



ВИРУС

Правила игры



ВИРУС



Игра для 2-5 вирусов с инкубационным периодом в 30-60 минут.

Введение

Вы – вирус, который только что проник в тело человека. Теперь, чтобы заразить как можно больше органов, вам придется мутировать и размножаться. Чтобы стать самым успешным вирусом в организме, вам предстоит вызывать обострения и оказывать наибольшее влияние на различные органы пациента. Но будьте осторожны, соперники не дремлют! Да и иммунная система больного не даст вам расслабиться!

Цель игры

Игроки получают победные очки (ПО) за внедрение вирусов в различные органы и области тела пациента. Игрок с наибольшим количеством ПО по итогам шести раундов объявляется победителем.



Разработчики игры

Основная команда разработчиков (Португалия)

Родригу Трокаду, Гонсалу Фреири-ди-Анради,
Мигел Серуя, Франсиску Фреири-ди-Анради,
Иагу, Бруну

Основная команда разработчиков (США)

Трэй Ленокс, Джейсон Медина, Бенджамин Поуп

Редактор правил английского издания

Уильям Ниблинг

Огромное спасибо всем тестирующим игры!

Русское издание

Руководитель проекта

Роман Шамолин

Главный редактор

Юрий Мальцев

Редактор и верстальщик

Александр Савенков

Переводчик

Юрий Ануфриев

Корректоры

Анастасия Рыбушкина, Виталий Серегин,
Дамир Хуснатдинов

«Лавка игр» хочет выразить особую благодарность
Олегу Раптовскому и коллективу «Фабрики игр».



www.facebook.com/MEBO
info@mebo.pt

www.mebo.pt

MEBO Games 2018 © Все права сохранены.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории России:
ООО «Лавка Геймз».

г. Санкт-Петербург, пр. Культуры, 21, к. 4, лит. А, офис 13-Н.

www.lavkagames.com



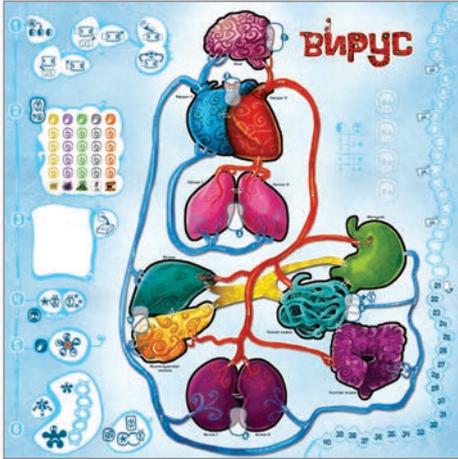
ВИРУС



Состав игры

Этот буклет правил

1 игровое поле



Жетон первого игрока



1 маркер фазы

40 фишек вирусов
(по 8 на игрока)



Защищенная сторона

Обычная сторона



8 жетонов областей



4 жетона обострений



5 маркеров преимущества
(по 1 на игрока)



5 маркеров победных очков
(по 1 на игрока)



5 маркеров анализа (по 1 на игрока)



5 планшетов игроков (по 1 на игрока)

25 карт базовых мутаций
(по 5 на игрока)



рубашка

лицевая сторона

30 карт областей
(по 6 на игрока)



рубашка

лицевая сторона

22 карты мутаций



рубашка

лицевая сторона

13 карт событий



рубашка

лицевая сторона

Этот значок вируса указывает на то, что это карта базовой мутации, и какому вирусу она принадлежит.

На рубашках карт областей изображено, какому вирусу они принадлежат.





Игровое поле: области и органы

На игровом поле изображены внутренние органы пациента. Они разделены на 6 областей, перечисленных справа. В каждую область входит от одного до трех органов.

Область № 2

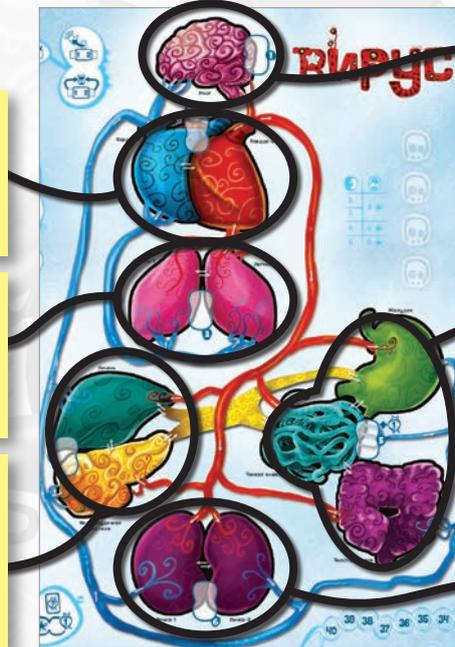
Два органа:
сердце-1
+
сердце-2

Область № 3

Два органа:
легкое-1
+
легкое-2

Область № 4

Два органа:
печень
+
поджелудочная железа



Область № 1

Один орган:
мозг

Область № 5

Три органа:
желудок
+
тонкая кишка
+
толстая кишка

Область № 6

Два органа:
почка-1
+
почка-2

Подготовка к игре (правила игры вдвоем описаны на стр. 13)

Разложите на столе игровое поле и выложите игровые элементы, как это показано на следующей странице. Каждый игрок выбирает вирус (цвет) и берет:

- 1 планшет с изображением своего вируса
- 2 6 карт областей со своим вирусом на рубашке
- 3 5 карт базовых мутаций со значком своего вируса на лицевой стороне

Уберите в коробку все неиспользуемые планшеты, карты областей и карты базовых мутаций.



