa pilha ao pé do tabuleiro de jogo. Vire para cima 3 cartas e coloque-as numa fila ao pé dessa pilha.



- 12 Coloque o marcador de Fase na Fase #1 no tabuleiro de jogo. O jogo pode começar!



## COMO JOGAR

VIRAL é jogado em 6 Rondas. Cada Ronda é dividida em 6 Fases, que são jogadas sempre pela ordem da numeração. Depois de uma Fase resolvida, o marcador de Fase no tabuleiro de jogo é movido para a seguinte, de modo a indicar em que Fase é que os jogadores se encontram. Depois da Fase #6, o marcador volta à Fase #1. O jogo termina na Ronda 6, depois da Fase #6 estar completa.

**Antes de explicar as regras de cada Fase (a partir da página 7) explicamos 5 regras gerais:**

## COLOCAR UMA FICHA DE CRISE NUM ÓRGÃO

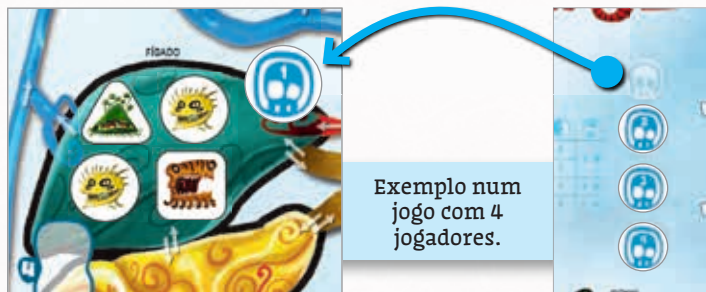


Se um órgão tiver demasiados Vírus, pode provocar uma Crise. O número de Vírus necessário para que isso aconteça depende do número de jogadores (veja a tabela à direita).

Número de jogadores	Número necessário de Vírus num órgão para provocar uma Crise.
2	3
3	3
4	4
5	5

Se um órgão tem o número necessário de Vírus para provocar uma Crise, pegue na ficha de Crise com o número mais baixo que esteja disponível na Área de Crise do tabuleiro e coloque nesse órgão. Mesmo que depois disso, 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 MUTAÇÃO

Durante o jogo, cada vez que um jogador ganha pontos, marca-os imediatamente na tabela de pontuação com o seu marcador de Pontuação. Se dois ou mais jogadores ganharem pontos simultaneamente, marque esses pontos pela ordem de jogada, começando pelo 1º jogador.

Se o marcador de Pontuação de um jogador atingir ou ultrapassar um espaço com este símbolo (ver imagem à direita), o jogador tem que escolher imediatamente uma nova carta Mutação para a sua mão. Pode escolher entre as 3 que estão com a face para cima (ao pé 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 por uma nova, retirando-a da pilha. Se em vez disso, tiver escolhido a carta do topo da pilha, coloque as 3 cartas Mutação que estão com a face para cima, debaixo da pilha de cartas. Substitua-as por 3 novas cartas, retirando-as do topo da pilha.

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

## VIRAR AS FICHAS DE ZONA

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



Antes do primeiro marcador ter atingido 21 PV.



Depois do primeiro marcador ter atingido ou ultrapassado os 21 PV.

## REMOVER VÍRUS

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



## A RONDA DE JOGO - FASE #1 - USAR AS CARTAS

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



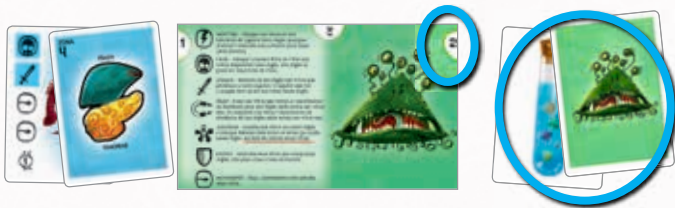
Dê a ficha do 1º jogador ao jogador à sua esquerda. nota: na 1ª Ronda, ignore esta regra.

Em simultâneo, todos os jogadores escolhem secretamente das cartas da sua mão, UMA carta Zona e UMA carta Mutação. Colocam-nas com a face para baixo, no lado esquerdo (ao lado do número 1) do seu tabuleiro de jogador.



De seguida, todos os jogador revelam as suas cartas. Começando pelo 1º jogador e seguindo pela esquerda, cada jogador resolve a suas cartas (veja à direita).

