SPIELREGEL

MESAboardgames®

CORAX GAMES

Ein Spiel für 2 bis 5 Viren mit einer Inkubationszeit von 60 bis 90 Minuten.

WORUM ES GEHT

Ihr seid Virusstämme, die gerade einen Patienten befallen haben; jetzt müsst ihr mutieren, um euch auf andere Organe auszubreiten. Ihr sammelt Viruspunkte (VP), indem ihr Organe kollabieren lasst oder ganze Körperzonen beherrscht. Gegen euch arbeiten andere Viren – die anderen Spieler – und das starke Immunsystem des Patienten!

GEWINNEN

Ihr bekommt Viruspunkte („VP"), wenn ihr erfolgreich die Organe und Körperzonen infiziert. Wer nach sechs Runden die meisten Viruspunkte hat, gewinnt.

MESAboardgames dankt dem ganzen Team von ARCANE WONDERS für die Art, in der sie dieses Projekt aufgenommen und gefördert haben. Ein besonderer Dank geht an Bryan Pope für alle seine Vorschläge, die das Spiel deutlich verbessert haben. Es war ein Vergnügen, mit dir zusammenzuarbeiten!

Spielentwickler (Portugal):
Rodrigo Trocado, Gonçalo Freire de Andrade, Miguel Seruya, Francisco Freire de Andrade, Iago, Bruno.

Spielentwickler (USA):
Trae Lenox, Dr. Jason Medina, Benjamin Pope.

Ein Dank an alle, die das Spiel getestet haben!

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 Blitch, Robert Trent Bush, Tony Gullotti, TJ Huzl, Mariana Lenox, Eric Medina, Colin Meller, Tiffany Pope, John Rogers.

MESAboardgames®

www.facebook.com/MESAboardgames

info@mesaboardgames.pt

www.mesaboardgames.pt

MEBO Games 2017 © Alle Rechte vorbehalten.

Für die deutsche Version verantwortlich:

CORAX GAMES

www.facebook.com/CoraxGames/

www.corax-games.com

Übersetzung: Lutz Pietschker (www.transLLation.de)

SPIELMATERIAL

Diese Spielregel

1 Spielplan

1 Startspielermarker

1 Phasenzähler

40 Virusplättchen
(8 pro Spieler)

Schildseite

Vorderseite

8 Zonenmarker

4 Kollapsmarker

5 Spielertafeln (1 pro Spieler)

5 Vorrangmarker (1 pro Spieler)

5 Wertungssteine (1 pro Spieler)

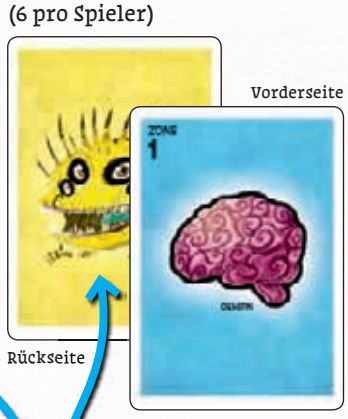
5 Forschungsmarker (1 pro Spieler)

25 Basis-Mutationskarten
(5 pro Spieler)

Vorderseite

Rückseite

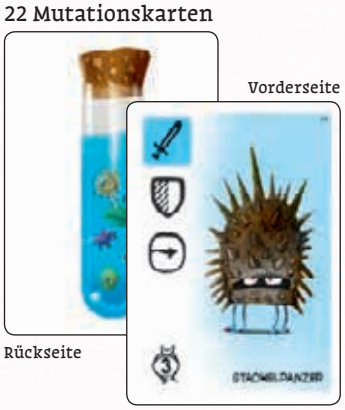
30 Zonenkarten
(6 pro Spieler)



Vorderseite

Rückseite

22 Mutationskarten



Vorderseite

Rückseite

13 Ereigniskarten

Vorderseite

Rückseite

Dieses kleine Symbol zeigt, dass dies eine Basis-Mutationskarte ist und wem sie gehört.

Die Rückseiten der Zonenkarten zeigen, welchem Spieler sie gehören.

Der Spielplan - Zonen & Organe

Der Spielplan stellt die wichtigsten Organe des Patienten dar, die zu 6 Zonen zusammengefasst sind. Jede Zone hat 1 bis 3 Organe.

Spielaufbau (den Aufbau für ein Spiel zu zweit findet ihr auf S. 13)

Legt den Spielplan in die Tischmitte und legt das übrige Material so bereit, wie es das Bild auf der nächsten Seite zeigt. Jeder Spieler wählt einen Virus (eine Farbe) und nimmt sich:

1. 1 Spielertafel,
2. die 6 Zonenkarten, die auf der Rückseite seinen Virus zeigen und
3. die 5 Basis-Mutationskarten mit seinem Virussymbol auf der Vorderseite.

Die übrigen Spielertafeln, Zonenkarten und Basis-Mutationskarten werden nicht benötigt.

4. Jeder Spieler nimmt abhängig von der Spielerzahl eine Anzahl seiner Virusplättchen („Viren"), wie in der Tabelle rechts angegeben, und legt sie mit der Schildseite nach unten vor sich ab. Alle übrigen Virusplättchen werden nicht benötigt.