4 Возьмите столько жетонов вирусов, сколько указано в таблице справа (в зависимости от количества игроков), и положите их на свой планшет обычной стороной вверх. Уберите в коробку неиспользуемые жетоны вирусов.

Количество игроков	Количество жетонов вирусов у каждого игрока
2	8
3	7
4	6
5	5



5 Случайным образом выберите первого игрока и выдайте ему жетон первого игрока.



Первый игрок выкладывает свой маркер преимущества на верхнее деление шкалы преимущества, затем остальные игроки в порядке хода (по часовой стрелке) выкладывают свои маркеры на одно деление ниже предыдущего игрока. Таким образом, последний игрок занимает нижнее деление на шкале преимущества.

Начиная с ПОСЛЕДНЕГО игрока и двигаясь против часовой стрелки, игроки выкладывают по одному вирусу на любой орган обычной стороной вверх. Продолжайте выкладывать вирусы, пока на каждом органе не окажется хотя бы по одному вирусу. Во время этого этапа действуют два ограничения:

1. На каждом органе не может быть больше одного вируса;
2. Игрок не может положить вирус в область, где уже есть его вирус. Исключение: игрок может положить вирус в область, где уже есть его вирус, если у него нет другого выбора.

6 Положите маркеры очков на верхнее деление шкалы ПО.

7 Положите маркеры анализа на нижние деления шкалы анализа своего цвета (на деление с изображением вашего вируса).

8 Выложите четыре жетона обострения в порядке возрастания на специально отведенное место на игровом поле.

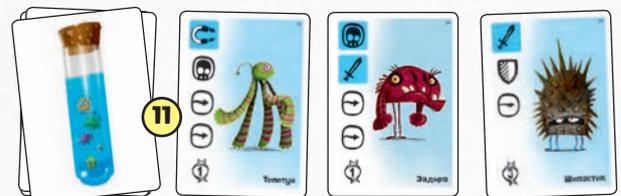




9 Перемешайте карты событий, случайным образом выберите 6 из них и выложите одной стопкой лицевой стороной вверх в соответствующее место на игровом поле. Оставшиеся карты событий уберите в коробку, не глядя на них.

10 Выберите 6 случайных жетонов областей и выложите по одному из них на каждую область (белой стороной вверх).

11 Перемешайте карты мутаций и положите их одной стопкой рубашкой вверх рядом с игровым полем. Откройте 3 верхние карты и выложите их рядом со стопкой.



12 Положите маркер фазы на первую фазу на игровом поле. Вы готовы начать игру!



Игровой процесс

Одна партия в «Вирус» длится шесть раундов. Каждый раунд разделен на несколько фаз. Чтобы следить за их порядком, передвигайте маркер фазы на игровом поле. После окончания фазы № 6 начинается фаза № 1. После окончания фазы № 6 в шестом раунде игра заканчивается.

Перед объяснением каждой фазы (стр. 7) давайте отметим пять наиболее важных правил.

Выкладывание жетона обострения



Если на органе слишком много вирусов, в нем возникает обострение. Количество необходимых для этого вирусов зависит от количества игроков (см. таблицу справа).

Количество игроков	Количество вирусов в органе, необходимое для обострения
2	3
3	3
4	4
5	5

Если в органе возникло обострение, возьмите жетон обострения с наименьшим значением и положите его на этот орган. Жетон обострения остается на органе, даже если количество вирусов на нем уменьшится, пока обострение не будет разрешено в фазе № 4.

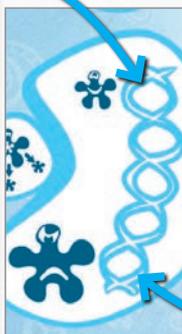
- Если на органе уже лежит жетон обострения, при появлении новых вирусов второй жетон обострения не выкладывается.
- Если все жетоны обострений уже использованы, новое обострение не происходит.



Преимущество: во время игры и в конце игры

ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

При определении победителя в любой спорной ситуации при равенстве побеждает тот, чей маркер находится выше на шкале преимущества.



В КОНЦЕ ИГРЫ

В случае равенства при определении победителя в конце игры побеждает тот, чей маркер находится ниже на шкале преимущества.

Получение очков и карт мутаций

Каждый раз, когда игрок получает ПО, он передвигает свой маркер по шкале ПО на соответствующее количество делений. Если несколько игроков одновременно получают ПО, передвиньте их маркеры по очереди в порядке игрового хода, начиная с первого игрока.

