

PATIENT ZERO

GAME RULES | RÈGLES DU JEU | SPIELREGELN



10+



1-7



30'

HEL
VETIQ

GAME DESIGN
Cédric Martinez

ILLUSTRATION
Emiliano Ponzi

GRAPHIC DESIGN
Felix Kindelán

Players

1-7 (best with 3-5 players)

Playtime

30 minutes

Age

10+ (experienced 8+)

Game design

Cédric Martinez

Illustration

Emiliano Ponzi

Graphic design

Felix Kindelán

BGG Categories

Industry/Manufacturing

Deduction

Party Game

Family Game

BGG Mechanisms

Team-Based Game

Paper-and-Pencil

Game Contents

2x30	Research sheets
2	Screens + extra sheets and clips for other languages. Use the clips to attach extra sheets to the screen.
2	Pencils
2	Scanpads
2	Estugamo Tokens
2	Centrifugo Tokens
1	Rulebook
168	Cards:
24	Tool Cards (Lab-M)
40	Sample Cards (Lab-M)
24	Tool Cards (Lab-T)
40	Sample Cards (Lab-T)
25	Molecule Cards
15	Interruption Cards

Note: Download extra Research sheets and rules in other languages on our website. Visit www.helvetiq.com

ENGLISH

Recommended and variant modes

1. Setup	1
2. Game Story, overview, and goal	2
3. Gameplay	3
4. Variants	3
The App	3
5. Tools	4
6. How good were you?	7
7. Disruption Deck	8

FRANÇAIS

Modes de jeu recommandés et variantes	11
1. Mise en place	12
2. Histoire, principe et but du jeu	12
3. Déroulement du jeu	13
4. Variantes	13
L'App	13
5. Outils	14
6. Quel est votre niveau ?	17
7. Deck d'interruption	18

DEUTSCH

Empfohlene Spielmodi und Varianten	21
1. Spielaufbau	22
2. Spielstory, Überblick und Ziel	22
3. Spielablauf	23
4. Varianten	23
Die App	23
5. Werkzeuge	24
6. Wie gut wart ihr?	27
7. Unterbrechungsdeck	28

Recommended and variant modes

Depending on the number of players, here are recommended setups, as well as variant play modes, to enjoy the game at its full potential:



Number of players = 1

Recommended Setup: 1 lab only

Game Master: App

Variant: None



Number of players = 2

Recommended Setup: 1 against 1

Game Master: App

Variant: No Savvy Mode: 1 against 1 where each player has two roles, playing as their own lab and as the game master for the other player at the same time. The 2-player mode is possible without an app with only a few changes.

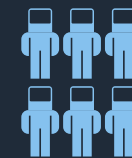


Number of players = 3/5/7

Recommended Setup: 1/2/3 against 1/2/3 with a game master

Game Master: Player as Savvy

Variant: Playing with an app as the game master and a different number of players in each team.



Number of players = 4/6

Recommended Setup: 2/3 against 2/3 with an app

Game Master: App

Variant: It is also possible to play 2 against 1 or 3 against 2 with a player as the game master.

1. Setup

Ready to play and save the world? Find the setup rules for 3 and more players below, where teams compete with the help of a game master. Rules for solo play and for 2 players can be found below in the Variants section.

- 1) Choose one player to be Savvy, the lab computer, and split the remaining players into 2 teams.
- 2) Seat each team on a different side of the table, facing the opposing team.
- 3) Prepare the labs.

- Each team takes their components, named Lab-T for one and Lab-M for the other: 1 Screen, 1 Tool Cards deck, 1 Sample Cards deck, 1 Scanpad, 1 Centrifugo, 1 Estugamo, 1 Research sheet, 1 pencil.
- The Research sheet shows 25 numbered molecules surrounded by lab tools. Write down your team name and player names on the sheet.
- For beginners, only use the following tools: Dedukto, Samply, Analyzer, Scanpad, Intervallo, Antidote. All other tools are put back in the box.
- Shuffle the Sample Cards decks.
- Place the Tool Cards faceup in front of you, sorted by type.

- 4) The player chosen to be Savvy, the lab computer, randomly draws 3 cards from the Molecule Card deck, memorizes them, and sets them aside, hidden from the two teams. The remaining Molecule Cards are placed in a facedown deck between either team.

2. Game story, overview, and goal

A new pathology has just broken out! Patient Zero has been identified, it's up to you to find the antidote as soon as possible to save the patient and all of humanity!

Save Patient Zero pits two labs against each other. Each lab employs one to three scientists, the players. Another player embodies a lab computer named Savvy, who plays as the game master.