Spielerzahl	Virusplättchen pro Spieler
2	8
3	
4	7
5	6

5. Bestimmt den Startspieler zufällig.

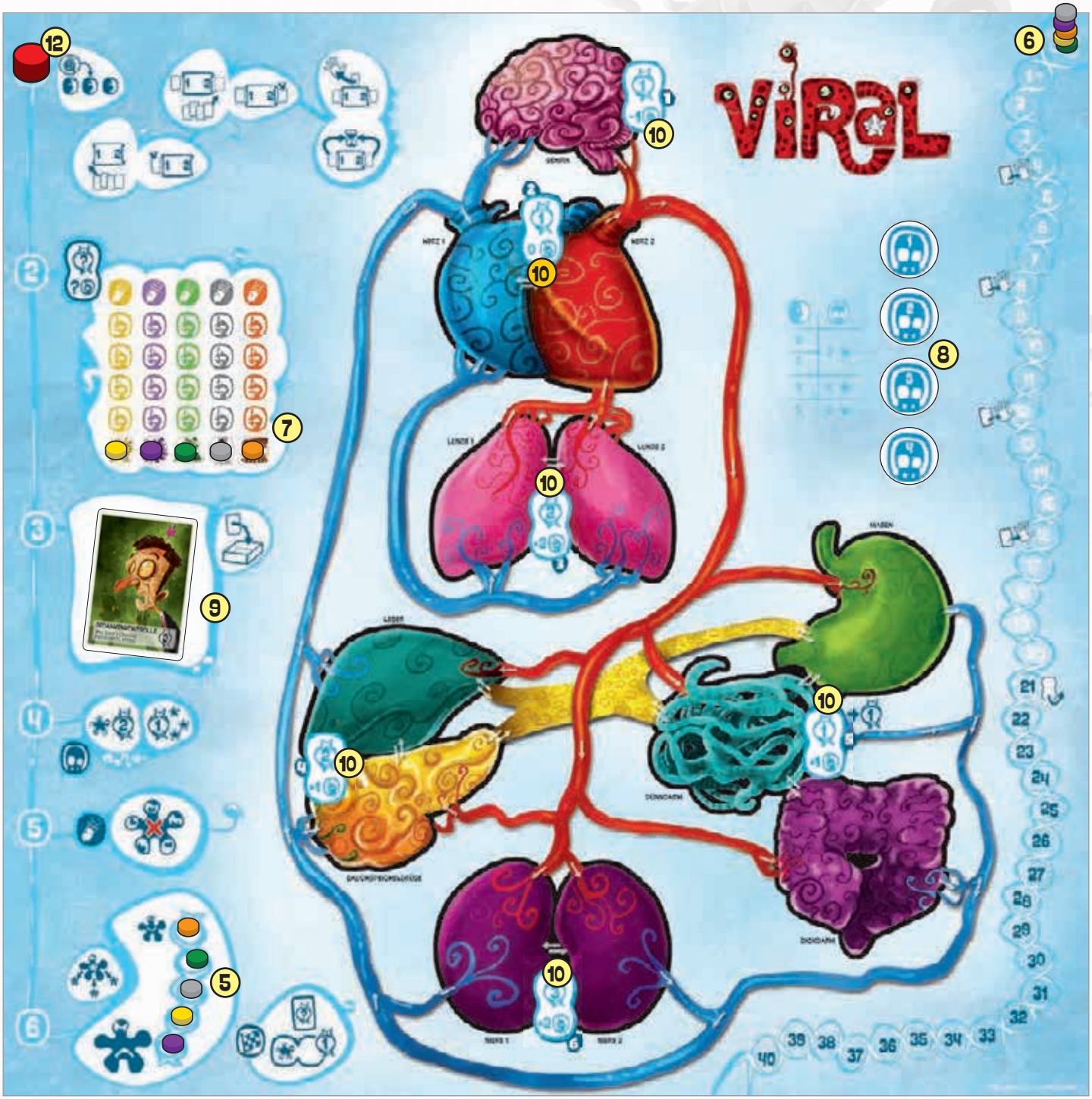
Der Startspieler nimmt den Startspielermarker und legt seinen Vorrangmarker auf den obersten Platz der Vorrangtabelle.
Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn und legen ihre Vorrangmarker nacheinander darunter ab, der letzte Marker ist also der unterste.

Beginnend mit dem **letzten** Spieler und entgegen dem Uhrzeigersinn fortschreitend legt jeder einen Virus, Schildseite nach unten, in ein beliebiges freies Organ, bis in jedem Organ genau ein Virus liegt. Es gilt dabei:
1. Jedes **Organ** bekommt nur 1 Virus.
2. Solange es möglich ist, muss man seine Viren in **Zonen** legen, in denen man selbst noch nicht vertreten ist. Gegen Ende muss man diese Regel evtl. verletzen, um die Plättchen überhaupt legen zu können.

6. Jeder Spieler legt seinen Wertungsmarker auf das oberste Feld der Viruspunkteskala.

7. Jeder Spieler legt seinen Forschungsmarker in das unterste Forschungsstatusfeld seiner Farbe; in diesem Feld ist sein Virus abgebildet.

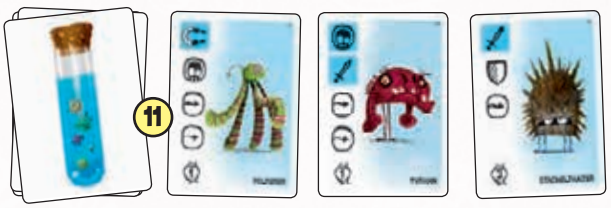
8. Legt die 4 Kollapsmarker in der Reihenfolge ihrer Nummern auf die 4 Kollapsfelder auf dem Spielplan.



9 Mischt die Ereigniskarten verdeckt, zieht zufällig 6 davon und legt sie als offenen Stapel auf das Ereignisfeld auf dem Spielplan. Die übrigen kommen unbesehen zurück in die Schachtel.

10 Zieht zufällig 6 Zonenmarker und legt in jede Zone einen, mit der weißen Seite nach oben.

11 Mischt alle Mutationskarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Deckt die obersten 3 Karten auf und legt sie offen neben dem Stapel aus.