Если ваш маркер ПО достигает или проходит значок карты мутации, немедленно выберите себе карту мутации и возьмите ее на руку. Возьмите либо одну из вскрытых карт мутаций, либо верхнюю карту из стопки.



Если вы взяли одну из вскрытых карт, откройте новую карту из колоды. Если вы взяли верхнюю карту из колоды, возьмите все три вскрытые карты и положите их под низ колоды, затем откройте три новые карты.

За одну партию каждый игрок может получить не более 4 карт мутаций.

Переверачивание жетонов областей

Как только один из маркеров ПО игрока достигает или проходит 21 ПО, немедленно переверните все жетоны областей на игровом поле на синюю сторону.



Перед достижением 21 ПО.

После того, как один из игроков заработал более 20 ПО.

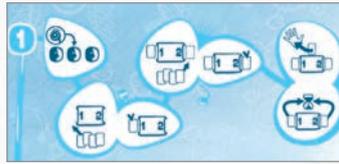
Удаление вирусов

Когда правило или эффект предписывает «удалить вирус», возьмите один жетон вируса с поля и верните его владельцу.



Фаза № 1

С умом распоряжайтесь своими картами, чтобы как можно сильнее распространить свое влияние.



– Передайте жетон первого игрока сидящему слева. Пропустите этот шаг в первом раунде.

Все игроки одновременно в тайне друг от друга выбирают из руки карту области и карту мутации, затем выкладывают их рубашкой вверх слева от своего планшета рядом с цифрой «1».



После этого все игроки вскрывают выбранные карты. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке игроки по очереди разыгрывают выбранные карты (подробности правее).

Когда все игроки разыграют свои карты, проделайте те же действия со второй парой карт, но на этот раз выложите их справа от своего планшета рядом с цифрой «2»: выберите карты, вскройте их и разыграйте, начиная с первого игрока.



Карты мутаций и карты областей

На всех картах мутаций изображены один или несколько значков. Каждый значок позволяет один раз совершить соответствующее действие.

Эти действия можно совершать в любом порядке.

Вы не обязаны совершать все указанные на карте действия. Вы можете совершить все действия, часть из них или не совершать ни одно из них.

Действия описаны на страницах 11 и 12.



Если значок действия заключен в голубую рамку, это действие можно совершить только в области, указанной на выбранной вами карте.

Некоторые карты мутаций дают ПО в конце игры!



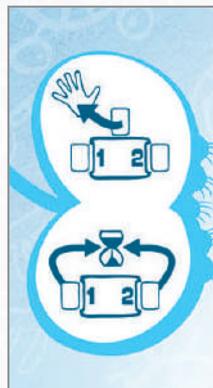
Если значки действий на карте разделены косой чертой, это значит, что вы можете выбрать только одно из этих действий.

Зачистка

В конце фазы № 1 все игроки должны провести небольшую уборку:

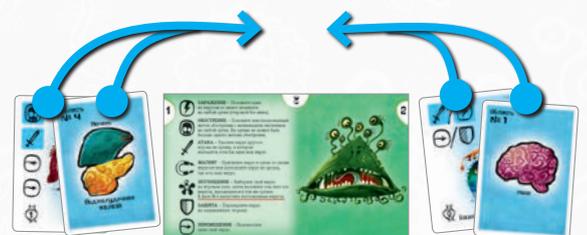
1.

Заберите на руку карты, лежащие в «ожидании» (над вашим планшетом). В первом раунде здесь не будет карт.



2.

Переложите две пары карт слева и справа от своего планшета в «ожидание» (положите их лицевой стороной вверх над планшетом). Эти карты нельзя будет использовать в следующем раунде.





Фаза № 2 — анализ

Врачи пытаются спасти пациента, проводя исследования болезни и назначая лечение.

Для начала определите, кто контролирует каждую из областей, и начислите ПО.

Чтобы контролировать область, вирусы игрока должны находиться в каждом органе этой области.

Если у нескольких игроков есть вирусы в каждом органе одной области, то ее контролирует тот, у кого больше жетонов вирусов в этой области. В случае равенства обратитесь к шкале преимуществ («Преимущество», стр. 6).

Если никто не контролирует область, никто не получает за нее ПО.



По порядку начислите ПО за контролирование областей.

Игрок, контролирующий область, ДОЛЖЕН:

Получить ПО, указанные на жетоне области.

Сдвинуть свой маркер на шкале анализа на столько делений, сколько указано на жетоне области.

Игрок, контролирующий область № 5, получает на 1 ПО больше.

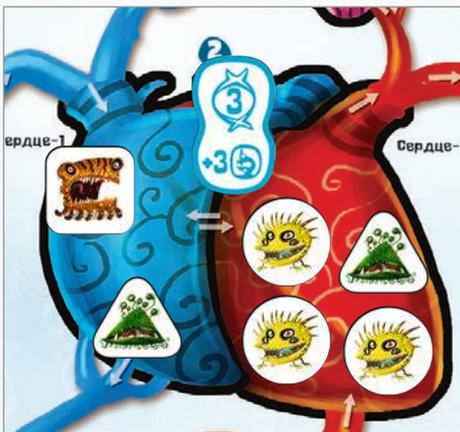
В этом примере игрок получает 5 ПО = 4 + 1.



