

VIRUS & Co.



Ein ansteckendes Gesundheitsspiel
für 3-6 virulente Bazillenschleudern ab 11 Jahren

Material:

38 Virenkarten (davon 12 x Spritze, 8 x mit \leftrightarrow)

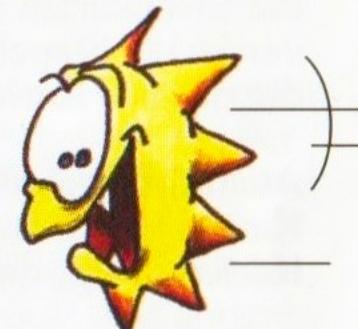
20 Risikokarten

1 Apothekenkarte

1 Überweisungsschein

63 Tablettensteine in drei Farben (28 x blau, je 21 x gelb und 14 x rot)

Diese Spielregel



So stark sind die Tabletten (nachzulesen auch auf der Apothekenkarte):

Blau = 1 Punkt

Gelb = 2 Punkte

Rot = 3 Punkte



Mein Name ist Virulinchen und ich führe euch durch diese Spielregel.

Ich hoffe, ihr seid alle noch hübsch gesund - oder...!?

Echt super, dass ihr dieses Schädelchen geöffnet habt, denn jetzt kann ich euch meine Kumpels vorstellen.

Ein paar von uns bevorzugen kurze Ansteckungswege und wandern nur von Nachbar zu Nachbar, wie mein Freund Herpi und die süße Molli Mumps.

Es gibt aber auch echte Weltreisende unter uns, die kreuz und quer auf alles hüpfen, was da kreucht und fleucht. Ihr erkennt sie am Kreuz (\leftrightarrow) auf der Karte. Sie sehen alle gleich aus, sind aber unterschiedlich hartnäckig.

Hier seht ihr z.B. meinen Onkel Epidemus mit dem Krankheitswert 4:

Leider gibt es auf dieser Welt auch gemeine Sachen.

Besonders schlimm sind Tabletten, die uns ständig in die Flucht schlagen wollen. Sowas Böses! Noch schrecklicher sind aber diese Spritzen, die unsere zarten Abwehrkräfte schwächen...eure aber auch! Oder glaubt ihr etwa, dass so eine Überdosis an Medikamenten gesund ist? Und wer will schon seine Gesundheit aufs Spiel setzen, nicht wahr?

Apropos Spiel... hat euch jetzt endlich das Spielfieber gepackt? Worauf warten wir dann noch? Los geht's!



Spielvorbereitung

Zuerst mal legt ihr die Apothekenkarte in der Tischmitte ab. Dann mischt ihr die Virenkarten und bildet daraus zwei verdeckte Stapel, von denen ihr jeweils die oberste Karte aufdeckt.



Auch die Risikokarten mischt ihr gut. Dann verteilt ihr sie vollständig, so dass jeder Spieler Karten in gleicher Anzahl bekommt. Wenn ihr zu dritt oder zu sechst spielt, bleiben zwei Karten übrig, die ihr unbesehen in die Schachtel zurücklegt.

Jetzt bekommt ihr auch noch Tabletten. **Igitt!!!** Jeder Spieler erhält **4 blaue, 3 gelbe und 2 rote Tabletten**. Die gleichen Tabletten werden auch - als Apothekenvorrat - neben der Apothekenkarte abgelegt. Über-
sofort in die Schachtel zurückgelegt.



Habt ihr schon Papier und Kugelschreiber zum Notieren der Punkte bereitgelegt? Gut, dann fangen wir doch einfach an!

Spielziel

Jeder Spieler versucht, zum Ende jeder Spielrunde möglichst wenig Viren (=Minuspunkte) und möglichst viele (wertvolle) Tabletten zu besitzen. Wer nach drei Spielrunden über die beste Punktzahl verfügt, gewinnt das Spiel.

Spielidee

Viren sind ansteckend und schwächen die Gesundheit. Mit Tabletten lassen sich Viren abwehren. Mit Spritzen können Viren geschwächt und abgetötet werden.



welch trauriger Gedanke...

