

WIRUS! Roll & Write

Oddział badawczy szpitala przeżywa ostatnio burzliwe chwile. Jesteście praktykantami w nagradzanej instytucji medycznej, konkurującymi o staż. Waszym zadaniem będzie prowadzenie badań nad szczepionkami przeciwko czterem chorobom stanowiącym poważne zagrożenie dla zdrowia publicznego.



Tak ważna i szlachetna misja wymaga ostrożnego zarządzania dostępnymi środkami. Organizujcie szybko testy kliniczne, by być o krok przed konkurentami i mądrze wybierajcie, kiedy połączyć z nimi siły... lub utrudnić im życie. Ale uwaga! Nie możecie zanieczyścić próbek wirusami! Czy podołacie wyzwaniu? Czas wziąć się do pracy!

Elementy gry



4 karty testów klinicznych



4 karty laboratorium



1 notes z 50 arkuszami gry



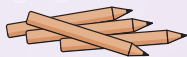
1 karta priorytetowego dostępu



1 karta zanieczyszczonych próbek



12 kości w 4 kolorach



4 ołówki



Instrukcja

Cel rozgrywki

Rozgrywkę wygra ten z graczy, który podczas finalnej oceny uzyska najwięcej punktów. Gracze zdobywają punkty: przez zamazanie pól danej choroby; gdy jako pierwsi skończą badania nad szczepionkami; a także za najefektywniejsze wykorzystanie zasobów pomocniczych. Mogą też tracić punkty za zanieczyszczanie próbek.

Podczas rozgrywki gracze samodzielnie przeprowadzają testy kliniczne (kolorowe karty), a jednocześnie łączą wysiłki z innymi praktykantami podczas badań laboratoryjnych (karty laboratorium).

Przygotowanie do rozgrywki

Położcie 4 karty testów klinicznych **1**, kartę zanieczyszczonych próbek **2** oraz 2 karty laboratorium **3** pośrodku stołu. Nieużywane karty odłóżcie z powrotem do pudełka. Karty laboratorium są dwustronne: jedna strona jest przeznaczona do rozgrywek dwu- i czteroosobowych; druga do rozgrywek trzyosobowych (można je rozpoznać po ikonie **3** w prawym dolnym rogu). Ich działanie zostało wyjaśnione na stronie 4.

Każdy gracz otrzymuje zestaw 3 kości w jednym kolorze **4**. W rozgrywkach dwuosobowych każdy gracz otrzymuje zestaw 6 kości w tym samym zakresie kolorystycznym:



Najmłodszy gracz bierze kartę priorytetowego dostępu **5** i kładzie ją przed sobą na stole. Na koniec każdy gracz bierze ołówek i jeden arkusz gry z notesu **6**. Czas rozpocząć badania!



Przykład przygotowania rozgrywki dwuosobowej.

Podczas pierwszej rozgrywki:

Jeśli gracze w 2 lub 4 osoby, użyjcie kart laboratorium **B2** i **C2**.

Jeśli gracze w 3 osoby, użyjcie kart laboratorium **A3** i **B3**.

Kiedy już zaznajomicie się z zasadami gry, możecie wykorzystywać wszystkie karty laboratorium w dowolnych kombinacjach, żeby zwiększyć różnorodność i poziom trudności rozgrywek, zawsze jednak używajcie strony odpowiedniej dla obecnej liczby graczy.



Arkusze gry

Każdy gracz śledzi postęp rozgrywki na swoim arkuszu gry. Przed rozpoczęciem rozgrywki należy wypełnić niektóre pola:

- 1** Tutaj wpisz swoje imię.
- 2** Na tym torze śledzi się liczbę rund, które zostaną rozegrane (zależną od liczby graczy).
- 3** Tutaj zaznacz kolor używanych przez siebie kości (lub – w grze dwuosobowej – dwa kolory).



Arkusz gry składa się z kilku obszarów:

- A** Testy kliniczne
- B** Odkryte szczepionki
- C** Rząd laboratorium
- D** Probówka jokerów
- E** Probówka wirusów
- F** Finalna ocena składowa

Możecie teraz rozpocząć rozgrywkę!

Rozgrywka składa się z określonej liczby rund, zależnej od liczby graczy: z 5 rund w grze dwuosobowej; 7 rund w grze trzysobowej; i 8 rund w grze czterosobowej. Przed rozgrywką zamażcie pola odpowiadające wyższej liczbie graczy niż biorących udział w obecnej rozgrywce. W każdej rundzie przeprowadźcie następujące kroki:



Przykładowo w grze dwuosobowej należy zamażać pola wykorzystywane wyłącznie w grze dla trzech i czterech graczy.