12 Legt den Phasenzähler auf Feld 1 der Leiste links auf dem Spielplan. Das Spiel kann beginnen!

SPIELABLAUF

Eine Partie Viral geht über 6 Runden. Jede Runde besteht aus 6 Phasen, die nacheinander gespielt werden. Bewegt den Phasenzähler nach jeder Phase auf seiner Leiste weiter; nach Phase 6 folgt die Phase 1 der nächsten Runde.
Das Spiel endet nach der Phase 6 der sechsten Runde.

Ab Seite 7 werden die Phasen im Detail beschrieben. Hier zunächst 4 wichtige generelle Regeln:

EIN ORGAN KOLLABIERT

Ein Organ, auf dem zu viele Viren liegen, kollabiert. Was „zu viel" ist, richtet sich nach der Spielerzahl, siehe die Tabelle rechts.

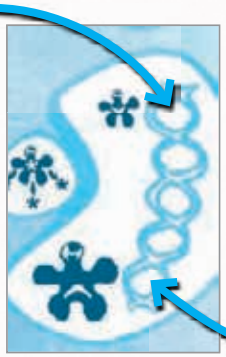
Spielerzahl	Zahl der Viren, die ein Organ kollabieren lassen
2	3
3	
4	4
5	5

Wenn ein Organ kollabiert, nimm den Kollapsmarker mit der niedrigsten Nummer von seinem Feld und lege ihn auf das Organ. Dieser Marker wird in Phase 4 abgehandelt; solange bleibt er auf jeden Fall auf dem Organ, auch wenn bis dahin Viren abhanden kommen

- Ist auf einem Organ bereits ein Kollapsmarker, bekommt es keinen weiteren.
- Sind keine Kollapsmarker mehr verfügbar, entfällt der Kollaps.

Beispiel im Spiel zu viert

VORRANGREGELUNG : WÄHREND DES SPIELS UND (ENTGEGENGESETZT) AM SPIELENDE



Gleichstand während des Spiels
Löst Gleichstände während des Spiels nach der Vorrangtabelle auf: Wer dort **höher** steht, gewinnt.

Gleichstand am Spielende
Gibt es am Ende des Spiels einen Gleichstand, gewinnt der, der weiter **unten** auf der Vorrangtabelle steht!

WERTUNG UND ERWERB VON MUTATIONSKARTEN

Rückt für gewonnene VP euren Wertungsstein sofort auf der Viruspunkteskala entsprechend vor. Gewinnen mehrere Spieler gleichzeitig VP, bewegt die Wertungssteine in Spielerreihenfolge, beginnend mit dem Startspieler.

Erreicht oder überschreitet ein Wertungsstein ein Feld mit dem Mutationssymbol, nimmt der Spieler sofort entweder eine der drei offen liegenden Mutationskarten oder die verdeckte oberste Karte des Mutationskartenstapels auf die Hand.

Nimmst du eine offene Karte, lege sofort eine neue Karte vom Stapel offen aus. Nimmst du die Karte vom Stapel, lege danach alle drei offenen Karten verdeckt unter den Stapel und lege 3 neue Karten aus, die du oben vom Stapel ziehst.

Jeder Spieler kann während eines Spiels maximal 4 Mutationskarten hinzugewinnen.

ZONENMARKER UMDREHEN

Dreht alle Zonenmarker auf die blaue Seite mit den höheren Zahlenwerten, sobald irgendein Spieler 21 VP erreicht oder überschreitet.

Bevor jemand 21 VP erreicht

Nachdem ein Spieler 21 VP erreicht hat

VIRUSPLÄTTCHEN ENTFERNEN

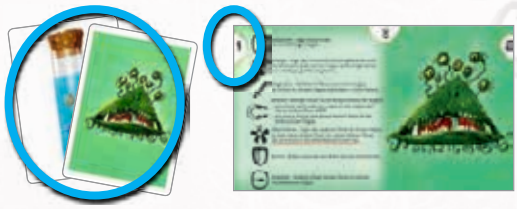
Weist eine Regel oder Karte euch an, einen Virus zu ENTFERNEN, legt das Plättchen vom Spielplan zurück in den Vorrat des Eigentümers.

DIE SPIELRUNDE - PHASE 1

Spiele deine Karten klug, um das Beste aus deinen Viren zu machen!

Gib den Startspielermarker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. (Überspringt diesen Schritt in der ersten Runde.)

Alle Spieler wählen gleichzeitig und geheim je eine Zonen- und Mutationskarte von ihrer Hand und legen sie verdeckt links neben ihre Spielertafel, in die Nähe der „1".



Dann decken alle ihre Karten auf. Handelt jetzt die Karten im Uhrzeigersinn ab (siehe rechts), beginnend mit dem Startspieler.

Dann wiederholt ihr den Vorgang mit einem zweiten Kartenpaar, das ihr neben die „2" legt: geheim auswählen und im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler, der Reihe nach abhandeln.

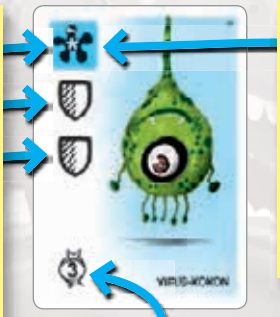
MUTATIONS- UND ZONENKARTEN

Alle Mutationskarten zeigen ein oder mehrere Aktionssymbole. Jedes Symbol erlaubt es, diese Aktion einmal auszuführen.

Ihr dürft die Aktionen der Karte in beliebiger Reihenfolge ausführen.

