

WIRUS! 2

EWOLUCJA

OSTRZEŻENIE!
Niezbędna jest podstawowa wersja gry Wirus!



WIRUSY EWOLUOWAŁY!

Gdy tylko działania lekarzy zaczęły przynosić skutek, sprawy mocno się skomplikowały...

Dalsze badania próbek przechowywanych w laboratorium ujawniły, że wirusy zmutowały i są jeszcze bardziej odporne i agresywne. Wobec tego nowego zagrożenia tradycyjne metody leczenia okazały się bezużyteczne. Ale nasi naukowcy usilnie pracują nad skuteczną szczepionką. Czas ucieka, gdyż nowe, zmutowane wirusy zaczęły rozprzestrzeniać się w niekontrolowany sposób, sięjąc panikę w laboratorium. Twoim kolejnym zadaniem będzie opanowanie obecnej epidemii i powstrzymanie zmutowanych wirusów przed przedostaniem się do populacji. Staraj się utrzymać wirusy pod kontrolą poprzez izolowanie ich. Uważaj jednak na zawistnych rywali, którzy będą starali się utrudnić Ci zadanie, stale sabotując Twoją pracę. Chcą, aby to na nich spłynęła sława i wdzięczność ludzkości.

ELEMENTY GRY

Opakowanie zawiera talię 33 kart, podzielonych na następujące rodzaje:



W talii znajdziecie puste karty. Spróbujcie wymyślić własne zasady!

PRZYGOTOWANIE GRY

Utwórz jedną talię, łącząc karty WIRUSA! 2 z kartami podstawowego WIRUSA!, i potasuj ją.

Położ denko pudełka (Kwarantannę) w zasięgu wszystkich graczy.

Jeśli chcesz zagrać tylko w podstawową wersję WIRUSA!, po prostu oddziel i odłóż karty oznaczone w lewym dolnym rogu symbolem 2.



MECHANIKA I CEL GRY

Cel gry w WIRUS! 2 pozostaje taki sam: aby wygrać, skompletuj ciało z 4 zdrowymi organami.

WIRUS! 2 zawiera karty, które modyfikują rozgrywkę. Opis ich działania znajdziesz poniżej.

RODZAJE KART



ORGANY

W żadnym momencie gry nie możesz mieć dwóch takich samych organów w swoim ciele.



ORGAN BIONICZNY

Nie można go zarazić żadnym typem wirusa (zwykłego ani zmutowanego). Nie można zagrać żadnej szczepionki na ten organ. Będą jednak działać na niego niektóre terapie. Organ bioniczny (w nowym, szarym kolorze) liczy się jako dodatkowy organ tworzący Twoje ciało.

Uwaga: Teraz Twoje ciało może mieć nawet 6 różnych organów.

Wygrasz, jeżeli 4 z nich będą zdrowe.



ZARAŻONE ORGANY

ZDROWE ORGANY



ZMUTOWANE WIRUSY

Nowa odmiana wirusów jest tak odporna, że tradycyjne szczepionki stają się wobec nich bezużyteczne. Aby zniszczyć zmutowane wirusy, konieczne jest zastosowanie szczepionek eksperymentalnych. Można również wykorzystać odpowiednie terapie.

Zmutowane wirusy działają jedynie na organy i szczepionki w tym samym kolorze.



ZARAŻ

Aby zarazić organ, połóż na nim kartę zmutowanego wirusa tego samego koloru. Zarazone organy **nie są uznawane za zdrowe**, więc nie mogą zostać użyte do skompletowania ciała.



USUŃ

Zniszcz zarażony organ. Połóż drugiego wirusa na zarażony organ. Organ zostaje zniszczony i wszystkie 3 karty należy odłożyć na stos kart odrzuconych. Możesz zniszczyć organ, zagrywając zmutowany wirus na zwykły (a) lub odwrotnie (b). Możesz to również zrobić, używając dwóch zmutowanych wirusów (c).



ZNEUTRALIZUJ

Zniszcz szczepionkę. Użyj zmutowanego wirusa, aby usunąć zwykłą szczepionkę tego samego koloru umieszczoną na organie. Następnie przełóż obie karty (wirusa i szczepionki) na stos kart odrzuconych.

WIRUS! 2

EWOLUCJA



SZCZEPIONKI EKSPERYMENTALNE

Szczepionki eksperymentalne pomogą chronić Twoje ciało przed zwykłymi i zmutowanymi wirusami. Stosuj karty szczepionek eksperymentalnych jedynie na wirusy lub organy tego samego koloru.



LECZ

Zniszcz zwykłego lub zmutowanego wirusa. Aby odrzucić kartę zwykłego (a) lub zmutowanego (b) wirusa położoną na organie, zastosuj kartę szczepionki eksperymentalnej w tym samym kolorze. Obie karty umieść na stosie kart odrzuconych.