Wer keine Tabletten hat, ist Viren hilflos ausgeliefert. Wer zu oft zur Spritze greift oder zu viele Viren abbekommt, landet auf der INTENSIVSTATION. Damit endet die Spielrunde.

Auf der INTENSIVSTATION landet,

- wer die 3. Spritze/Injektion vor sich ablegt;
- wer in seiner Kartenauslage einen Krankheitswert von 13 oder mehr aufweist.

Spielablauf

Es wird reihum gespielt. Wer zuletzt Schnupfen hatte, erhält den Überweisungsschein und beginnt das Spiel. Alle nachfolgenden Spieler müssen immer zuerst den Überweisungsschein an sich nehmen, bevor sie ihren Zug ausführen dürfen. Wer dies vergisst, muss stets eine Tablette an die Apotheke abgeben und erhält dann den Überweisungsschein.

Wer am Zug ist, hat drei Aktionsmöglichkeiten, von denen er eine auswählt:

1. **Viruskarte (Virus oder Spritze) nehmen und behalten** oder
2. **Viruskarte (Virus oder Spritze) in Umlauf bringen** oder
3. **Risikokarte ausspielen (ist erst ab 4 Krankheitspunkten erlaubt)**

1. Viruskarte (Virus oder Spritze) nehmen und behalten

- Wer sich für diese Aktion entscheidet, nimmt eine offen liegende Karte von einem der beiden Stapel, legt sie vor sich ab und deckt dann die nächste Karte dieses Stapels auf.
- Ist die abgelegte Karte ein **Virus**, dann erkrankt der Spieler sofort im Wert der Viruskarte. Als kleine Entschädigung erhält er die auf der Karte abgebildeten Tabletten aus der Apotheke - soweit diese dort vorrätig sind:

Beispiel 1: Clemens hat sich diesen sympathischen Virus genommen. Er erhält aus der Apotheke eine blaue, eine gelbe und eine rote Tablette, weil genau diese auf der Karte abgebildet sind. Aber in der Apotheke sind momentan nur blaue Tabletten vorrätig. Deshalb erhält Clemens nur eine blaue Tablette. Damit entgehen ihm Tabletten im Wert von 5 Punkten, denn die **Apotheke wechselt, tauscht und erstattet niemals Tabletten**.



 ...Hähä, Tabletten tauschen... das könnte Euch so passen, was? ... 



- Viren werden stets nebeneinander, nie aufeinander abgelegt.
- Wer eine **Spritzenkarte** bei sich ablegt, verhält sich (meistens) sehr virenfeindlich, denn er kann damit eigene Viren schwächen. Dazu legt er die Spritze  so auf einem seiner Viren ab, dass der Krankheitswert der Virenkarte sichtbar bleibt. Hat er noch keinen Virus, muss er die Spritzenkarte ebenfalls vor sich ablegen. Diese Spritze darf aber später nicht auf einen nachfolgend erworbenen Virus aufgelegt werden.
- Ebenfalls verboten ist es, eine Spritze von einem Virus auf einen anderen umzulegen.

 Schade, ich würde gerne mal eine Spritze umlegen!



Die Wirkung der Spritzen

- Die erste Spritze auf einem Virus halbiert dessen Wert, wobei aufgerundet wird.
- Die zweite Spritze auf einem Virus tölt ihn ab. Der Wert dieses Virus ist dann **NULL**.
- Die dritte Spritze in der eigenen Kartenauslage führt direkt auf die **INTENSIVSTATION**.
- Mit der Ablage der Virenkarle in der eigenen Auslage ist der Zug beendet. Der nächste Spieler holt sich den Überweisungsschein und ist damit am Zug.

2. Viruskarte (Virus oder Spritze) in Umlauf bringen

- Wer sich für diese Aktion entscheidet, nimmt eine offen liegende Karte von einem der beiden Stapel, gibt sie an einen Mitspieler weiter und deckt die nächste Karte dieses Stapels auf.
- *Viren ohne Kreuz* (\leftrightarrow) und *Spritzen* darf ihr immer nur an euren linken oder rechten Nachbarn weitergeben - allerdings nie direkt zurück an den Spieler, von dem ihr sie erhalten habt.
- *Viren mit Kreuz* ($\leftrightarrow\downarrow$), darf ihr kreuz und quer an irgendeinen beliebigen Mitspieler weitergeben.
- Wer eine Karte oder eine Spritze von einem Mitspieler erhalten hat, darf sie behalten, wenn er möchte. Er muss die Karte allerdings behalten, wenn er nicht genügend Tabletten besitzt, um sie abzuwehren.

