

# VIRUS WAR

## RÈGLES DU JEU

ATTAQUEZ VOS  
ADVERSAIRES

SOIGNEZ-VOUS  
POUR SURVIVRE

SABOTEZ  
LE JEU DES  
JOUEURS



2-8

8+

20min.



# DEROULEMENT

## BUT DU JEU

Pour gagner à Virus War, soyez le dernier joueur ou la dernière équipe en jeu qui survit à cette guerre virale sans merci en éliminant vos adversaires un à un.

## PRÉPARATION

Placez le plateau de jeu au centre de la table.

Chaque joueur choisit un pion et le place au point de départ (= 50 points de vie).

Mélangez les cartes de jeu et distribuez-en 6, faces cachées, à chaque joueur.

Disposez le reste des cartes, faces cachées, pour former la pioche.

Prenez et regardez vos propres cartes sans les montrer aux autres.


Les joueurs en possession d'une carte Piège la défaussent, déduisent les points de vie correspondants en déplaçant leur pion et piochent une nouvelle carte. Le joueur révélant la carte Piège causant le plus de dégâts commence ; si personne n'en possède, celui ou celle qui a été malade en dernier prend la main. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

## DÉROULEMENT D'UN TOUR

**1.** Commencez votre tour en tirant une carte de la pioche.

**2.** LANCEZ UNE ACTION ou PASSEZ VOTRE TOUR si vous voulez. Lorsqu'une action est jouée, les cartes utilisées sont placées dans la défausse. Une seule action est autorisée par tour. Si vous lancez une attaque Virus, le joueur ciblé place devant lui le nombre de pastilles Virus correspondant à la carte Chiffre. Un joueur qui passe son tour peut piocher une nouvelle carte.

**3.** Déplacez votre pion sur le plateau à la fin de votre tour seulement si vous êtes contaminé par un Virus. Vous perdez autant de points de vie que de pastilles Virus que vous possédez.



# LES CARTES «ATTAQUE»



## **VIRUS** (x 10 cartes)

À combiner avec une carte Chiffre ou plusieurs de même valeur pour contaminer le joueur de votre choix. La victime reçoit le nombre de pastilles Virus correspondant à la ou les cartes Chiffre et perdra des points de vie à la fin de chacun de ses tours. Vous pouvez attaquer un joueur déjà porteur d'un Virus. À noter : pour guérir du Virus, seuls Vaccin et Miracle sont possibles.

## **POISON** (x 8 cartes)

À combiner avec une carte Chiffre ou plusieurs de même valeur pour ôter instantanément des points de vie au joueur de votre choix. L'action Poison est immédiate et valable pour un tour.

## **CONTRE-ATTAQUE** (x 4 cartes)

À utiliser immédiatement lorsque vous êtes la cible d'une carte Virus pour contaminer aussi votre agresseur. Vous êtes tous les deux contaminés du même Virus. Le joueur contre-attaqué perd immédiatement ses points de vie, tandis que vous les perdrez lors de votre tour.

## **CONTAGION** (x 4 cartes)

Choisissez un joueur porteur du Virus et contaminez son voisin de gauche ou de droite du même nombre de Virus. À noter : seul un voisin non porteur du Virus peut être ciblé par Contagion.

## **ÉPIDÉMIE** (x 2 cartes)

Contaminez tous les joueurs en leur ajoutant 2 pastilles Virus pour chacun d'entre eux, à l'exception de vous-même.



# LES CARTES «GUÉRISON»



## **VACCIN** (x 8 cartes)

À combiner avec une carte Chiffre ou plusieurs de même valeur pour guérir partiellement ou complètement du Virus. Pour guérir complètement, la valeur de la ou les cartes Chiffre doit être au moins égale à votre Virus ; en cas de valeur supérieure, aucun point de vie supplémentaire n'est obtenu. Si la valeur est inférieure à votre Virus, réduisez vos pastilles et vos pertes par tour.

### **EXEMPLE : 5 PASTILLES VIRUS - VACCIN DE 3 = 2 PASTILLES VIRUS RESTANTES**

À noter : placez la carte Vaccin devant vous jusqu'à guérison complète. Lors de vos prochains tours, utilisez une carte Chiffre ou plusieurs de même valeur pour guérir davantage. Une fois que vous êtes totalement guéri, la carte Vaccin est à défausser. Astuce : vous pouvez guérir un adversaire pour qu'il défausse son Vaccin et le rendre vulnérable face à une Contagion.

## **MÉDICAMENT** (x 5 cartes)

À combiner avec une ou plusieurs cartes Chiffre pour récupérer des points de vie. C'est la seule action permettant de combiner n'importe quelle valeur simultanément. L'action Médicament est immédiate et valable pour un tour.

## **MIRACLE** (x 2 cartes)

Jouez la carte Miracle pour guérir complètement de tous vos Virus. Vous n'avez plus aucune pastille Virus devant vous.



# LES CARTES «ACTION»



## **STOP** (x 4 cartes)

Arrêtez à tout moment n'importe quelle action d'un adversaire. Le joueur stoppé défausse les cartes jouées et passe son tour. Si le joueur suivant a déjà pioché sa carte, il sera trop tard pour intervenir. Un Stop peut être utilisé pour contrer un autre Stop !

## **QUARANTAINE** (x 4 cartes)

Le joueur de votre choix passe son tour. Si celui-ci est contaminé, les points de vie sont déduits.

## **PICK-POCKET** (x 4 cartes)

Piochez au hasard une carte dans le jeu du joueur de votre choix. Soyez vif lors du vol !

## **DEMI-TOUR** (x 4 cartes)

Inversez le sens du jeu. Si vous êtes contaminé par un Virus, vous ne perdez pas vos points de vie.

## **PIÈGE** (x 4 cartes)

Montrez immédiatement cette carte et perdez le nombre de points de vie indiqué. Passez ensuite votre tour !

## **CHANCE** (x 4 cartes)

Jouez cette carte pour gagner le nombre de points de vie indiqué. Rejouez ensuite une action ou tirez une carte !



## EN MODE COOPÉRATION

Si vous êtes en nombre pair, vous pouvez alors expérimenter Virus War en coopération. Choisissez votre partenaire ; celui-ci ne peut pas être votre voisin de gauche ou de droite. La préparation du jeu et le déroulement d'un tour se font comme en mode solo. La partie peut commencer !

Attention : vous êtes dépendant de la vie de votre coéquipier. Si votre coéquipier meurt, l'équipe entière est éliminée.



En coopération, vous pouvez :

- Aider votre coéquipier en utilisant les cartes Guérison. Si celui-ci a devant lui un Vaccin, vous pouvez aussi y ajouter une ou plusieurs cartes Chiffre de la même valeur.
- Piocher dans le jeu de votre partenaire avec l'action Pick-pocket sans dévoiler les cartes.
- Lancer une Épidémie, mais votre associé sera également touché.
- Ajouter une ou plusieurs cartes Chiffre qui ont la même valeur que l'action lancée par votre partenaire. Optimisez la guérison de votre allié ou amplifiez les dégâts sur vos adversaires ! Les cartes Chiffre peuvent être ajoutées seulement au moment où votre partenaire lance son action.

## CONTENU

- 1 livret de règles
- 110 cartes
- 8 pions
- 80 pastilles Virus
- 1 plateau de jeu