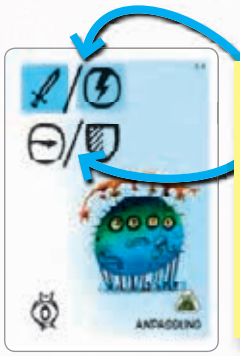
Ihr müsst nicht alle Aktionen nutzen: Ihr dürft einige oder sogar alle verfallen lassen.

Alle Aktionen werden auf den Seiten 11 und 12 erklärt.



Steht ein Aktionssymbol in einem blauen Kasten, kann man diese Aktion nur in der Zone ausführen, die der ausgespielten Zonenkarte entspricht.

Einige Mutationskarten geben am Ende des Spiels VP!



Sind zwei Aktionssymbole durch einen Schrägstrich getrennt, bedeutet das „entweder ... oder", d. h. man darf nur eine der beide Aktionen ausführen.

AUFRÄUMEN

Am Ende der Phase 1 müssen alle Spieler ein wenig aufräumen:

1.

Nimm die Karten, die über deiner Tafel bei dem Sanduhrsymbol liegen, wieder auf die Hand.
Hinweis: In Runde 1 liegen dort keine Karten

2.

Lege beide Kartenpaare, die du in dieser Runde ausgespielt hast, offen zu dem Platz mit dem Sanduhrsymbol oberhalb deiner Tafel.

Diese Karten stehen dir in der nächsten Runde nicht zur Verfügung.

PHASE 2 - FORSCHUNG

Die Ärzte wollen den Patienten retten. Sie erforschen seine Krankheiten und behandeln ihn.

Prüft zunächst, wer welche Zonen kontrolliert, und vergebt Siegpunkte:

Um eine Zone zu kontrollieren, muss man in jedem ihrer Organe mindestens 1 Virus haben.

Trifft das auf mehrere Spieler zu, kontrolliert derjenige die Zone, der insgesamt am meisten Viren dort hat. Bei Gleichstand entscheidet die Vorrangtabelle (S. 6)

Für Zonen, die niemand kontrolliert, bekommt auch niemand Siegpunkte

Wertet die Zonen in der Reihenfolge ihrer Nummern.
Wer eine Zone kontrolliert, MUSS:

so viele Siegpunkte bekommen, wie der Zonenmarker zeigt und

seinen Forschungsmarker so viele Felder nach oben (bei einem „+“) oder unten (bei „-“) rücken, wie der Marker angibt.

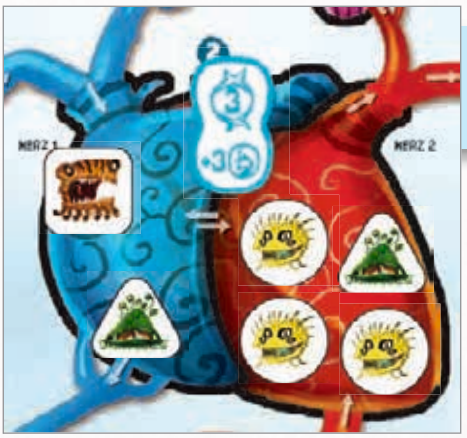
Wer Zone 5 kontrolliert, bekommt 1 zusätzlichen VP.

In diesem Beispiel bekommt der Spieler 4+1 = 5 VP.

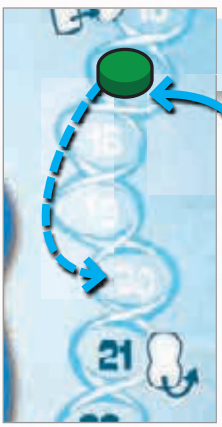
Liegt dein Forschungsmarker bereits auf dem obersten Feld der Forschungsleiste, kann also nicht mehr anwachsen, wenn er sollte, bleibt der Marker stehen. Du bekommst trotzdem alle VP, die dir zustehen.

Liegt dein Forschungsmarker auf dem untersten Feld, kann also nicht mehr sinken, wenn er sollte, bleibt der Marker stehen. Du bekommst trotzdem alle VP, die dir zustehen.

Eine Zone kontrollieren



In diesem Beispiel kontrolliert Grün die Zone 2: Er ist der einzige, der in jedem Organ Viren hat.
Obwohl Gelb insgesamt mehr Viren in der Zone hat, kann Gelb die Zone nicht kontrollieren, weil Gelb keinen Virus in Herz 1 hat.



Grün erhält 3 VP ...

... und erhöht seinen Forschungsstatus um 3 Stufen.

PHASE 3 - EREIGNIS

Jeder Krankheitsverlauf kann überraschende Schwankungen zeigen!

Befolgt die Anweisungen der obersten Ereigniskarte. Die Karten werden auf S. 14 genauer erklärt.

Danach kommt diese Ereigniskarte aus dem Spiel, jedes Ereignis im Stapel wird nur einmal wirksam.

Hinweis:
Wenn die letzte Ereigniskarte aus dem Spiel genommen ist, seid ihr in Runde 6 und das Spiel endet nach dieser Runde.

PHASE 4 - DAS IMMUNSYSTEM REAGIERT

Das Immunsystem des Patienten tut alles, um die Ausbreitung der Viren zu verhindern. Sind in einem Organ zu viele Viren, kollabiert das Organ und das Immunsystem schreitet ein, um diese Viren zu beseitigen.

Handelt die Kollapsmarker in der Reihenfolge ihrer Nummern ab.

Ist ein Kollapsmarker in einem Organ, das virenfrei ist, legt den Kollapsmarker zurück in den Kollapsvorrat auf dem Spielplan. Das Organ ist ansonsten nicht betroffen.

Andernfalls befolgt die folgenden 2 Schritte:

1. Wer dort am meisten Viren hat, bekommt 2 VP.
   Jeder andere dort vertretene Spieler bekommt 1 VP.

2. Entfernt alle Viren, die keinen Schild zeigen (siehe S. 11), aus diesem Organ und legt den den Kollapsmarker zurück in den Kollapsvorrat auf dem Spielplan.