 Au ja, ich bin klein und fein, bitte lass mich bei Dir sein!!!

- Wer die umlaufende Karte nicht behalten möchte, muss genügend Tabletten zu ihrer Abwehr aufbringen, um sie weitergeben zu dürfen. Das funktioniert so:
 - Wer die Karte in Umlauf bringt, setzt dafür keine Tablette ein.
 - Der erste Spieler, der die Karte entgegennimmt und weiterreicht, muss eine Tablette mit dem Wert 1 aufwenden. Diese Tablette legt er, sichtbar getrennt von seinem Vorrat, offen vor sich ab.
 - Der zweite Spieler muss, wenn er die Karte ebenfalls weiterreichen möchte, Tabletten mit dem Wert 2 aus seinem Vorrat herauslegen.
 - Der dritte Spieler muss Tabletten im Wert von 3 einsetzen usw. Jede Weitergabe der Karte ist also um einen Tablettenwert teurer als die Weitergabe zuvor.
- Auch wer die Karte in Umlauf gebracht hat, muss nun ebenfalls Tabletten einsetzen, wenn er die Karte erneut erhält und nicht behalten möchte.
- Wer eine Karte mehrfach abwehren will/muss (weil sie mehrfach zu ihm gelangt), braucht nur noch seinen bereits ausliegenden Einsatz um die Differenz zum geforderten Betrag aufzustocken (vgl. Beispiel 2):

Beispiel 2: Clemens hat bereits eine blaue Tablette aufgewendet, um die umlaufende Karte abzuwehren. Als die Karte einige Zeit später erneut zu ihm gelangt, muss er bereits Tabletten mit dem Wert 5 auslegen, um sie erneut abzuwehren. Da er schon eine blaue eingesetzt hat, muss er nur noch Tabletten mit dem Wert 4 dazu legen.

- Kann ein Spieler den von ihm geforderten Tablettenwert zur Weitergabe einer Karte nicht passend aufbringen, muss er wertvollere Tabletten einsetzen. Für nachfolgende Spieler erhöht sich der geforderte Einsatz aber nicht um diesen zu viel „bezahlt“ Tablettenwert (vgl. Beispiel 3, 4 und 5).
- Wer die umlaufende Karte an sich nimmt, legt sie in seiner Auslage ab und muss nichts bezahlen, d.h. er nimmt seine eingesetzten Tabletten zu seinem Vorrat zurück. Alle anderen Spieler müssen ihren ausgelegten Einsatz an die Apotheke abführen.
- Mit der Ablage der Virenkarre in der Auslage eines Spielers ist der Zug beendet. Der nächste Spieler holt sich den Überweisungsschein von seinem rechten Nachbarn und ist damit am Zug.

 **Hi, hi!** Holt euch nur schön gegenseitig die Tabletten aus der Tasche!

Beispiel 3:

Clemens bringt einen Virus mit dem Wert 6 in Umlauf. Er gibt ihn an seine linke Tischnachbarin Beatrix, die den Virus nicht mag. Sie legt eine blaue Tablette heraus und gibt den Virus nach links an Eva weiter. Eva muss nun Tabletten mit dem Wert 2 einsetzen, hat aber keine passende gelbe, sondern nur eine blaue und einige rote Tabletten. Sie „opfert“ eine rote Tablette, um den Virus an Alfons weitergeben zu dürfen. Dieser muss nun schon Tabletten im Wert von 3 einsetzen und legt ebenfalls eine rote Tablette vor sich ab. Die Karte landet wieder bei Clemens, der nun schon Tabletten im Wert 4 aufwendet, um sich den Virus vom Leib zu halten. Beatrix mag den Virus noch immer nicht. Da sie schon eine blaue Tablette ausgelegt hatte, legt sie nun zwei gelbe hinzu, um auf den Gesamtwert 5 zu kommen. Eva muss nun nur eine weitere rote Tablette aufwenden, um die geforderten 6 Punkte zu erfüllen. Alfons hätte zwar noch genügend Tabletten, zieht es aber vor, den Virus vor sich abzulegen. Er erhält seinen Einsatz zurück, während die anderen drei Spieler die eingesetzten Tabletten an die Apotheke abführen müssen.