Если ваш маркер анализа находится на верхнем делении шкалы анализа, он не может подняться выше (даже если должен). Вы все равно получаете положенные вам ПО.

Если ваш маркер анализа находится на нижнем делении шкалы анализа, он не может опуститься ниже (даже если должен). Вы все равно получаете положенные вам ПО.

Контролирование области

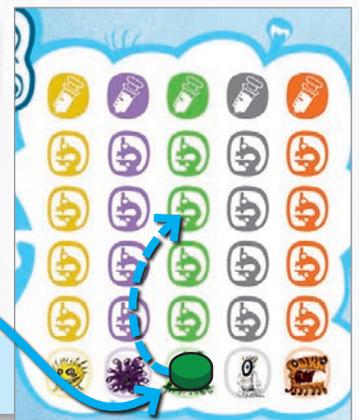


В этом примере зеленый вирус контролирует область № 2: это единственный игрок с вирусом в каждом органе в этой области. Несмотря на то, что желтых вирусов в области больше, они есть не во всех органах и поэтому не контролируют область (в сердце-1 нет желтых вирусов).



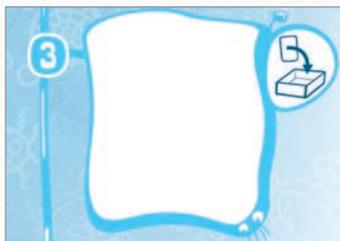
Зеленый вирус получает 3 ПО...

...и сдвигается на 3 деления вверх на шкале анализа.





Фаза № 3 — событие



Иногда болезни развиваются непредсказуемо. Некоторые события способны полностью изменить ситуацию!

Следуйте указаниям верхней карты события. Эффекты карты событий описаны на стр. 14 и 15. Затем уберите эту карту из игры (она вам больше не понадобится).

Примечание.

Удаление шестой карты события напомним вам о том, что идет последний раунд игры.

Фаза № 4 — иммунная реакция



Иммунная система пациента делает все возможное, чтобы прекратить распространение вирусов. Слишком большое количество вирусов в одном органе вызывает обострение, что вызывает ответную реакцию иммунной системы.

Разрешайте обострения в числовом порядке (по числу на жетонах обострений).

Если в органе с жетоном обострения нет вирусов, верните жетон на место. С этим органом больше ничего не происходит.

Если в органе с жетоном обострения есть вирусы, проделайте следующее:

1. Игрок с наибольшим количеством вирусов в этом органе получает 2 ПО. Остальные игроки с хотя бы одним вирусом в этом органе получают по 1 ПО.
2. Удалите все вирусы из этого органа, если они не защищены («Защита», стр. 11), и верните жетон обострения на место.

Не забывайте: в случае равенства обращайтесь к шкале преимущества.

После разрешения обострения его жетон возвращается на место, после чего он вновь становится доступен. Если в каком-либо органе достаточно вирусов для возникновения обострения, положите на него жетон обострения, **но не разыгрывайте его. Это обострение будет разыграно в следующем раунде.**

Если обострение вызвано сразу в нескольких органах, первый игрок определяет, какой из органов первым получит жетон обострения.

Есть вероятность, что даже после разрешения обострения в органе останется достаточно вирусов для нового обострения (например, если вирусы были защищены). В этом случае верните жетон обострения на этот орган, **но не разыгрывайте его до следующего раунда.**

Разрешение обострений



В этом примере на почке-2 лежит жетон обострения.

Желтых и оранжевых вирусов одинаково по количеству, но желтый вирус находится выше на шкале преимущества.

Желтый вирус побеждает и получает 2 ПО.

Зеленый и оранжевый вирусы тоже находятся в этом органе, за что получают по 1 ПО.

После получения очков все вирусы удаляются из этого органа...



...и жетон обострения возвращается на место.



Фаза № 5 — лекарство



Как только врачи находят лекарство от конкретного вируса, они пытаются полностью очистить организм пациента от этого вируса!

Если маркер игрока находится на верхнем делении шкалы анализа, это значит, что врачи нашли лекарство от этого вируса.



Этот игрок должен удалить все свои вирусы с игрового поля, кроме защищенных («Защита», стр. 11).

Затем этот игрок переносит маркер на нижнее деление шкалы анализа (с изображением вируса).

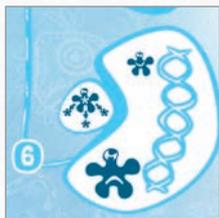


Фиолетовый игрок находится на верхнем делении шкалы анализа.

Все его незащищенные вирусы удаляются с игрового поля.

Затем фиолетовый маркер возвращается на нижнее деление шкалы.