Denkt daran: Bei Gleichstand entscheidet die Vorrangtabelle!

Nachdem ein Kollaps abgehandelt ist, geht der Kollapsmarker immer zurück in den Kollapsvorrat auf dem Spielplan und kann wiederverwendet werden.
Sobald in einem Organ ausreichend Viren liegen, um einen Kollaps auszulösen (S. 6), bekommt es einen Kollapsmarker. Dieser Kollaps wird jedoch erst in Phase 4 der nächsten Runde abgehandelt.

Kollabiert mehr als 1 Organ gleichzeitig, entscheidet der Startspieler, welches zuerst einen Kollapsmarker bekommt.

Es ist möglich, wenn auch selten, dass nach dem Abhandeln eines Kollaps noch genügend Viren in einem Organ sind, um einen erneuten Kollaps auszulösen (z. B. durch Viren mit Schild). Passiert das, kehrt der Kollapsmarker sofort zu dem Organ zurück, aber dieser Kollaps wird erst in Phase 4 der nächsten Runde abgehandelt.

Einen Kollaps auflösen

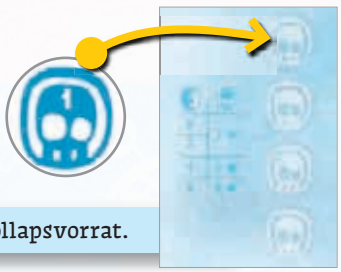
In diesem Beispiel ist Niere 2 kollabiert.

Zwischen Gelb und Orange herrscht Gleichstand, aber die Vorrangtabelle entscheidet zugunsten von Gelb, weil Gelb weiter oben steht.

Gelb gilt also als Sieger und bekommt 2 VP.

Grün und Orange sind ebenfalls anwesend und bekommen je 1 VP.

Anschließend werden alle Viren aus Niere 2 entfernt ...



... und der Kollapsmarker geht zurück in den Kollapsvorrat.

PHASE 5 - HEILBEHANDLUNG

Wenn die Ärzte ein Mittel gegen einen Virus finden, werden sie es anwenden und den Virus vertreiben!

Ist der Forschungsstatus eines Spielers auf dem obersten Feld der Forschungsstatustabelle, haben die Forscher ein Mittel gegen seinen Virenstamm gefunden.

Dieser Spieler muss alle seine Viren, die keinen Schild zeigen (siehe S. 11), vom Spielplan entfernen.

Danach legt er seinen Forschungsmarker zurück auf das unterste Feld (das mit dem Virussymbol).

Violett hat den höchstmöglichen Forschungsstatus erreicht.

Alle violetten Viren (ohne Schild) kommen vom Spielplan zurück in den Vorrat.

Dann kommt der violette Forschungsmarker auf das unterste Feld der Skala.

PHASE 6 - ENDE DER RUNDE

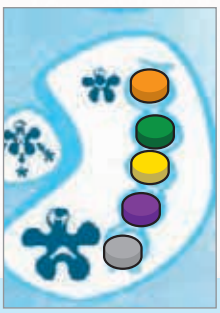
Wer gewinnt in der nächsten Runde die Gleichstände? Wir aktualisieren die Vorrangtabelle.

Verschiebt die Vorrangmarker so, dass sie den momentanen Punktestand widerspiegeln:
Wer am meisten VP hat, legt seinen Marker auf den untersten Platz der Vorrangtabelle, gefolgt vom nächsthöheren Spieler usw., bis der Spieler mit dem niedrigsten Punktestand schließlich den höchsten Vorrang innehat.
Bei Punktgleichstand behalten die betroffenen Spieler ihre bisherige Reihenfolge auf der Vorrangtabelle bei.

Schließlich gebt ihr jetzt alle Viren frei, die in dieser Runde absorbiert wurden (siehe S. 12).

Zu Beginn der Phase 6 sah die Vorrangtabelle so aus ...

... und der Punktestand ist so:



Um die Vorrangtabelle anzupassen, ...
... muss der graue Marker auf die unterste Position kommen, ...
... Violett auf die darüber, ...
... Gelb und Grün haben gleich viele VP, zwischen ihnen ändert sich also nichts, ...
... und Orange kommt als Punktletzter auf Position 1.
In der nächsten Runde wird Orange alle Gleichstände für sich entscheiden.

Sind jetzt alle Ereigniskarten verbraucht, endet das Spiel sofort. Auf S. 13 wird die Schlusswertung beschrieben.

Ist noch mindestens eine Ereigniskarte auf dem Spielplan, geht der Phasenzähler auf Phase 1, und eine neue Runde beginnt.

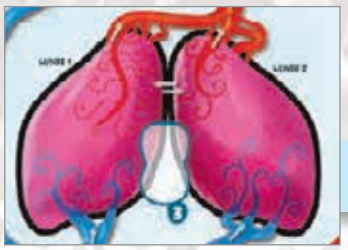
BESCHREIBUNG DER AKTIONEN - SCHILD + BEWEGEN

SCHILD
Drehe 1 eigenes Virusplättchen um, sodass die Schildseite oben liegt.
Der Schild schützt das Plättchen einmalig davor, entfernt zu werden. Wenn das Plättchen entfernt werden sollte, drehe es stattdessen zurück auf die Seite ohne Schild (z. B. während eines Kollaps (Phase 4), einer Heilbehandlung (Phase 5), wenn ein Spieler gegen dich benutzt, oder durch ein Ereignis.)

BEWEGEN
Bewege einen Virus aus einem Organ in ein anderes, entweder:

- von seinem momentanen Organ in ein benachbartes oder
- in Pfeilrichtung entlang einer Arterie oder Vene bis zum nächsten Organ.