Beispiel 4:

Beatrix bringt einen Kreuz-und-Quer-Virus (\leftrightarrow) mit dem Wert 4 in Umlauf. Sie gibt ihn an Eva, die im Moment weder blaue noch gelbe Tabletten besitzt, so dass sie eine rote Tablette „opfern“ muss, um den Virus abzuwehren. Sie tut dies und gibt die Karte an Clemens weiter, der eine gelbe Tablette einsetzt und die Karte direkt an Eva zurückgibt.

Da sie bereits eine Tablette mit dem jetzt geforderten Wert 3 als Einsatz ausgelegt hat, muss sie keine weitere Tablette aufwenden. Eva gibt die Karte an Alfons, der Tabletten mit dem Wert 4 aufbringt, um die Karte sogleich an Eva zurückzugeben. Eva wird es jetzt zu teuer. Sie fängt sich den Virus ein und erhält ihren Einsatz zurück, während die anderen Spieler ihren Einsatz an die Apotheke abführen.

Beispiel 5:

Eva bringt eine Spritze in Umlauf, die sie an Beatrix weitergibt. Beatrix zahlt eine blaue Tablette und gibt die Spritze freudig an Clemens weiter, der schon zwei Spritzen hat und mangels gelber Tablette nun eine rote Tablette aufwenden muss, um die Karte abzuwehren. Die Karte gelangt zum „schwerkranken“ Alfons, der die Spritze gerne an sich nimmt, da er viele behandlungsbedürftige Viren besitzt.

 Ich brauche überhaupt keine Behandlung!!!

3. Eine Risikokarte in Umlauf bringen.

- Wer diese Aktion wählen möchte, muss als Voraussetzung bereits einen Krankheitswert von 4 aufweisen. Wer noch nicht - oder dank Spritze(n): nicht mehr - krank genug ist, muss sich für Aktion 1 oder 2 entscheiden.
- Wer eine Risikokarte in Umlauf bringt, wählt aus den eigenen Risikokarten die gewünschte Karte aus und legt sie dann verdeckt vor einem beliebigen Mitspieler (niemals aber vor sich selbst) ab, der sie ebenfalls nicht anschauen darf.
- Will man eine Risikokarte nicht behalten, zahlt man dem Spieler, der sie in Umlauf gebracht hat, immer genau eine Tablette und gibt die Karte unaufgedeckt an einen beliebigen Mitspieler weiter. **ACHTUNG:** Wer die Karte anschaut, muss sie behalten.
- Gelangt die Risikokarte zu dem Spieler zurück, der sie in Umlauf gebracht hat, zahlt dieser „Herausgeber“ Tabletten mit dem Wert 2 in die Apotheke, sofern er die Karte weitergeben möchte (vgl. Beispiel 6).
- Wer eine Risikokarte behalten möchte (oder muss), deckt sie auf, liest sie vor und führt sie sofort aus.

Beispiel 6: Alfons legt eine seiner Risikokarten verdeckt vor Beatrix ab, die sie nicht haben möchte. Sie gibt Alfons eine blaue Tablette und reicht die Karte an Clemens weiter. Clemens fürchtet sich vor einer möglichen Injektion (es wäre seine dritte Spritze). Also gibt er ebenfalls eine blaue Tablette an Alfons, dem er auch die Karte zurückgibt. Alfons (als Herausgeber der Karte) zahlt zwei blaue Tabletten in die Apotheke, um die Karte an Eva weiterzureichen. Da Eva keine blaue und auch keine gelbe Tablette besitzt, müsste sie Alfons eine rote Tablette geben, um die Karte weiterzureichen. Das ist ihr zu teuer. Sie

behält die Karte und deckt sie auf. Es stellt sich heraus, dass es sich um die Karte „Ansteckung“ handelt. Also nimmt Eva gemäß Kartenanweisung einen Virus eines Mitspielers an sich. Sie entscheidet sich für einen „gebrechlichen“ 1er Virus von Beatrix.

