



# NAJBARDZIEJ ZARAŻLIWA GRA KARCIANA NA ŚWIECIE

W szpitalu w **Leśnej Dziurze** wybuchła panika, gdy laboranci stażyści odkryli, że pojemniki z próbkami są puste! Eksperymentalne hodowle wirusów rozprzestrzeniły się po całym budynku i tylko Wy możecie je powstrzymać. Waszym zadaniem jest stawienie czoła epidemii i rywalizowanie o to, komu pierwszemu uda się zwalczyć wirusy, **a do tego uratować świat przed pandemią.**

Staracie się zwyciężyć, mając do dyspozycji przeróżne metody, etyczne lub nieetyczne. Wygrany zyska uznanie i granty, a przegrany trafi w ręce odpowiednich służb. Bojkotuj wysiłki rywali i wykorzystaj swój spryt do osiągnięcia zwycięstwa. Jak to niegdyś powiedział Bertrand Russell: „Jedyną rzeczą, która odkupi ludzkość, jest współpraca”. Najwidoczniej nie miał okazji zagrać w tę grę.

**WIRUS!** to gra karciana dla **2 do 6 graczy**, w której musicie zbudować ludzkie ciało, jednocześnie broniąc je przed zainfekowaniem, zniszczeniem lub kradzieżą organów przez przeciwników.

## ELEMENTY GRY

Opakowanie zawiera talię **68 kart**, podzielonych na następujące rodzaje:



**Organy**



**Wirusy**



**Szczepionki**



**Terapie**



\*Dodajemy również kilka czystych kart, aby gracze mogli wymyślać własne zasady.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Potasuj talię i rozdaj **każdemu z graczy po 3 karty**. Pozostałą część talii połóż rewersem do góry w zasięgu wszystkich graczy. Obok będzie się znajdował stos kart odrzuconych. Gdy talia wyczerpie się, po prostu odwróć stos kart odrzuconych. Nie trzeba go tasować.



## CEL GRY

Skompletuj ciało jako pierwszy z graczy. Aby ciało było kompletne, należy zebrać 4 organy, każdy w innym kolorze. W momencie, gdy położysz przed sobą 4 różne zdrowe organy, wygrywasz!

### ZDROWE ORGANY

Sterylny organy	Zaszczepione organy	Uodpornione organy

Zdrowe organy to te, które są zaszczepione, uodpornione lub sterylne (wolne od wirusów).

W dalszej części instrukcji wyjaśniono zastosowanie poszczególnych kart.

## ROZGRYWKA

Wszyscy gracze na początku każdej rundy muszą mieć po 3 karty na ręce. Wolno im wykonać tylko 1 akcję na rundę. Po każdej rundzie gracze dobierają karty z talii, aby uzupełnić rękę do 3 kart.

Zagrywaj karty każdego rodzaju przed sobą, aby budować swoje ciało lub zagrywaj je na karty przeciwników, aby powstrzymać ich przed skompletowaniem ciała przed Tobą.

Niektóre karty mogą spowodować, że odrzucisz lub wymienisz swoje organy, szczepionki lub nawet wszystkie karty z ręki. Rozwijaj swoją strategię, aby skompletować ciało jako pierwszy z graczy.

Zwracaj uwagę na zagrania przeciwników, gdyż musisz ich powstrzymać przed skompletowaniem zdrowego ciała przed Tobą.



## FAZY GRY

**WIRUS!** to dynamiczna gra: wybieraj pomiędzy **zagrywaniem kart i odrzucaniem ich**. Na zakończenie swojej tury dobieraj tyle kart, ile potrzebujesz. Nie możesz zakończyć tury bez wykonania ruchu.

### FAZA 1. Wybierz jedną z dwóch akcji: **ZAGRAJ** lub **ODRZUĆ**



W każdej turze zagraj tylko jedną kartę z ręki.

LUB



Odrzuć tyle kart, ile chcesz.

### FAZA 2. DOBIERZ

Dobierz tyle kart, aby mieć na ręce 3.



### FAZA 3. ZAKOŃCZ TURĘ

Następuje tura kolejnego gracza.



# RODZAJE KART



## ORGANY

Aby zwyciężyć, zbierz 4 zdrowe organy, każdy w innym kolorze. W żadnym momencie gry Twoje ciało nie może posiadać 2 takich samych organów.



### WIELOKOLOROWE ORGANY

Działają jak **jokery** i stanowią komponenty kompletowanego przez Ciebie ciała. Można je zaszczepić którąkolwiek kolorową szczepionką, ale również zainfekować którymkolwiek kolorowym wirusem. Jeżeli na wielokolorowym organie leży wirus, to można go wyleczyć dowolną szczepionką. Jeżeli na takim organie leży szczepionka, można ją zniszczyć dowolnym wirusem. Niszczyć taki organ można dwoma dowolnymi wirusami, a uodparniać również dwoma różnymi szczepionkami. Położenie wirusa lub szczepionki na wielokolorowym organie nie zmienia go w organ w kolorze położonej karty.

**Uwaga:** Twoje ciało może mieć 5 różnych organów, jeżeli jeden z nich to wielokolorowa karta. Wygrasz, jeżeli 4 z nich będą zdrowe.