Sowohl ein benachbartes als auch ein entlang einer Blutbahn befindliches Organ gelten als "verbunden".

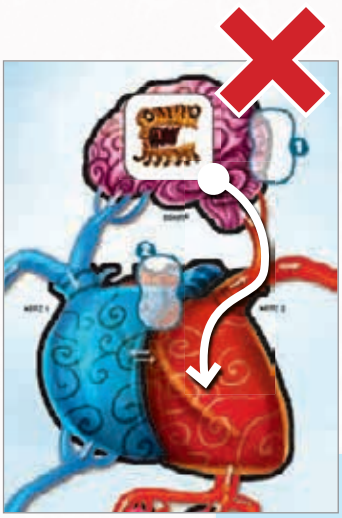


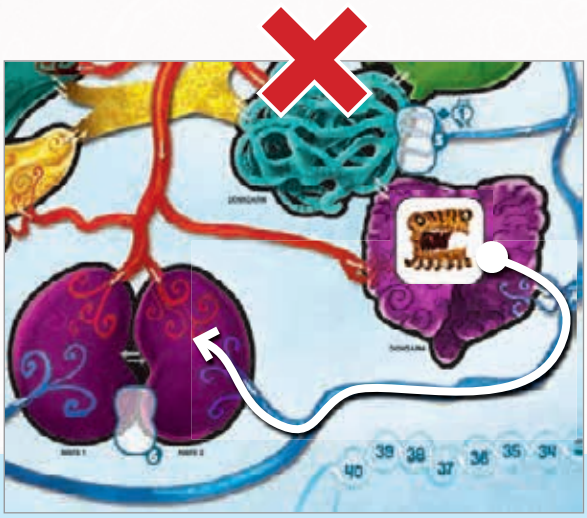
Ein Organ ist benachbart zu einem anderen, wenn sie sich berühren.

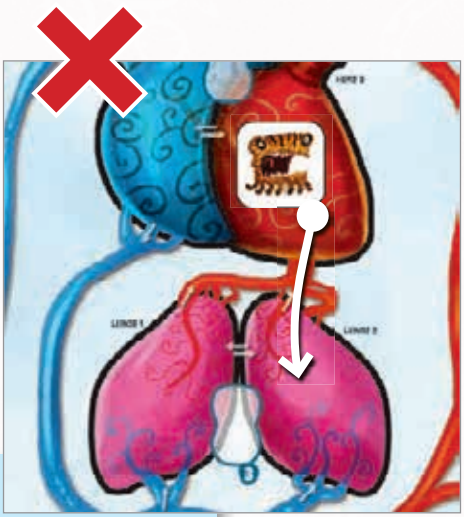
Lunge 1 ist benachbart zu Lunge 2.

Ein Virus kann sich nie entgegen der Pfeilrichtung bewegen.
Ein Doppelpfeil erlaubt beide Bewegungsrichtungen.

Der gelbe Kanal erlaubt einem Virusplättchen die Bewegung zwischen 4 Organen: Leber, Bauchspeicheldrüse, Magen und Dünndarm.
Viren können nicht von den roten Arterien zum gelben Kanal oder umgekehrt wechseln.







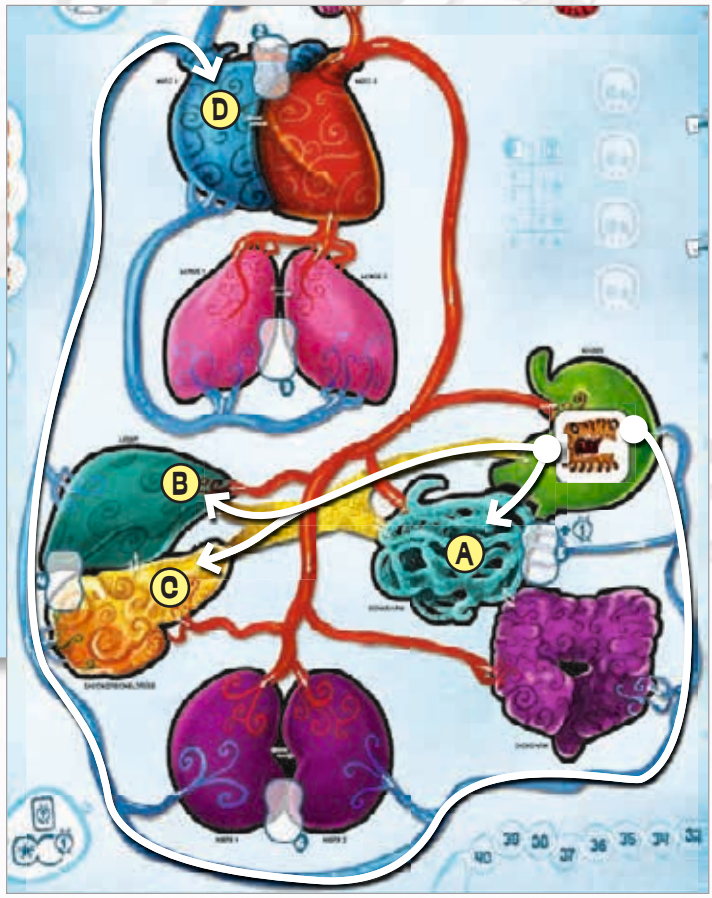
Hier sind drei Beispiele für verbotene Bewegungen.

Einen Virus bewegen

Der orange Virus im Magen hat 4 Bewegungsoptionen:

- (A) Zum angrenzenden Organ, also zum Dünndarm;
- (B) Über den gelben Kanal zur Leber;
- (C) Über den gelben Kanal zur Bauchspeicheldrüse;
- (D) Über die blaue Vene zu Herz 1;

Es gibt keine weiteren zulässigen Bewegungsmöglichkeiten.