Фаза № 6 — конец раунда



Какой вирус победит в случае равенства? Давайте обновим шкалу преимуществ и узнаем!

Выложите маркеры на шкале преимуществ так, чтобы их последовательность отражала порядок маркеров на шкале ПО: игрок на первом месте сдвигает свой маркер преимущества на нижнее деление шкалы преимуществ, игрок на втором месте сдвигает свой маркер на следующее деление шкалы преимуществ и так далее. В результате отстающий игрок должен находиться на первом делении шкалы преимуществ. Игроки с одинаковым количеством ПО сохраняют свое положение относительно друг друга на шкале преимуществ.

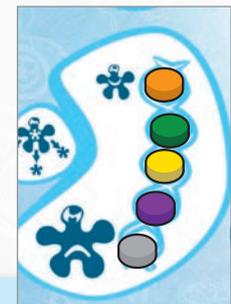
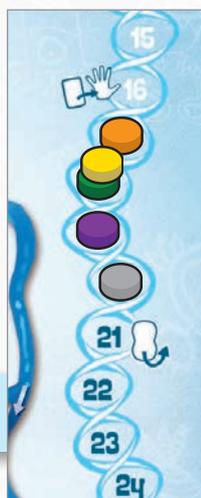


После этого выпустите все поглощенные вирусы («Поглощение», стр. 12).



В начале шестой фазы шкала преимуществ выглядела так.

А шкала ПО выглядела так.



Для обновления шкалы преимуществ в соответствии с текущим порядком на шкале ПО...

...серый игрок должен переместиться на нижнее деление...

...затем идет фиолетовый...

...у желтого и зеленого одинаковое количество ПО, поэтому они сохраняют свое положение относительно друг друга...

...и оранжевый переходит на верхнее деление.

В случае равенства в следующем раунде у оранжевого будет преимущество над всеми.

Если в колоде не осталось карт событий, игра немедленно заканчивается! Перейдите в раздел «Подсчет очков» на стр. 13.

- Если в колоде остались карты событий, перенесите маркер фазы на фазу № 1. Начинается новый раунд.



Описание действий: защита, передвижение



ЗАЩИТА

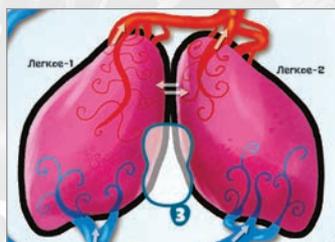
Переверните один из своих вирусов защищенной стороной вверх. Защищенный вирус способен пережить одно удаление. Если правило или эффект предписывает вам удалить защищенный вирус, не удаляйте его. Вместо этого переверните его обычной стороной вверх (вирус теряет защиту). Это может произойти при розыгрыше обострения (фаза №4), лекарства (фаза №5), из-за действий других игроков или событий.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

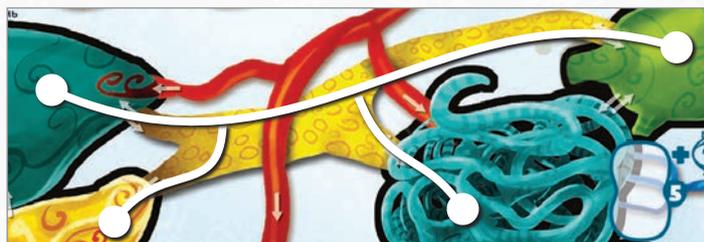
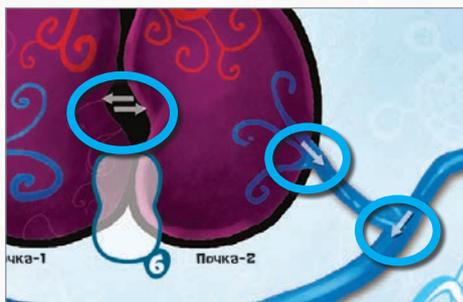
Переместите один из своих вирусов из одного органа в другой. Вирусы могут переместиться:

- в соседний орган или
- в следующий орган, находящийся по пути артерии или вены (по направлению стрелок).