Depois de todos os jogadores terem jogado, voltam a fazer a mesma coisa com um 2º par de cartas, mas colocando agora ao pé do número 2 do seu tabuleiro de jogador: escolher cartas + revelar + aplicar.



## CARTAS MUTAÇÃO E CARTAS ZONA

Todas as cartas Mutação mostram um ou mais símbolos de Acção. Cada símbolo permite fazer essa acção UMA vez.

Um jogador pode fazer essas acções por qualquer ordem.

Um jogador não precisa de fazer todas as acções mostradas na carta: pode fazer todas, algumas ou mesmo nenhuma.

As acções são explicadas nas páginas 11 e 12.



Se o símbolo da Acção estiver sobre um quadrado azul, o jogador só pode fazer essa acção na Zona mostrada pela carta Zona que ele escolheu.

Algumas cartas Mutação valem pontos no fim do jogo!



Numa carta, uma barra a separar dois símbolos de acção tem o significado de "OU".

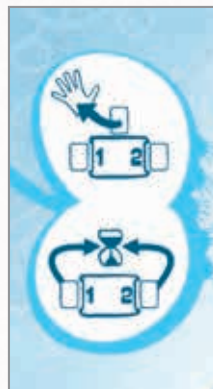
Um jogador escolhe uma dessas duas acções.

## ARRUMAR

No fim da Fase #1, é necessário arrumar as cartas.

1.

Recupere para a sua mão as suas cartas que estão no Temporizador (espaço no topo do seu cartão de jogador). nota: na Ronda 1, não há aqui cartas.



2.

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

Estas cartas não podem ser usadas na próxima Ronda.





## A RONDA DE JOGO - FASE #2 - PESQUISA

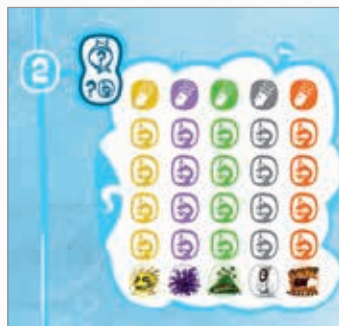
Os médicos querem salvar o seu paciente, pesquisando a cura e aplicando tratamentos.

Para cada uma das 6 Zonas, determine que jogador a controla e atribua os respectivos PV.

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

Se mais do que um jogador tem 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 Desempate (veja na página 6).

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



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

Um jogador que controle uma Zona, TEM que:

Pontuar os PV mostrados na ficha de Zona.

Na tabela de Pesquisa, tem que mover o marcador de Pesquisa de acordo com o valor indicado. Para cima, se o valor for positivo ou para baixo, se o valor for negativo.

Na Zona 5, o jogador que a controla ganha sempre mais UM PV adicional.

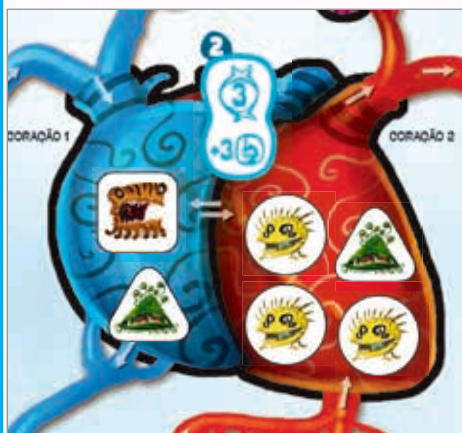
Neste exemplo, o jogador pontua 5 PV = 4 + 1.



Se um jogador tiver que subir o seu marcador de Pesquisa, mas este já estiver no topo da tabela, não o mova. Mas pontue na mesma.

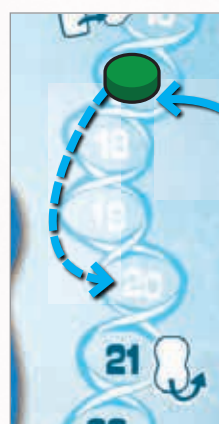
Se um jogador tiver que descer o seu marcador de Pesquisa, mas este já estiver na base da tabela, não o mova. Mas pontue na mesma.