BESCHREIBUNG DER AKTIONEN - INFIZIEREN + ANGREIFEN + MAGNET + ABSORBIEREN + KOLLAPS

INFIZIEREN
Lege ein Virusplättchen aus deinem Vorrat in irgendein Organ, mit der Schildseite nach unten.

Hast du keine Viren im Vorrat, darfst du einen Virus aus einem beliebigen Organ nehmen. Er verliert dabei seinen Schild, falls er einen hatte.

ANGREIFEN
Entferne aus einem Organ, in dem du mindestens einen Virus hast, 1 Virus eines anderen Spielers.

MAGNET
Wähle einen deiner Viren aus und bewege einen beliebigen Virus aus einem verbundenen Organ in das Organ mit deinem Virus.
ODER
Wähle einen deiner Viren aus und bewege einen beliebigen anderen Virus aus dem Organ mit deinem Virus in ein verbundenes Organ.

ABSORBIEREN
Wähle einen deiner Viren auf dem Spielplan und lege alle anderen Viren, die in diesem Organ sind, unter das Plättchen. Sie werden jetzt als nicht vorhanden betrachtet.

- Bewegt sich der absorbierende Virus, nimmt er alle diese Viren mit.

- Wird der absorbierende Virus entfernt, gibt er vorher alle absorbierten Viren frei (sie werden nicht entfernt).

- In Phase 6 gibt er auf jeden Fall alle absorbierten Viren frei.

Freigegebene Viren kommen in das Organ, in dem sich der absorbierende Virus gerade befindet. Löst das einen Kollaps aus, platziere sofort einen Kollapsmarker; der Kollaps wird in Phase 4 der nächsten Runde abgehandelt.

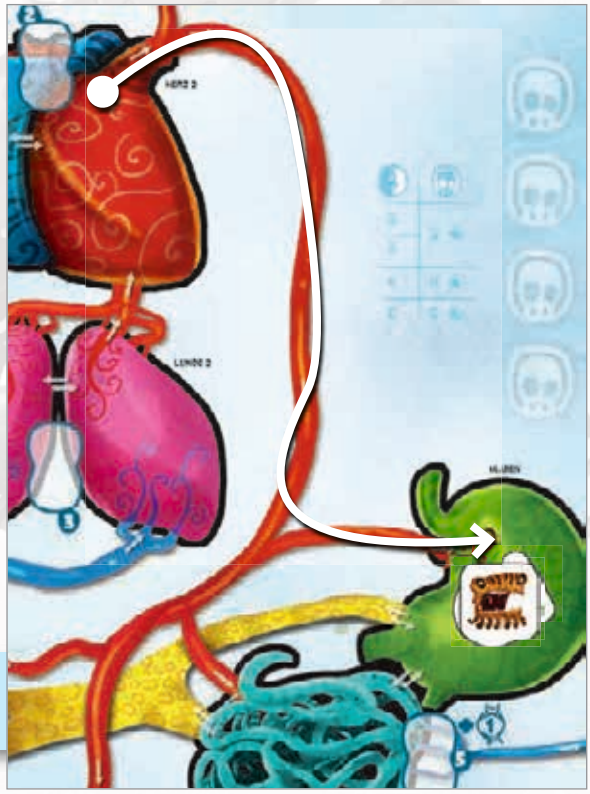
KOLLAPS
Löse einen Kollaps in einem beliebigen Organ aus, selbst wenn es nicht genug Viren für einen „regulären" Kollaps hat. Lege den freien Kollapsmarker mit der kleinsten Nummer auf das Organ. Hat das Organ schon einen Kollapsmarker oder sind keine Kollapsmarker mehr frei, ist die Aktion ohne Wirkung.

Viren absorbieren

1. In Herz 2 sind 3 Viren. Orange spielt eine Karte mit dem „Absorbieren"-Symbol.

2. Der orange Virus absorbiert die beiden anderen. Jetzt ist nur noch 1 Virus dort.

3. Der orange Virus bewegt sich in den Magen („Bewegen"-Aktion) und nimmt dabei die beiden anderen Viren mit.



SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet nach der 6. Runde; dann sind alle Ereigniskarten verbraucht.
Jetzt wird gewertet! Dein Endergebnis ist die Summe aus

VP auf der Viruspunkteskala
+
1 VP für jede Zone, in der du mindestens 1 Virus hast
+
VP aller deiner Mutationskarten

Wer am meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der, dessen Marker weiter **unten** auf der Vorrangtabelle steht.

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Im Spiel zu zweit spielt ein Virusautomat mit. Wählt für ihn eine Farbe und gebt ihm seine Virusplättchen.

Baut das Spiel wie für 3 Spieler auf, legt aber in Schritt 5 des Spielaufbaus jedes Mal, wenn ihr einen eigenen Virus legt, auch einen Virus des Automaten in ein Organ; auch für den Automaten gelten die Platzierungsregeln. Wenn alle Organe belegt sind, wird also jeder Spieler 3 Viren auf dem Spielplan haben und der Automat 6. Der Vorrangmarker des Automaten kommt ganz oben auf die Vorrangskala.

Mischt alle Zonenkarten der 3 Farben, die nicht eure eigenen sind, und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Von diesem Stapel werdet ihr Karten ziehen, um zu ermitteln, wo der Automat seine Viren einsetzt.

Ganz am Anfang der Phase 1 jeder Runde deckt der Startspieler 2 Karten von diesem Stapel auf und legt für jede Karte 1 Virus des Automaten in die angegebene Zone. Der Startspieler wählt, welches Organ der Zone der Automat infiziert.