Both labs compete to identify an antidote made of 3 of 25 molecules. The general idea of the game is to use lab tools in the most efficient order. Whoever finds the antidote first wins the game. Ties aren't possible.

The gameplay of *Save Patient Zero* is straightforward. Step by step, you need to learn how the tools work. Then, you can master how to combine them efficiently. The best way to learn how each tool works is just to try them out.



Each team hides their game material behind the screen.



3. Gameplay

At the beginning of each round, the teams choose freely from their available Tool Cards. Each Tool Card can only be played once, but you can have several cards for the same tool. Out of the 25 possible molecules, the teams narrow down potential solutions, round after round, until they find the 3 that cure the patient. The game continues until a team finds the antidote. It takes an average of 6 to 8 rounds to complete the game.

- At the beginning of each round, the teams select a Tool Card from their deck and pass it facedown to Savvy.
- When both teams have selected a tool, Savvy reveals them. Then, each lab gets to apply their tool with Savvy's help. Used Tool Cards remain faceup and visible to everyone throughout the game.
- The team that selects their tool first gets to play first. The order is very important throughout the game. One lab cannot proceed to the next round until the other lab finishes applying their tool for the round.
- Play continues until a team plays the Antidote tool and successfully finds the 3 molecules.

Note: It is strongly recommended you be as discreet as possible when exchanging thoughts and information so that the opposing lab doesn't benefit from it. You can also bluff if you want. The best teams usually whisper in each other's ears.

4. Variants

No Savvy mode for 2+ players

Savvy broke down, but there is a solution. Each lab draws 3 Molecule Cards that the opposing team must find. Each team acts as Savvy for the opposing team. Remove the Spionado tool, which is useless in this mode. When playing Dedukto, Savvy should not see the Molecule Cards passed to the opposite lab.

Lean mode (1-2 players)

There is only one lab and Savvy. One player is Savvy. Alternatively, use the game master app. The goal is to try to find the antidote with the fewest Tool Cards played possible. See "How good were you?" on page 7.

Agile mode (1-7 players)

For each lab, randomly remove 10 Tool Cards from the deck while making sure that 2 Antidote Cards remain available. The game plays as usual with each team trying their best with the tools available to them.

Disruption mode (1-7 players)

See page 8.

The App

Save Patient Zero comes with a free app. It can optionally serve as Savvy, the game master. Once it has been downloaded, no internet connection is required.

The app is not required to play. For a totally analogue experience, one of the players must be Savvy, the game master.



Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc.



Google play and the logo Google Play are trademarks of Google Inc., registered in the U.S. and other countries.



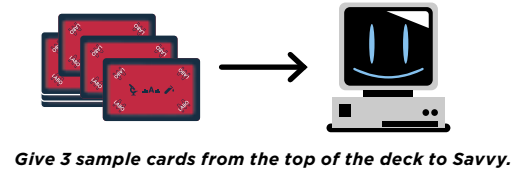
5. Tools

SAMPLY (3x per lab)

- Draw 3 cards from the top of your Sample Cards deck.
- Give the cards to Savvy.

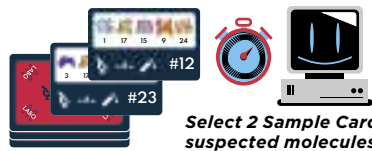
Savvy places the cards around your Research sheet as follows:

- On the right (✓) side if the Sample Card includes at least one of the three secret molecules.
- On the left (✗) side if the Sample Cards includes none of the secret molecules.
- You can look at these cards whenever you want throughout the game. Make sure you keep them on their sides of the sheet.



MIKROSKOPO (3x per lab)

- Your team has one minute to look through the entire Sample Cards deck once and choose only 2 Sample Cards.
- Give the 2 cards to Savvy.



Savvy puts the cards around your Research sheet as follows:

- On the right (✓) side if the Sample Card includes at least one of the three secret molecules.
- On the left (✗) side if the Sample Cards includes none of the secret molecules.
- Shuffle the Sample Cards deck after this action.



ANALYZER (3x per lab)