(a)



(b)



UODPORNIJ (👁️ + 👁️)

Położ kartę szczepionki eksperymentalnej na zaszczepiony organ, aby go uodpornić. Będzie on **chroniony na zawsze** przed atakami wszystkich rodzajów wirusów i nie będzie można go zniszczyć. Obróć na bok dwie karty szczepionek leżące na organie, aby było widać, że jest uodporniony.



UODPORNIJ NATYCHMIAST (👁️)

Położ kartę szczepionki eksperymentalnej na wolny organ, aby **natychmiast** go uodpornić.



TERAPIE

Karty te mają natychmiastowy efekt, a po użyciu odkłada się je na stos kart odrzuconych.



NADGODZINY

Zagraj dwie pozostałe karty z ręki. Dobierz 3 karty na koniec swojej tury.



KONSULTACJA

Zamień wszystkie karty z Twojej ręki z wszystkimi kartami na ręce innego gracza. Następnie możesz zagrać jedną z otrzymanych kart, ale nie możesz ich odrzucić. Przeciwnik rozpocznie turę z taką liczbą kart, jaką otrzymał od Ciebie.



KOMBINEZON OCHRONNY

Zagraj tę kartę w trakcie tury innego gracza.

Efekt każdej karty zagranej przeciwko Tobie zostaje anulowany.

W zamian Twój przeciwnik musi wybrać innego gracza, na którego zagra tę kartę (łącznie z sobą samym). Jeśli nie ma żadnego celu, na który karta może zadziałać, należy ją po prostu odrzucić.

Nie można zadziałać jednym „kombinezonem ochronnym” na drugi.

Przykład: Jeśli planujesz zagrać kartę wirusa na przeciwnika i odpowie on zagranieniem „kombinezonu ochronnego”, poszukaj innego gracza do zarażenia. Jeżeli tylko Ty posiadasz odpowiedni organ, musisz zagrać tę kartę przeciwko własnemu ciału.

Nie możesz uniknąć zarażenia, wykorzystując kolejny „kombinezon ochronny”.

Po zagranieniu „kombinezonu ochronnego” nie dobieraj karty. Kolejną turę rozpocznesz z jedną kartą mniej na ręce.

Jeśli działanie zagranej karty **dotyczy wszystkich graczy**, Ty będziesz przed nim chroniony.

Przykład: Jeśli użyjesz „kombinezonu ochronnego” przeciwko „rękawicy lateksowej”, nie musisz odrzucać kart z ręki, jak inni gracze. W swojej turze masz do dyspozycji pozostałe dwie karty.



KWARANTANNA

Usuń kartę wirusa z gry.

Pozbądź się wirusa, przesuwając go do kwarantanny. Odrzuć kartę zwykłego lub zmutowanego wirusa z jednego ze swoich organów do pudełka (Kwarantanny).

Usunięty wirus nie wróci już do gry, aż do jej końca. Przed nową rozgrywką nie zapomnij dołożyć usuniętych kart z powrotem do talii!

WIELOKOLOROWE KARTY

WIRUS! 2 zawiera również nowe, wielokolorowe karty. Pamiętaj, że działają one jak jokery: odpowiadają wszystkim 4 kolorom, ale **nie zastępują żadnej innej karty**.

Wielokolorowy organ nie zastępuje żadnego innego organu, ale może zostać uznany za dodatkowy, który pomoże skompletować ciało i zdobyć zwycięstwo.

Ponieważ jednak taki organ posiada 4 kolory, można go uodpornić dwiema różnymi szczepionkami, a także usunąć dwoma różnymi wirusami (zwykłymi lub zmutowanymi).



Wielokolorowe zmutowane wirusy, tak samo jak zwykłe, mogą zadziałać na każdy organ lub szczepionkę. Natomiast zniszczyć je można jedynie, stosując szczepionkę eksperymentalną w dowolnym kolorze.

Wielokolorowe szczepionki eksperymentalne mogą zaszczepić i wyleczyć organ w każdym kolorze, ale nie mogą być zniszczone przez żaden rodzaj wirusa.



DODATKOWE WARIANTY GRY

WYBUCH EPIDEMII

Wariant przyspieszający grę dla 6 graczy. Za każdym razem, gdy użyjesz szczepionki eksperymentalnej, aby zniszczyć wirusa (zwykłego lub zmutowanego), odrzuć go z gry. Przechowuj kartę w pudełku (Kwarantannie) aż do końca rozgrywki.

POJEDYNEK

Wariant utrudniający grę dla 2 graczy.

Warunkiem zwycięstwa jest zebranie 5 zdrowych organów w ciele.



TRANJIS
GAMES

© TRANJIS GAMES S.L. All rights reserved
Autorzy: Domingo Cabrero,
Carlos López & Santi Santisteban
Ilustracje: David GJ

© 2020 for the Polish edition Fabryka Kart Trefl-Kraków
Tłumaczenie: Sławomir Czuba
Korekta: Ewa Popielarz
Skład: ArtSun Maciej Czaplicki
Kierownik projektu: Marek Chofostiakow



muduko.com

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