



**Nos autres jeux ici !**



2 à 6 joueurs / 15 minutes / 6 ans et +

**L'HISTOIRE**

Des virus mortels menacent le monde ! Heureusement pour l'humanité, Penny & Céline, infirmières de choc, sont de retour. Et elles ont ramené des collègues avec elles ! Les virus n'ont qu'à bien se tenir, leur temps est compté !

**BUT DU JEU**

Débarrasser vos patients de terribles virus qui les infectent et obtenir le titre d'Infirmière Suprême !

**MATÉRIEL**

- 4 cartes de règles / 1 carte Shifumi Viral
- 45 cartes Virus
- 3 Jetons Virus (Pinky, Meany, Gory)

**MISE EN PLACE**

- Distribuez 5 cartes au hasard à chaque joueur, qui les prend dans ses mains sans les retourner. Les cartes restantes constituent la pioche.
- Placez la carte Charge Virale au centre de la table, et les 3 Jetons Virus dessus, de sorte à former une bataille entre les 3.
- Retournez la première carte de la pioche au centre de la table, elle constitue la "Zone de Décontamination".
- La dernière personne ayant eu un contact avec une infirmière commence.



PIOCHE



CHARGE VIRALE



ZONE DE DÉCONTAMINATION

**COMMENT JOUER ?**

Vous allez devoir vider votre main de cartes pour l'emporter. Pour cela, lors de votre tour, jouez une carte de votre main sur la Zone de décontamination.

**Félicitations, la guérison de votre patient avance !**

Pour poser une carte, vous devrez respecter les deux règles de placement suivantes :

**Le virus posé doit TOUJOURS :**

- Être de valeur égale ou supérieure au dernier virus sur la Zone de Décontamination.
- Être du même type ou du type qui le bat au Shifumi Viral que le virus sur le dessus de la Zone de Décontamination.



Il est possible de poser un 1 sur un 5, en respectant tout de même la seconde règle de placement. Cela permet de relancer la pose des cartes ET active un effet (voir "effets viraux").

• Si vous ne pouvez pas jouer, piochez jusqu'à pouvoir jouer. Lorsque vous piochez, la partie visible de la carte sur la pioche représente le dos de la carte dans votre main. Vous ne savez donc pas ce que vous allez récupérer.

• Si vous ne voulez pas piocher, vous pouvez jouer le verso d'une carte d'un adversaire, c'est à dire son dos, si cette carte répond aux règles de placement.

Vous n'encombrez pas votre main de cartes, mais vous aidez un adversaire à vider la sienne.

**Faites usage de cette technique avec parcimonie !**

• Une fois que vous avez joué votre carte, c'est au tour de la personne située à votre gauche, et ainsi de suite.

**SHIFUMI VIRAL**

Chacun des 3 virus bat l'un des deux autres et est battu par le dernier. Et durant la partie, ces rapports de force vont changer, les virus étant très instables ! (voir "effets viraux", ci-dessous)

**EFFETS VIRAUX**

• Lorsque vous posez un 1 sur un 5, vous pouvez changer l'ordre du Shifumi Viral au centre de la table.

• Lorsque vous posez la même valeur (1 sur 1, 4 sur 4...), vous choisissez une main (y compris la vôtre) qui retourne toutes ses cartes recto/verso.



**FIN DE PARTIE**

La première personne à vider sa main de cartes l'emporte immédiatement et obtient le titre légendaire d'Infirmière Suprême !

• Lorsque la pioche est vide, vous déclenchez la Phase Critique ! Dès lors, quand vous ne pouvez pas jouer, vous passez votre tour.

• Si tous les joueurs passent leur tour une fois successivement sans que personne ne puisse jouer, les virus l'emportent et tout le monde a perdu !

Ah bah bravo.

**VARIANTE CO-OP**

**BUT DU JEU**

Éliminer tous les virus avant l'explosion pandémique !

- La mise en place est identique au mode classique.
- Lorsque la pioche est vide, la partie prend immédiatement fin.

**COMMENT JOUER ?**

- Communiquez, élaborer des stratégies et calculez vos poses de cartes pour que tout le monde vide sa main sur le même tour.
- Si vous n'avez plus de cartes en main, et que la partie continue, vous devrez commencer votre tour suivant en piochant une carte.

**FIN DE PARTIE DE LA VARIANTE CO-OP**

La partie prend fin de deux façons :

1. Vous parvenez toutes et tous à vider votre main sur le même tour de jeu (sans que personne n'ait eu à piocher entre-temps) : La partie est collectivement **remportée** !
2. La pioche est vide : La partie est collectivement **perdue** !

© Cosmo Duck 2022. Tous droits réservés. Reproduction interdite. [www.CosmoDuck.com](http://www.CosmoDuck.com)