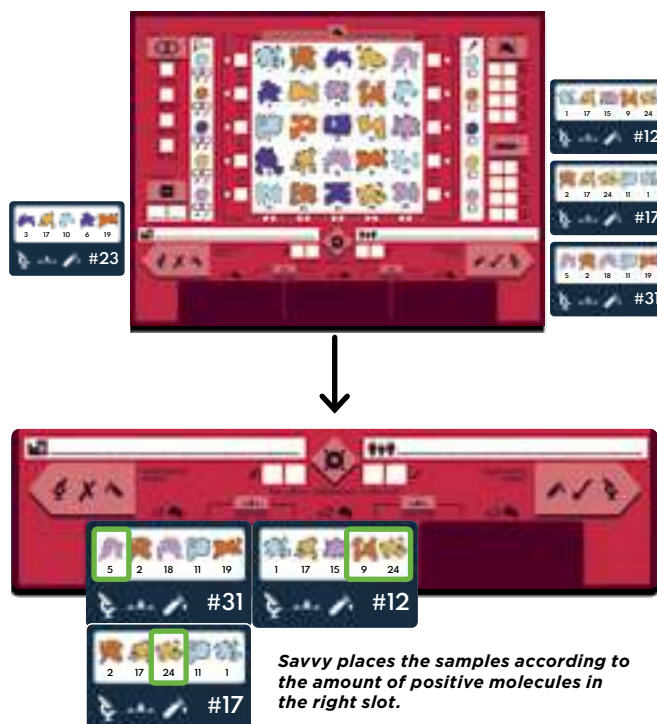
This tool is only usable if Samply or Mikroskopo were previously used.

- Select up to 3 cards from the right (✓) side of the Research sheet, those containing at least one secret molecule.
- Give the cards to Savvy.

Savvy puts the cards back on the Research sheet as follows:

- On the x1 slot if the card contains 1 secret molecule.
- On the x2 slot if the card contains 2 secret molecules.
- On the x3 slot if the card contains 3 secret molecules.

- You can look at these cards whenever you want throughout the game. Make sure you keep them on their correct x1, x2 or x3 slots.



DEDUKTO (1x per lab)

- Receive 5 Molecule Cards from Savvy.
- These cards do not include any secret molecules that can cure the patient.
- Keep these cards behind your screen. The opposing lab shouldn't see them.



INTERVALLO (1x per lab)

- Decide whether you would like to use the Min or Max function of the tool and tell that to Savvy.

Savvy marks a row on your Research sheet:

- If you choose Min, that row includes the molecule with the lowest number that is part of the solution.
- If you choose Max, that row includes the molecule with the highest number that is part of the solution.



SCANPAD (1x per lab)

- Position the Scanpad device over 6 molecules on your Research sheet, vertically or horizontally.
- Savvy marks your sheet to indicate how many molecules are part of the solution (from 0 to 3).



CENTRIFUGO (1x per lab)

- Position the Centrifugo device on your Research sheet so that it points to 4 molecules.
- Savvy marks your sheet to indicate if at least one of these 4 molecules is part of the solution.



HACKZ (1x per lab)

- Play the opposing teams' tool. They also get to play it.



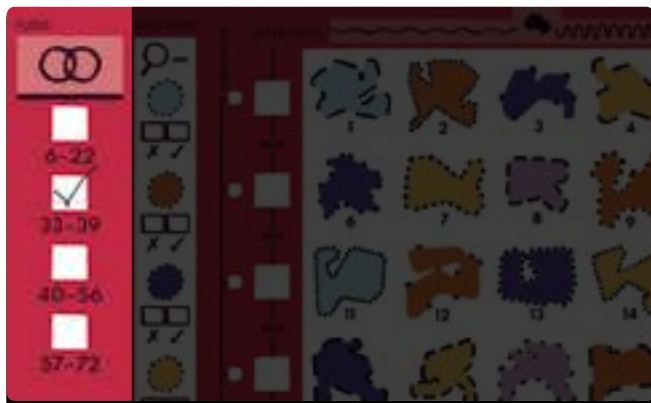
SPIONADO (1x per lab)

- Savvy draws 2 cards from the opposing lab's left (✗) slot for your lab to look at before you give them back.



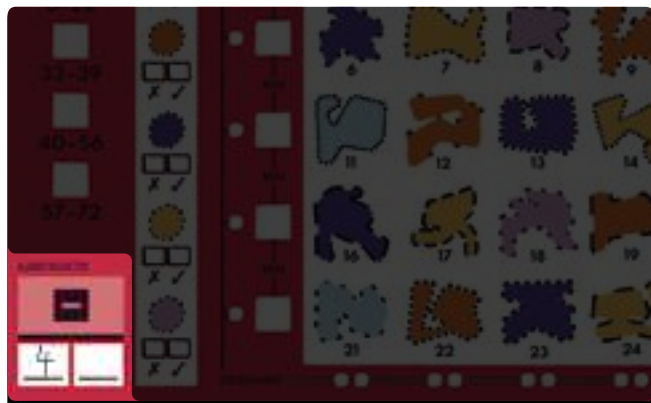
FUZIO (1x per lab)

- Savvy picks one of 4 zones that matches to the sum of all 3 numbers of secret molecules. For example, if the secret molecules are numbers 5, 9, and 24, Savvy would check the box 33-39.