### Ex. Controlar uma Zona



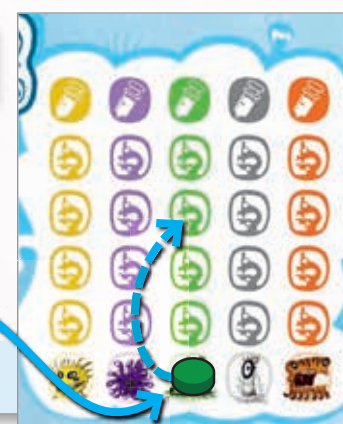
Neste exemplo, o Vírus verde controla a Zona 2.

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 pontua 3 PV...

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







## A RONDA DE JOGO - FASE #3 - EVENTOS



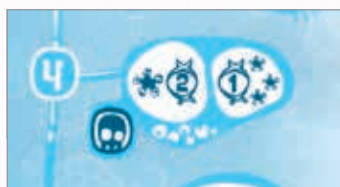
Os Eventos podem mudar muita coisa, o que torna imprevisível a progressão dos Vírus.

Siga as instruções da carta Evento, que está no topo da pilha. O efeito das cartas Evento está explicado nas páginas 14 e 15.

Depois, descarte a carta para a caixa do jogo (não a volte a usar).

nota: quando descartar do tabuleiro de jogo a última carta Evento, isso significa que está na última Ronda do jogo.

## A RONDA DE JOGO - FASE #4 - A RESPOSTA DO SISTEMA IMUNITÁRIO



Demasiados Vírus num órgão desencadeiam uma Crise. O sistema imunitário irá remover esses Vírus e vai fazer tudo o 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 existe qualquer outro efeito sobre esse órgão.

Se houver Vírus no órgão, siga estes 2 passos:

1. O jogador com mais Vírus pontua 2 PV. Todos os outros jogadores presentes nesse órgão recebem 1 PV.
2. Remova todos os Vírus desse órgão (a menos que tenham Escudo - veja na página 11) e devolva essa 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. E se houver um órgão com Vírus suficientes para provocar uma nova Crise, coloque nesse órgão uma ficha Crise que esteja disponível. **Mas não a resolva agora. Resolva essa Crise apenas na PRÓXIMA ronda, na Fase #4.**

Se mais que um órgão tem condições para receber a ficha de Crise, o 1º jogador decide qual o órgão que recebe 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 de novo uma ficha Crise nesse órgão. **Mas não a resolva agora. Resolva essa Crise apenas na PRÓXIMA ronda, na Fase #4.**

### Ex. Resolver uma Crise



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

O Vírus amarelo e o laranja estão empatados no número de Vírus, mas o marcador de Desempate amarelo está mais alto na tabela de Desempates. Por isso, o Vírus amarelo ganha o desempate.

O Vírus amarelo pontua 2PV.

O Vírus verde e laranja porque estão presentes pontuam cada um deles 1 PV.

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.



## A RONDA DE JOGO - FASE #5 - A CURA



Se os médicos encontraram a cura para um Vírus, vão conseguir remove-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 tem de os remover a todos do tabuleiro de jogo (excepto aqueles que têm Escudo - veja na página 11).

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



O jogador roxo atingiu o topo da tabela de Pesquisa.

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

Depois o seu marcador volta para a base da tabela.

## A RONDA DE JOGO - FASE #6 - FIM DA RONDA



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

Actualize a tabela de Desempates de modo a ela corresponder à tabela de pontuação.

O jogador com mais PV coloca o seu marcador de Desempates no espaço mais baixo da tabela, seguido do segundo jogador com mais PV e assim sucessivamente até o jogador com menos PV colocar o seu marcador no lugar mais alto da tabela.

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

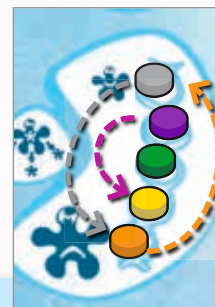
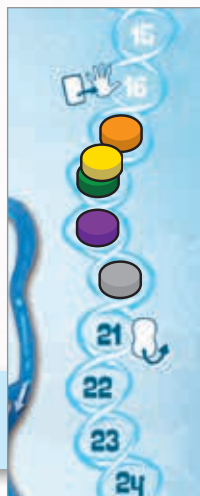


Finalmente liberte todos os Vírus que foram absorvidos (veja página 12).



A tabela de Desempate estava assim quando se chegou à Fase #6...

... e a tabela de Pontuação estava assim.



Para actualizar a tabela de Desempate de acordo com a pontuação...