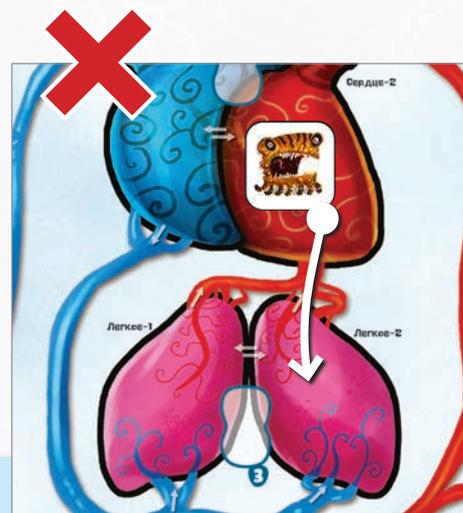
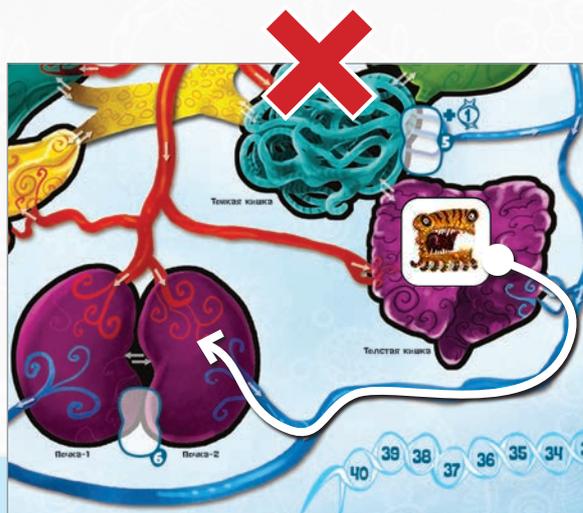
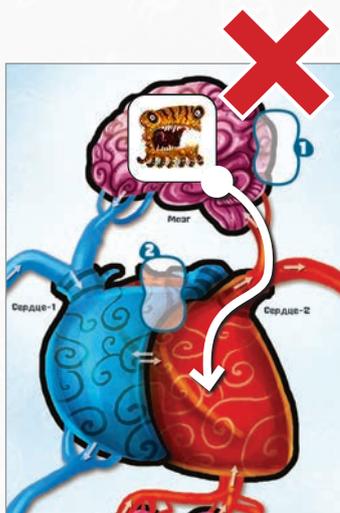
Органы считаются соседними, если они соприкасаются.

Легкое-1 и легкое-2 – соседние органы.



Перемещение всегда происходит только по направлению стрелок. Вирус не может двигаться против направления стрелки. Если две изображенные рядом стрелки направлены в противоположные стороны, это значит, что вирус может перемещаться в обоих направлениях.

Желтый канал позволяет вирусам перемещаться между четырьмя органами: печенью, поджелудочной железой, желудком и тонкой кишкой. Вирус не может «перепрыгнуть» из красной артерии в желтый канал и наоборот.



Три примера запрещенного перемещения.

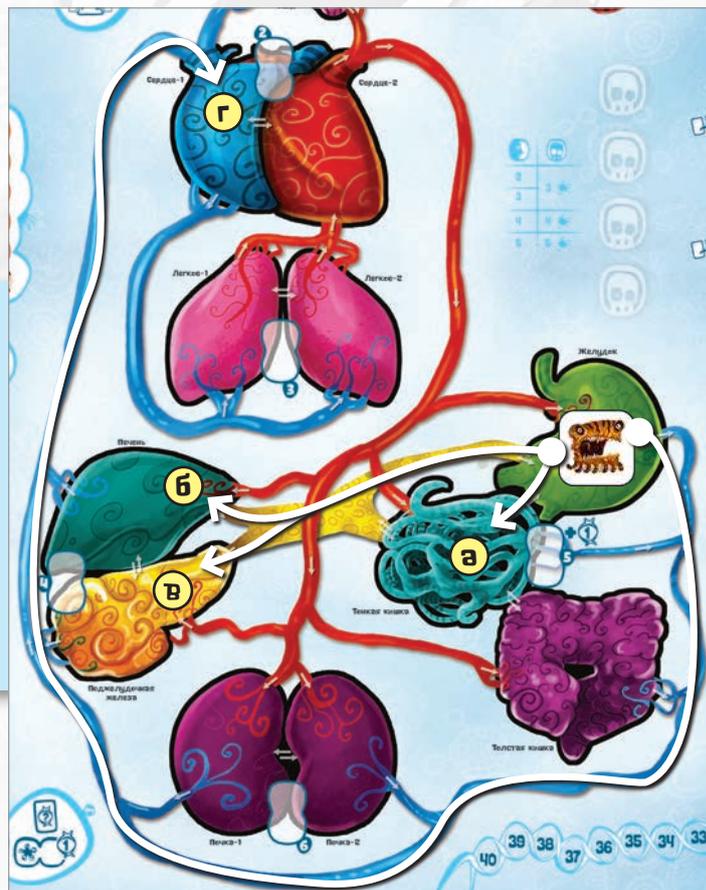


Перемещение вируса

В этом примере у оранжевого вируса в желудке есть следующие возможные пути:

- а** в тонкую кишку (соседний орган);
- б** в печень по желтому каналу;
- в** в поджелудочную железу по желтому каналу;
- г** в сердце-1 по синей вене.

Любое другое перемещение противоречит правилам.



Описание действий: заражение, атака, магнит, поглощение, обострение



ЗАРАЖЕНИЕ

Положите один из жетонов вирусов со своего планшета на любую орган (обычной стороной вверх).

Если на вашем планшете не осталось вирусов, возьмите один из своих вирусов с любого органа. Если этот вирус был защищен, он при этом теряет защиту.



АТАКА

Удалите один вирус другого игрока из органа, в котором находится хотя бы один ваш вирус.