4 Odzyskiwanie kości

Gracze upewniają się, że zapisali na swoich arkuszach gry wszystkie niezbędne informacje, a następnie odzyskują swoje kości.

5 Koniec rundy

Przed przejściem do kolejnej rundy zamażcie na torze rund pole z numerem odpowiadającym zakończonej właśnie rundzie.



Jeśli zakończona runda była ostatnią, rozgrywka natychmiast dobiega końca, a gracze przechodzą do podliczenia finalnej oceny (patrz „Koniec rozgrywki i finalna ocena” na s. 6).

Przebieg rundy

1 Rzut kośćmi!

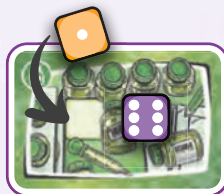
Każdy gracz rzuca swoimi kośćmi i kładzie je obok swojego arkusza gry w taki sposób, by wszyscy gracze widzieli wyniki rzutów.



Kośćmi rzuca się tylko raz na rundę! Wyniki można zmieniać wyłącznie za pomocą jokerów (patrz s. 5).

2 Rozgrywanie tur

Każdy gracz – począwszy od tego z kartą priorytetowego dostępu i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara – **kładzie 1 ze swoich kości na karcie**. Należy to powtarzać do chwili, kiedy wszystkie kości znajdują się na kartach. Kolejność działań w turze jest wyjaśniona bardziej szczegółowo w dalszej części instrukcji.



3 Zanieczyszczone próbki

Jeśli nie możesz położyć kości ze swojej rezerwy na żadnej karcie testów klinicznych ani laboratorium (lub nie chcesz tego robić), zamiast tego połóż ją na karcie zanieczyszczonych próbek. To samo należy zrobić z pojedynczymi kośćmi, które po zakończeniu ruchów leżą na niedokończonych kartach laboratorium (patrz s. 5). Za te kości gracze będą karani ujemnymi punktami. Zsumuj wartości na kościach w swoim kolorze leżących na karcie zanieczyszczonych próbek, a następnie zanotuj wynik w pierwszym wolnym polu próbówki wirusów na arkuszu gry.



Priorytetowy dostęp

Gracz, który jako pierwszy w danej rundzie położy kość na dowolnej karcie laboratorium, bierze kartę priorytetowego dostępu – to on będzie rozpoczynać kolejną rundę.



Karty testów klinicznych



W grze występują 4 karty testów klinicznych, a każda jest powiązana z jedną z 4 chorób: czerwoną, zieloną, niebieską i żółtą. Wszystkie karty testów klinicznych mają 2 pola i działają w taki sam sposób. Gdy kładziesz kość na karcie testów klinicznych:

Jeśli obydwa pola są puste, **połóż kość na jednym z tych pól, a na swoim arkuszu zamaz** kółko odpowiadające wartości tej kości w obszarze odpowiadającemu kolorowi karty.



Zamaz 1 w zielonym obszarze.

Jeśli na karcie leży już jedna kość (niezależnie od tego, kto ją tam położył), **połóż swoją kość na pustym polu, a na arkuszu zamaz** kółko odpowiadające sumie wartości obydwu kości (tej, którą właśnie położyłeś, i tej, która już leżała na karcie) w obszarze odpowiadającemu kolorowi karty.



Zamazujesz 4 w zielonym obszarze, ponieważ suma wartości kości na karcie wynosi 4.

Jeśli obydwa pola na karcie są już zajęte, nie możesz położyć kości na tej karcie.

Ponadto w każdej z powyższych sytuacji **wolno ci położyć kość na karcie wyłącznie pod warunkiem**, że kółko odpowiadające temu ruchowi **nie jest już zamazane** na twoim arkuszu.

Jeśli zamazując kółko na arkuszu, ukończysz cały rząd lub kolumnę, otrzymujesz bonus. Jeśli ukończysz jednocześnie rząd i kolumnę, otrzymujesz obydwa bonusy.

Narysuj linię prowadzącą od ikony bonusu przez wszystkie zamazane pola w ukończonym rzędzie / ukończonej kolumnie. Następnie zamaz dowolne kółko w obszarze odpowiadającym kolorowi ikony bonusu. Jeśli zamazując to kółko, ukończysz rząd lub kolumnę, ponownie otrzymujesz bonus itd.