 Ja, habt Milgefühl mit uns zarten, empfindsamen Wesen!!!

Die **Risikokarten** erklären sich durch ihren Text selbst. Darüber hinaus gelten für die Karten KRANKENSCHWESTER, DIAGNOSE und HERR DOKTOR folgende Regeln:

KRANKENSCHWESTER:

Die KRANKENSCHWESTER darf sich nicht selbst „pflegen“. Landet die KRANKENSCHWESTER auf der Intensivstation, verfallen ihre Bonuspunkte.

DIAGNOSE:

Die Karte wird, genauso wie die KRANKENSCHWESTER, vor dem Spieler abgelegt, der sie aufdeckt. Bei der Diagnose darf man sich nicht selbst als Kandidat für die INTENSIVSTATION benennen. Landet der Spieler, der die Diagnose durchgeführt hat, selbst auf der INTENSIVSTATION, verfallen die Minuspunkte, die ihm seine „Fehldiagnose“ für gewöhnlich einbrockt.

HERR DOKTOR:

Wer diese Karte aufdeckt, legt sie vor sich ab. Die Karte bleibt so lange gültig, bis ein Spieler auf der INTENSIVSTATION landet. Während der Punktwertung gibt es also keinen HERRN DOKTOR mehr.

Ende einer Spielrunde

Hat ein Spieler mehr als 12 Krankheitspunkte oder 3 Spritzen (incl. Injektionen), dann landet er sofort auf der INTENSIVSTATION, d.h. er beendet die Spielrunde als Verlierer.

Die Punktwertung

Wer auf der Intensivstation landet, erhält immer 13 Minuspunkte.

Alle anderen Spieler rechnen ihre verbliebenen Tabletten als Pluspunkte zusammen und ziehen davon ihren aktuellen Krankheitswert ab. Wer KRANKENSCHWESTER geworden ist oder eine DIAGNOSE durchgeführt hat, erhält zusätzlich die auf der Karte genannten Plus- oder Minuspunkte.

WERTUNGSBEISPIEL:

Clemens	Beatrix	Eva	Alfons
„kippt auf“ Clemens	„pflegt“ Beatrix		
= - 3	= + 1	= + 2	= - 13

Bei **Clemens** halbieren Spritzen das 4er und 5er Virus. Der halbierte Wert 5 (=2,5) wird auf 3 aufgerundet. Sein Krankheitswert ist also -6. Die rote Tablette bringt Clemens 3 Pluspunkte, so dass sein Resultat bei -3 Punkten liegt.

Beatrix hat einen Krankheitswert von 7 und einen Tablettewert von 12. Ihr Resultat läge also bei +5. Aber sie hat diagnostiziert, dass Clemens auf die INTENSIVSTATION kommt. Für diese FEHLDIAGNOSE erhält sie 4 Minuspunkte. Ihr Ergebnis ist +1.

Eva hat je einen Krankheits- und Tablettewert von 7. Sie hat sich aber bei der Pflege von Beatrix als gute KRANKENSCHWESTER erwiesen, was ihr 2 Pluspunkte bringt.

Alfons hat drei Spritzen vor sich abgelegt. Schlecht dosiert! Ein klarer Fall für die INTENSIVSTATION! Deshalb werden ihm seine vielen Tabletten nicht gutgeschrieben. Als Verlierer der Runde erhält er 13 Minuspunkte.

Nach Abschluss der Punkterierung geben alle Spieler sämtliche Viruskarten und trennen davon alle Risikokarten zurück. Diese werden für die nächste Spielrunde neu gemischt.

Sieger

Oberster Gesundheitsapostel und unangefochtener Starmediziner wird der Spieler, der nach drei Spielrunden die beste Gesamtpunktzahl aufweist.

Erschienen im Zoch Verlag
© 2002



Autor: Frank Stark, Jörg Spiegelhalter
Illustration & Layout: Theiss Heidolph und Frank Stark