## WIRUSY

Stosuj karty wirusów, aby niszczyć organy i szczepionki przeciwników. Wirusy działają tylko na organy i szczepionki w tym samym kolorze.



### ZARAŻ

Aby zarazić organ, połóż na nim kartę wirusa tego samego koloru. **Nie uda Ci się skompletować ciała**, jeżeli którykolwiek z Twoich organów jest zarażony wirusem.



### USUŃ

**Zniszcz zarażony organ.** Połóż drugiego wirusa na zarażony organ. Organ zostaje zniszczony i wszystkie 3 karty należy odłożyć na stos kart odrzuconych.



### ZNISZCZ SZCZEPIONKĘ

Zagraj wirusa na kartę szczepionki. **Usuń kartę szczepionki** umieszczoną na chronionym organie poprzez położenie na niej karty wirusa. Następnie umieść obie karty (wirusa i szczepionki) na stosie kart odrzuconych.

### WIELOKOLOROWE WIRUSY

Te karty wirusów są jak jokery, które mogą zadziałać na organ i szczepionkę w każdym kolorze. Można je zwalczyć szczepionką w każdym kolorze.



## SZCZEPIONKI

Kart szczepionek używa się do ochrony organów przed wirusami. Można je stosować do niszczenia wirusów lub do ochrony organów przed zarażeniem. Karty szczepionek można zagrywać jedynie na karty wirusów w tym samym kolorze.



### LECZ

**Zniszcz wirusa.** Aby odrzucić kartę wirusa położoną na organie, zastosuj kartę szczepionki w tym samym kolorze. Obie karty umieść na stosie kart odrzuconych.



### ZASZCZEP

**Chroń organ.** Połóż kartę szczepionki na organ tego samego koloru. Teraz Twój przeciwnik będzie potrzebował dwóch kart wirusów, aby zarazić Twój organ.



### UODPORNIJ

Połóż drugą kartę szczepionki na organ, a będzie on **chroniony na zawsze** przed atakami wirusów. Nie będzie można go zniszczyć ani stosować na niego kart szczepionek. Obróć na bok dwie karty szczepionek na organie, aby było widać, że jest uodporniony.

### WIELOKOLOROWE SZCZEPIONKI

Te karty szczepionek działają jak **jokery**. Można ich używać do leczenia lub zaszczepienia organów w każdym kolorze. Można je zniszczyć wirusem w każdym kolorze.



## TERAPIE

Karty terapii pomogą Ci zwyciężyć poprzez modyfikację rozgrywki. Użyj ich dla własnej korzyści lub w celu powstrzymania przeciwników przed skompletowaniem ich ciała, zanim Ty skompletujesz swoje. Karty te mają natychmiastowy efekt, a po użyciu odkłada się je na stos kart odrzuconych.



### PRZESZCZEP

**Zamień organ** pomiędzy ciałami dwóch graczy. Nie ma znaczenia czy organy są tego samego koloru, czy są zdrowe, zarażone, czy zaszczepione.

Po prostu zamień wybrany organ z innym, chyba że organ jest uodporniony, albo spowoduje to posiadanie przez gracza dwóch takich samych organów.



### ZŁODZIEJ ORGANÓW

Ukradnij kartę organu z ciała innego gracza i umieść go w swoim ciele. Możesz skraść zdrowy, zaszczepiony lub zarażony organ, każdy – poza uodpornionym. Pamiętaj, że nie możesz mieć dwóch organów tego samego koloru.



### EPIDEMIA

**Przenieś tyle wirusów, ile możesz** ze swoich zarażonych organów na organy innych graczy. Nie możesz użyć karty epidemii na zaszczepione lub zainfekowane organy. Zarażać możesz tylko zdrowe organy.



### RĘKAWICA LATEKSOWA

Wszyscy gracze, oprócz posiadacza karty rękawicy lateksowej, **odrzucają karty z ręki** na stos kart odrzuconych. W swojej turze gracze ci przechodzą od razu do fazy 2. gry, czyli dobierają 3 karty.



### BŁĄD LEKARSKI

**Wymień całe swoje ciało** z ciałem innego gracza, łącznie z organami, wirusami, szczepionkami, **a nawet uodpornionymi organami**. Nie ma znaczenia ile kart na stole mają gracze, pomiędzy którymi zachodzi wymiana (mogą nawet nie mieć żadnej).

## RADY I WSKAZÓWKI

**WIRUS!** to szybka gra. Możesz długo planować swoją strategię, ale im szybciej rozsiejesz swoje choroby, tym lepsza będzie rozgrywka. Próbuj uodparniać organy tak szybko, jak to możliwe, aby inni gracze nie mogli ich zniszczyć. Im więcej organów zabezpieczysz, tym większą będziesz miał szansę na wygraną gry.

Jeżeli masz jakies pytania lub wątpliwości, zajrzyj na naszą stronę internetową **muduko.com**



©TRANJIS GAMES S.L. All rights reserved  
Autorzy: Domingo Cabrero, Carlos López & Santi Santisteban  
Artwork: David G.J. www.davidgj.com  
© 2023 for the Polish edition Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

Tłumaczenie: Sławomir Czuba, Redakcja i korekta: Paulina Trybuła



Wydawnictwo Muduko  
Podłęża 650, 32-003 Podłęża  
Muduko jest marką wydawniczą Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.