Zamazując 10 w zielonym obszarze, ukończyłeś kolumnę.



Narysuj linię prowadzącą od ikony bonusu (czerwonej) przez wszystkie pola tej kolumny.

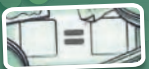


Natychmiast zamaz dowolne kółko w czerwonym obszarze.

Karty laboratorium

W rozgrywkach dla **2 i 4 graczy**

A2



Obydwie kości muszą mieć tę samą wartość.

B2



Jedna z kości musi mieć wartość nieparzystą, a druga parzystą.

C2



Wartość kości po lewej stronie musi być wyższa od wartości kości po prawej stronie lub jej równa.

D2



Kości nie mogą mieć tej samej wartości.

W rozgrywkach dla **3 graczy**

A3



Wartość kości musi być parzysta. Dodaj 1 do tej wartości.

B3



Wartość kości musi być parzysta. Pomnóż tę wartość przez 2.

C3



Wartość kości musi być nieparzysta. Dodaj 2 do tej wartości.

D3



Wartość kości musi być nieparzysta. Pomnóż tę wartość przez 2.

Karty laboratorium



Karty laboratorium dają ci dostęp do korzyści zapewnianych przez rząd laboratorium na arkuszu gry. Karty te mają bardziej złożone wymagania od kart testów klinicznych (patrz s. 4). W rozgrywkach dla 2 i 4 osób na każdej karcie laboratorium znajdują się dwa dostępne pola, a w rozgrywkach dla 3 osób – tylko jedno pole.

Kiedy kładziesz kość na karcie laboratorium:

Jeśli na karcie nie ma wolnych pól, nie możesz położyć na niej kości.

Jeśli po położeniu kości na karcie laboratorium wciąż znajduje się na niej wolne pole, nie zamazujesz kółka w rzędzie laboratorium – musisz zaczekać, aż ta karta zostanie ukończona. Stanie się to w chwili, kiedy dowolny gracz położy na niej drugą kość (możesz to być ty w jednej z kolejnych tur). Wówczas wszyscy gracze, którzy mają kość na tej karcie, zamazują na swoim arkuszu kółko w rzędzie laboratorium, odpowiadające sumie wartości na obydwu kościach.

Jeśli na karcie laboratorium jest jedno wolne pole (a twój ruch ją ukończy), zamaż kółko w rzędzie laboratorium, odpowiadające sumie wartości wszystkich kości leżących na tej karcie. Jeśli dwaj gracze mają swoje kości na tej karcie, obydwa zamazują odpowiednie kółko.



Kiedy położysz tutaj kość o wartości 2, zamazujesz kółko o wartości 3 (2 + 1) w rzędzie laboratorium.



Gdy gracz kładzie na tej karcie kość o wartości 5, obaj gracze zamazują kółko o wartości 11 w rzędzie laboratorium na swoich arkuszach gry.

Aby położyć kość na karcie laboratorium, musisz spełniać jej wymagania, a także musisz być w stanie zamazać odpowiednie kółko w rzędzie laboratorium.

Jeśli położyłeś kość na karcie laboratorium jako pierwszy, a ktoś inny ukończył ją w taki sposób, że nie możesz zamazać kółka o odpowiedniej wartości (ponieważ jest już ono zamazane na twoim arkuszu), niczego nie zamazujesz.

Korzyści rzędu laboratorium



Dodatkowe zamazanie: Natychmiast zamaż dowolne puste kółko w dowolnym z 4 obszarów chorób. Pamiętaj – robiąc to, możesz ukończyć rząd lub kolumnę i otrzymać bonus.

Zamazujesz kółko 3 w rzędzie laboratorium i otrzymujesz dodatkowe zamazanie. Decydujesz się zamazać kółko 5 w zielonym obszarze.



Joker: Zakreśl okregiem wolne pole w swojej probówce jokerów. Od tej pory joker ten jest dostępny do użycia.

Nie możesz zakreślić okregiem jokera, który jest już zakreślony, ani takiego, którego zużyłeś (i zamazałeś).



Korzyść musisz wykorzystać natychmiast po zakreśleniu kółka w rzędzie laboratorium – nie wolno ci zachować jej na później.



Jokery

W swojej turze przed położeniem kości na karcie możesz wydać jokera (przez zamazanie go), którego wcześniej zakreśliłeś kółkiem, aby dowolnie zmienić wartość jednej ze swoich kości. Pamiętaj, że rozpoczynasz rozgrywkę z jednym zakreślonym jokerem.