...o marcador cinzento 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 Ronda, o Vírus laranja vai ter sempre vantagem em caso de empate.

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

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



## EXPLICAÇÃO DAS ACÇÕES - ESCUDO + MOVIMENTO



### ESCUDO

Vire um dos seus Vírus 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 para cima a face frontal (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 si a acção 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 direcção 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.

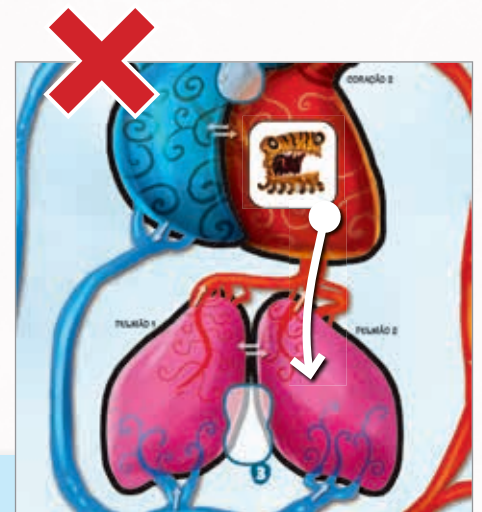
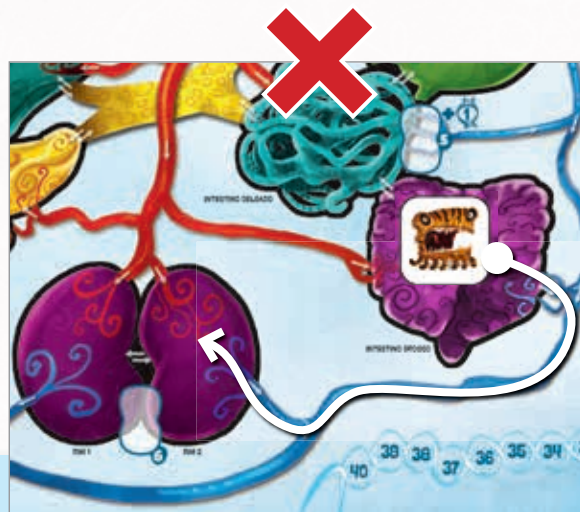
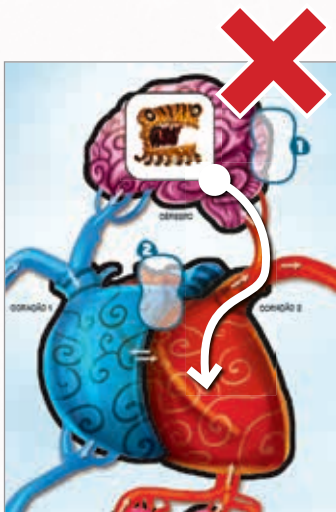


O Pulmão 1 está adjacente ao Pulmão 2.



O movimento TEM SEMPRE que seguir a direcção das setas. Um Vírus NUNCA pode mover-se contra a direcção das setas. Duas setas juntas (com as direcções opostas) mostram que um Vírus se pode mover em ambas as direcções.

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.