МАГНИТ

Притяните вирус, находящийся на расстоянии одного движения, в орган, где есть ваш вирус.

или

Вытолкните вирус из органа, где есть ваш вирус, в другой орган (на расстояние одного перемещения).

В обоих случаях следуйте обычным правилам перемещения.



ПОГЛОЩЕНИЕ

Выберите один из своих вирусов и положите под него жетоны всех остальных вирусов, находящихся в том же органе. Считается, что поглощенных вирусов в органе нет.

- Если вирус, поглотивший другие вирусы, перемещается, все поглощенные вирусы перемещаются вместе с ним.
- Если вирус, поглотивший другие вирусы, удаляется, он выпускает все поглощенные вирусы (они не удаляются).
- Во время фазы №6 выпустите все поглощенные вирусы.

Выпущенные вирусы размещаются в том же органе, что и поглотивший их вирус. Если это вызывает обострение, немедленно положите на этот орган жетон обострения. Обострение разрешается во время фазы №4 следующего раунда.



ОБОСТРЕНИЕ

Вызывает обострение в органе, даже если в нем недостаточно вирусов. Возьмите неиспользованный жетон обострения с наименьшим числом и положите его на этот орган.



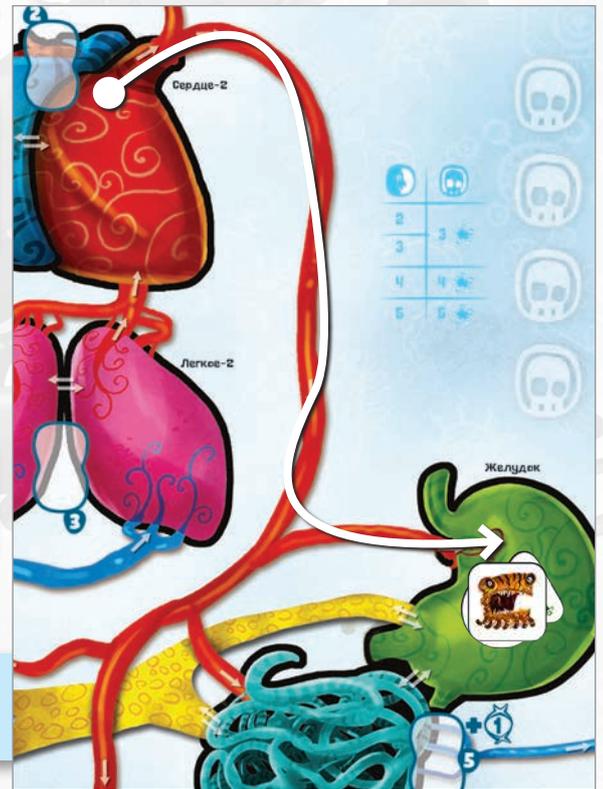
Поглощение вирусов

1. В сердце-2 три вируса. Оранжевый игрок разыгрывает карту с действием «поглощение».



2. Оранжевый вирус поглощает два других вируса. Теперь в этом органе остался только один вирус.

3. Затем оранжевый вирус перемещается в желудок и вместе с собой перемещает все поглощенные вирусы.



Подсчет очков в конце игры

Игра заканчивается в конце 6-го раунда, когда на игровом поле не остается карт событий. Пришло время выявить победителя! Для подсчета своего результата сложите:

ПО на шкале победных очков

+

1 ПО за каждую область, в которой у вас есть хотя бы один вирус (не более 1 ПО за каждую область)

+

ПО за карты мутаций



Игрок с наибольшим количеством ПО объявляется победителем! При равенстве побеждает игрок, находящийся ниже на шкале преимущества.

Правила игры вдвоем

При игре вдвоем потребуется игрок-бот. Выберите цвет вируса для бота.

Подготовьте игровое поле по обычным правилам для трех игроков с одним исключением: во время 5-го шага подготовки каждый игрок после выкладывания своего вируса должен по обычным правилам выложить жетон вируса бота. В итоге у каждого игрока будет по три вируса, а у бота – шесть. Положите маркер преимущества бота на верхнее деление шкалы преимущества.

Смешайте карты областей трех неиспользуемых вирусов и сложите их в стопку рубашкой вверх. Оба игрока берут карты из этой стопки, чтобы определить, где появляется новый вирус бота.

В начале каждого раунда до выбора первой пары карт первый игрок открывает две верхние карты из колоды бота и за каждую карту выкладывает по одному вирусу бота на один из органов, указанных на этой карте. Если на второй карте выпала та же область, выложите оба вируса в одну область.

Игрок-бот зарабатывает очки как обычные игроки, но он не получает новые карты мутаций. Эффект карты события распространяется и на игрока-бота. Если карта события предлагает боту выбор, он всегда выбирает 1-й пункт.

Во время игры маркер преимущества бота меняет положение по обычным правилам.