Der Automat bekommt VP genauso wie die Spieler, aber er bekommt niemals Mutationskarten. Nach jeder Runde wird sein Vorrangmarker nach den normalen Regeln angepasst.

EREIGNISKARTEN

Gedankenkontrolle

• Wer Zone 1 (Gehirn) kontrolliert, erhält 2 VP.

• Auf S. 8 ist beschrieben, wie das Kontrollieren einer Zone definiert ist.

GROSSES GESCHÄFT

• Entferne alle Viren aus aus dem Dickdarm. Jeder entfernte Virus bringt seinem Besitzer 1 VP.

• Um zu punkten, muss der Virus entfernt werden. Viren mit Schild werden nicht entfernt, punkten also nicht, verlieren aber ihren Schild.

• Hatte ein Virus andere Viren absorbiert, gibt er sie in den Dickdarm frei, bevor er selbst „geht". Sie werden aber nicht entfernt und punkten auch nicht.

LUFTVERSCHMUTZUNG

• Wer die meisten Viren in Lunge 1 hat, erhält 1 VP.

• Wer die meisten Viren in Lunge 2 hat, erhält 1 VP.

RAUCHEN VERBOTEN

• Lege einen freien Kollapsmarker auf Lunge 1, falls dort noch keiner liegt.

• Lege einen freien Kollapsmarker auf Lunge 2, falls dort noch keiner liegt.

• Man legt immer den freien Kollapsmarker mit der kleinsten verfügbaren Nummer.

NIESEN

• Jeder Spieler erhält für jede Zone, die er kontrolliert, 1 VP.

• Es gelten die Regeln von Phase 2, aber die kontrollierte Zone zählt nur 1 VP, und der Forschungsstatus der Spieler wird nicht verändert.

KLEINES GESCHÄFT

• Entferne alle Viren aus Niere 1 und Niere 2. Jeder entfernte Virus bringt seinem Besitzer 1 VP.

• Um zu punkten, muss der Virus entfernt werden. Viren mit Schild werden nicht entfernt, punkten also nicht, verlieren aber ihren Schild.

• Hatte ein Virus andere Viren absorbiert, gibt er sie in die entsprechende Niere frei, bevor er selbst „geht". Sie werden aber nicht entfernt und punkten auch nicht.

FAST FOOD

• In Zugreihenfolge muss jeder Spieler 1 Virus aus einer beliebigen anderen Zone in ein beliebiges Organ der Zone 5 (Verdauung) bewegen.

• Hat ein Spieler keine Viren in anderen Zonen, nimmt er den Virus aus seinem Vorrat, falls möglich.

ZELLTEILUNG

• In Zugreihenfolge muss jeder Spieler 1 Virus aus seinem Vorrat in ein beliebiges Organ setzen.

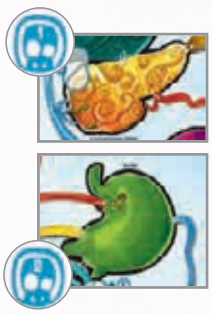
• Wer keine Viren übrig hat, tut nichts.

VERLIEBT?

• Wer Zone 2 (Herz) kontrolliert, erhält 2 VP.

• Auf S. 8 ist beschrieben, wie das Kontrollieren einer Zone definiert ist.

Zu viel Zucker?



• Lege einen freien Kollapsmarker auf die Bauchspeicheldrüse, falls dort noch keiner liegt.

• Lege einen freien Kollapsmarker auf den Magen, falls dort noch keiner liegt.

• Man legt immer den freien Kollapsmarker mit der kleinsten verfügbaren Nummer.

EREIGNISKARTEN

AGGRESSIVER VIRUS
• Alle Spieler reduzieren ihren Forschungsstatus um 1 (nach unten).

ARZTTERMIN
• Alle Spieler erhöhen ihren Forschungsstatus um 1 (nach oben).

VERDAUUNGSSTÖRUNG
• Dreht alle Viren in Zone 5 (Verdauung) auf die Schildseite.

• Liegt ein Plättchen schon auf der Schildseite, bleibt es unverändert.

VARIANTE: MUTATIONSKARTEN AUSWÄHLEN:

Diese Variante ist für erfahrene Spieler gedacht, die gerne mehr Kontrolle über die Mutationskarten hätten, die sie im Spiel erhalten. Das erlaubt sehr interessante Strategien!

Die Variante ersetzt Schritt 11 des Spielaufbaus (S. 5) durch diese neue Regel:

- Mischt alle Mutationskarten.

- Jeder Spieler bekommt verdeckt 4 Karten. Die übrigen Karten kommen aus dem Spiel.

- Jeder Spieler entscheidet sich verdeckt für eine Karte, die er behalten will, und gibt die übrigen 3 Karten verdeckt an seinen linken Nachbarn weiter. Dann wählt jeder aus den 3 Karten, die er bekommen hat, eine aus und gibt die anderen 2 nach links weiter. Aus den 2 erhaltenen Karten behält er wieder eine und gibt die restliche Karte seinem linken Nachbarn. Jeder hat jetzt einen kleinen Stapel aus 4 Mutationskarten.

- Schließlich sortiert jeder die Karten in seinem Stapel nach eigenem Belieben und legt die Karten dann als offenen Stapel unterhalb seiner Spielertafel ab (sichtbar und gegenüber der Seite mit dem Sanduhrsymbol).

- Jeder darf sich alle diese Stapel ansehen, darf aber die Reihenfolge in keinem Fall ändern.
Immer, wenn man eine Mutationskarte erhalten soll, nimmt man die oberste Karte seines eigenen Stapels auf die Hand.

MESAboardgames®

CORAX GAMES