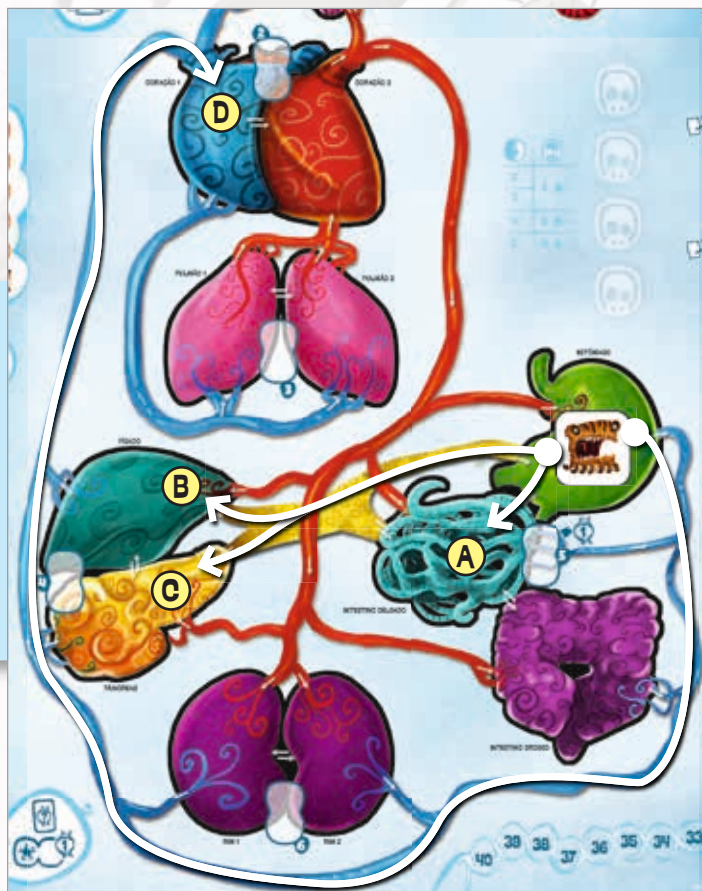


## Ex: Um Movimento de um Vírus

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 ao Fígado;
- C** pelo canal amarelo até ao Pâncreas;
- D** pela veia azul até ao Coração 1.

Qualquer outro movimento é ilegal.



## EXPLICAÇÃO DAS ACÇÕES - INFECTAR + ATAQUE + ÍMAN + ABSORVER + CRISE



### INFECTAR

Coloque um Vírus do seu tabuleiro de jogador num órgão qualquer. O Vírus é colocado com a face frontal para cima (sem Escudo).

**Se um jogador não tiver mais nenhum Vírus no seu tabuleiro de jogador, pode usar um Vírus seu, retirando-o de um órgão qualquer. Se esse Vírus tiver Escudo, perde-o.**



### ATAQUE

Puxe um órgão um Vírus que pertença a outro jogador. O jogador que faz o Ataque tem de ter um Vírus nesse órgão.



### ÍMAN

Puxe um Vírus que esteja a 1 movimento de distância para um órgão onde esteja um Vírus seu.

OU

Empurre um Vírus 1 movimento de distância de um órgão onde esteja um Vírus seu.

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



### ABSORVER

Escolha um Vírus seu num órgão e coloque debaixo dele todos os 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 TEM que libertar todos os Vírus absorvidos.**

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



### CRISE

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



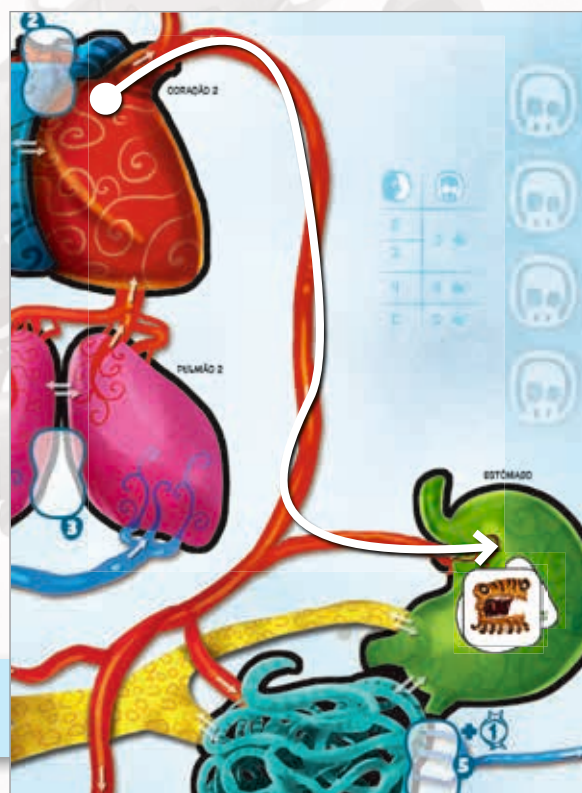
### Ex: Absorver Vírus

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



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

3. De seguida, o Vírus laranja escolhe a acção 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 Ronda 6, quando não houver mais cartas Evento no tabuleiro de jogo. A pontuação final de cada jogador é a soma de:

- PV indicados na tabela de Pontuação
- + OS PV de TODAS as suas cartas Mutaçào
- + 1 PV por cada Zona onde o jogador tenha pelo menos um dos seus Vírus (não interessa quantos, basta um Vírus para pontuar 1 PV)



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

## JOGO PARA 2 JOGADORES

Num jogo com 2 jogadores, é usado um jogador fictício (que funciona como 3º jogador) mas que não faz acções. Escolha as fichas de um Vírus para esse jogador fictício.