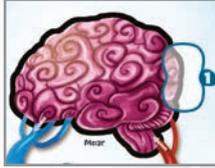


Карты событий



КОНТРОЛЬ РАЗУМА

- Игрок, контролирующий область № 1, получает 2 ПО.
- Правила контролирования области описаны на стр. 8.



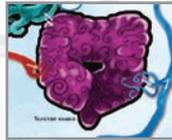
МАЛАЯ НУЖДА

- Удалите все вирусы из почки-1 и почки-2.
- Каждый удаленный вирус дает 1 ПО.
- Чтобы получить очки, вы должны потерять вирус. Если вирус был защищен, он теряет защиту, но не дает очков.
- Если необходимо удалить вирус, поглотивший другие вирусы, он перед этим выпускает поглощенные вирусы.



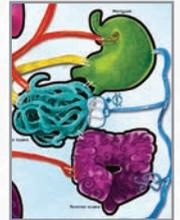
БОЛЬШАЯ НУЖДА

- Удалите все вирусы из толстой кишки.
- Каждый удаленный вирус дает 1 ПО.
- Чтобы получить очки, вы должны потерять вирус. Если вирус был защищен, он теряет защиту, но не дает очков.
- Если необходимо удалить вирус, поглотивший другие вирусы, он перед этим выпускает поглощенные вирусы.



ФАСТФУД

- В порядке хода каждый игрок должен перекинуть по 1 своему жетону вирусу на любой орган в области № 5.
- Если у игрока нет вирусов на игровом поле, он выкладывает один вирус со своего планшета.



СМОГ

- Игрок с наибольшим количеством вирусом в легком-1 получает 1 ПО.
- Игрок с наибольшим количеством вирусом в легком-2 получает 1 ПО.



РАЗМНОЖЕНИЕ

- В порядке хода каждый игрок должен добавить по 1 жетону вирусу со своего планшета на любой орган.
- Если у игрока не осталось свободных вирусов, ничего не происходит.



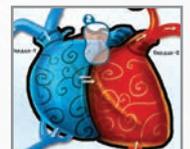
КУРЕНИЕ УБИВАЕТ

- Если в легком-1 нет жетона обострения, положите туда жетон обострения.
- Если в легком-2 нет жетона обострения, положите туда жетон обострения.
- Выкладывайте жетоны обострения с наименьшим значением.



ЭТО ЛИ ЛЮБОВЬ?

- Игрок, контролирующая область № 2, получает 2 ПО.
- Правила контролирования области описаны на стр. 8.





Карты событий



АПЧХИ!

- За каждую контролируемую область получите 1 ПО.
- Следуйте указаниям в фазе № 2, но давайте по 1 ПО за каждую контролируемую область и не двигайте маркеры анализа.



НЕ СЛИПНЕТСЯ?

- Если на поджелудочной железе нет жетона обострения, положите туда жетон обострения.
- Если на желудке нет жетона обострения, положите туда жетон обострения.
- Выкладывайте жетоны обострения с наименьшим значением.



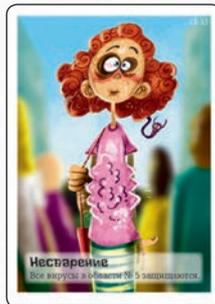
АГРЕССИВНЫЙ ВИРУС

- Все игроки сдвигают свои маркеры анализа на одно деление вниз на шкале анализа.



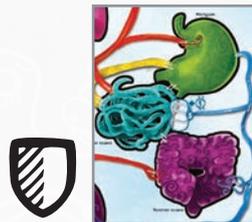
ПОХОД К ВРАЧУ

- Все игроки сдвигают свои маркеры анализа на одно деление вверх на шкале анализа.



НЕСВАРЕНИЕ

- Все вирусы в области № 5 защищаются.
- Переверните все вирусы в этой области на сторону со значком щита.



Вариант правил: драфт карт мутаций

Этот вариант правил предназначен для опытных игроков, которые желают получить больше контроля над игровой обстановкой с помощью карт мутаций. Этот вариант дает больше вариативности и углубляет стратегическую составляющую игры.

- При игре по этим правилам замените 11-й шаг подготовки к игре (стр. 5) следующими правилами:
- Перемешайте все карты мутаций.
- Случайным образом раздайте карты мутаций каждому игроку. Остальные карты уберите в коробку.
- Игроки оставляют себе одну карту мутации и передают три оставшиеся карты игроку слева. Затем игроки выбирают из трех карт, оставляют себе одну из них и передают две оставшиеся карты игроку слева. После чего они выбирают из двух карт, оставляют себе одну и передают последнюю карту игроку слева. В результате этих действий у каждого игрока должно остаться по четыре карты мутаций.
- После этого игроки выбирают, в каком порядке эти карты будут лежать, собирают их в стопку и кладут ее лицевой стороной вверх под своим планшетом.
- Вы в любое время можете просмотреть стопку карт мутаций любого игрока, но при этом вы не должны менять порядок карт. Когда вы должны получить новую карту мутации, возьмите на руку верхнюю карту из своей стопки карт мутаций.