Na koniec rozgrywki otrzymasz 3 punkty za każdego zakreślonego jokera, którego nie zużyłeś.



Zużywasz (i zamazujesz) zakreślonego jokera, aby zmienić wartość kości z 1 na 5.

Karta zanieczyszczonych próbek



Jeśli nie możesz (lub nie chcesz) położyć swojej kości na karcie testów klinicznych lub karcie laboratorium, zamiast tego połóż ją na karcie zanieczyszczonych próbek. Na koniec każdej rundy zapisz sumę wartości wszystkich swoich kości na tej karcie w pierwszym wolnym polu próbówki wirusów. Na koniec gry zostaniesz ukarany ujemnymi punktami.

Czasami spełnienie wymagań na kartach może być niemożliwe; kiedy indziej możesz uznać, że położenie kości na karcie nie przyniesie ci wymiernych korzyści, np. wtedy, gdy wolisz zachować jokera i/lub zmusić przeciwnika do poniesienia jeszcze większej kary. W szpitalnych oddziałach dzieją się nie takie rzeczy!



Odkrycie szczepionki:

- W chwili, gdy zamazasz ostatnie kółko w obszarze danej choroby, odkrywasz szczepionkę!
- Jeśli zrobisz to jako pierwszy dla danego koloru choroby, otrzymujesz nagrodę za błyskawiczne badania! Postaw znaczek ptaszka w polu odpowiedniej choroby w obszarze odkrytych szczepionek – na koniec gry otrzymasz za to odkrycie 5 punktów.
- Pozostali gracze muszą natychmiast zamazać to samo pole na swoich arkuszach gry. Tracą oni możliwość otrzymania nagrody za ten kolor choroby.



Jeśli po ukończeniu karty laboratorium dwaj gracze jednocześnie odkrywają szczepionkę na tę samą chorobę (po zamazaniu bonusów, które mogli otrzymać), obydwaj otrzymują nagrodę za błyskawiczne badania.

Koniec rozgrywki i finalna ocena



Na koniec gry każdy gracz sumuje zdobyte punkty w rzędzie finalnej oceny w dolnej części swojego arkusza. Kolejne jego części punktuje się następująco:

- Badania nad każdą chorobą:** Dla każdej choroby z osobna policz, ile kótek udało ci się zamazać w jej obszarze, i sprawdź w poniższej tabelce, ile punktów zdobywasz.

0-3 kółka:	0 punktów
4-7 kółek:	5 punktów
8-10 kółek:	10 punktów
11-12 kółek:	12 punktów



- Nagrody za błyskawiczne badania:** Zsumuj wszystkie uzyskane nagrody za błyskawiczne badania nad szczepionkami (5 punktów za każdą z nich).
- Jokery:** Jeśli zostały ci jakieś zakreślone, ale niezamazane jokery, otrzymujesz 3 punkty za każdego z nich. Wykorzystane (zamazane) jokery nie dają żadnych punktów.
- Zanieczyszczone próbki:** Zsumuj wartości zapisane na polach próbówki z wirusami i zapisz wynik. Pamiętaj, że musisz go odjąć od swojego finalnego rezultatu.

Podlicz swój końcowy wynik, zapisz go w prawym dolnym polu i porównaj z wynikami pozostałych graczy. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. Gratulacje!

W przypadku remisu wygrywa osoba, która zamazała więcej pól w rzędzie laboratorium. Jeśli remis nadal się utrzymuje, wygrywa gracz z najmniejszą wartością zanieczyszczonych próbek. Jeśli remisu wciąż nie udało się rozstrzygnąć, komitet szpitala decyduje o przyznaniu stażu wszystkim remisującym graczom, którzy dzielą się zwycięstwem.



Koordynator projektu: Roksana Hibner
Tłumaczenie: Łukasz Małecki
Redaktor nabywający: Michał Friedrich
Skład graficzny polskiej wersji: zespół Muduko
Korekta: Ewa Popielarz
© 2025 for the Polish edition Muduko by
Fabryka Kart Trefft-Kraków sp. z o.o.

mu
muduko.com

Wydawnictwo Muduko
Podłężę 650, 32-003 Podłężę
gry@muduko.com

Autorzy gry: Paloma J. Pascual i Abraham Sánchez
Rozwój gry i przekład na język angielski: Álex Garcigregor
Ilustracje: David GJ
Układ graficzny: WAH! studio
Dodatkowy rozwój: David Vaquero

© Tranjis Games S.L. All rights reserved.