### PREPARAÇÃO:

Prepare o jogo, seguindo as regras normais (página 4), com uma excepção: no ponto 5 da preparação, cada vez que um jogador coloca o seu Vírus, terá de 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 Zona que não são usadas pelos 2 jogadores. Baralhe-as e coloque-as com a face para baixo ao pé do tabuleiro de jogo. É desta pilha que os jogadores buscam cartas

para ver onde são colocados os Vírus do jogador fictício.

### DURANTE O JOGO:

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

O jogador fictício pontua normalmente tal como os outros jogadores, mas NÃO ganha cartas Mutaçào. O jogador fictício é afectado pela cartas Evento. Se for necessário o jogador fictício escolher uma opção do Evento, o 1º jogador escolhe.

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



## CARTAS EVENTO



### CONTROLE DA MENTE

- O jogador que controla a Zona 1, pontua 2 PV.
- Veja na página 8 como um jogador controla uma Zona.



### NÚMERO 1

- Remova todos os Vírus do Rim 1 e do Rim 2. Por cada Vírus removido, pontua 1 PV.



- O Vírus tem que ser removido para poder pontuar. Se um Vírus tem um Escudo, não é removido e não pontua. Mas perde o Escudo.

- Se remover um Vírus que absorveu outros Vírus, tem que os libertar a todos. Estes não são removidos e não pontuam.



### NÚMERO 2

- Remova todos os Vírus do Intestino Grosso. Por cada Vírus removido, pontua 1 PV.



- O Vírus tem que ser removido para poder pontuar. Se um Vírus tem um Escudo, não é removido e não pontua. Mas perde o Escudo.

- Se remover um Vírus que absorveu outros Vírus, tem que os libertar a todos. Estes não são removidos e não pontuam.



### COMIDA DE PLÁSTICO

- Por ordem de jogada, cada jogador TEM que colocar um Vírus seu na Zona 5, tirando-o de qualquer outra Zona.



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



### POLUIÇÃO

- O jogador com mais Vírus no Pulmão 1, pontua 1 PV.



- O jogador com mais Vírus no Pulmão 2, pontua 1 PV.



### MULTIPLICAÇÃO

- Por ordem de jogada, cada jogador TEM de colocar um Vírus seu num órgão qualquer.

- Se um jogador não tiver nenhum Vírus seu disponível no seu tabuleiro de jogador, ignora esta carta.



### NÃO FUMAR

- Coloque a menor ficha de Crise que esteja disponível, no Pulmão 1 (apenas se não estiver já lá uma).



- Coloque a menor ficha de Crise que esteja disponível, no Pulmão 2 (apenas se não estiver já lá uma).



### ESTÁS APAIXONADO?

- O jogador que controla a Zona 2, pontua 2 PV.



- Veja na página 8 como um jogador controla uma Zona.



### ESPIRRO

- Por cada Zona controlada, pontue 1 PV.

- Siga as mesmas regras da Fase #2, mas atribua apenas 1 PV por cada Zona controlada e NÃO mova os marcadores de Pesquisa na tabela de Pesquisa.



### DEMAZIADO AÇUCAR?

- Coloque a menor ficha de Crise que esteja disponível, no Pâncreas (apenas se não estiver já lá uma).



- Coloque a menor ficha de Crise que esteja disponível, no Estômago (apenas se não estiver já lá uma).





## CARTAS EVENTO



### VÍRUS AGRESSIVO

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



### CONSULTA MÉDICA

• Todos os jogadores sobem o seu marcador de Pesquisa 1 nível 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 BISCAR CARTAS MUTAÇÃO

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

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

- Baralhe todas as cartas 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 restantes 3 cartas ao jogador da esquerda. Das 3 cartas recebidas, cada jogador escolhe secretamente UMA. Passa as restantes 2 cartas ao jogador da esquerda. Das 2 cartas recebidas, cada jogador escolhe secretamente UMA e passa a outra carta ao jogador da esquerda. Cada jogador fica assim com 4 cartas Mutação.
- Finalmente, cada jogador escolhe a ordem da sua pilha de cartas Mutação (qual fica no topo, qual fica em segundo, etc) e coloca-a ao pé do seu tabuleiro de jogador (no lado oposto do Temporizador).
- Os jogadores podem olhar para as cartas Mutação dos outros jogadores, mas não podem mudar a ordem.

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



MESAboardgames®