SUBSTRAKTO (2x per lab)

- Savvy randomly chooses 2 secret molecules and marks the difference between their numbers on your Research sheet. For example, Savvy marks 4 if the two randomly chosen secret molecules are 5 and 9.



ANTIDOTE (2x per lab)

- Propose an antidote by drawing a circle around the 3 molecules you think form the antidote.
- Savvy marks your sheet's Antidote section by checking one of the boxes (from 0 to 3).
- If Savvy checks a 3, you win.
- If not, you get one more chance.
- If you don't find the antidote after using your second Antidote card, you lose and the other team keeps searching for the antidote. Each team only has two Antidote cards. Make good use of them.



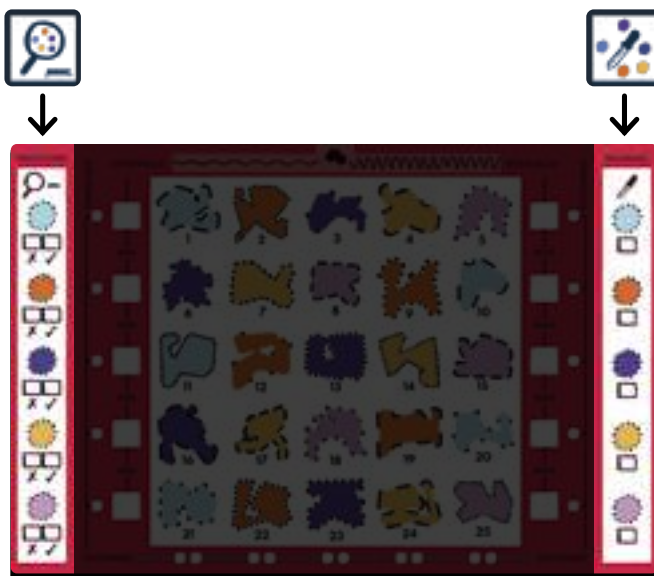
KOLOZOMI (2x per lab)

This tool can only be used if Dedukto was previously used.

- Show Savvy 1 of the Molecule Cards you received after using Dedukto.
- Savvy marks your Research sheet to indicate if the color of the molecule on the card matches any of the secret molecules.

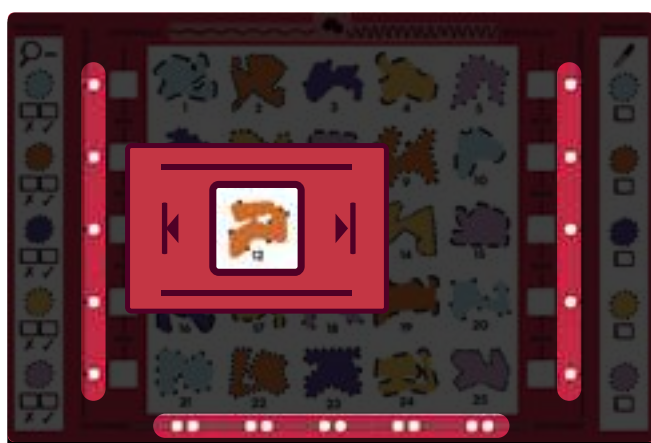
MEZAKOL (1x per lab)

- Savvy tells you the color of the middle molecule of the 3 secret molecules.



ESTUGAMO (1x per lab)

- Position the Estugamo device on your Research sheet so that it points to a row or a column.
- Savvy marks your sheet to indicate if at least one of the 5 molecules in the row or column includes a secret molecule.



6. How good were you?

How many Tool Cards did you use to find the antidote?



4 Tool Cards or less
2 Nobel prizes: Chemistry and Peace

5 Tool Cards
Nobel prize potentials



6 Tool Cards
World-acclaimed scientists

7 Tool Cards
Tenured professors



8 Tool Cards
Excellent researchers

9 Tool Cards
Up and coming lab technicians



10 Tool Cards or more
Promising students



7. Disruption Deck

For experienced players, we suggest introducing the use of a Disruption Deck to add some more variety to each game of *Save Patient Zero*.

Extra setup step: Shuffle the Disruption Deck and put it facedown in front of Savvy.

Extra gameplay step:

After each lab has played 3 tools, Savvy draws a disruption card. Its effect applies to both labs for the rest of the game.



ELEKTROPANEO

Scanpad, Estugamo, and Centrifugo are down and cannot be used during the next 2 turns.



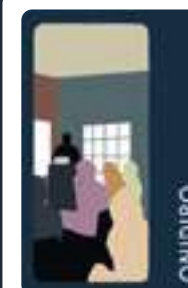
LIMIGO

Each lab must discard Tool Cards until they only have one of each type, Antidote included.



RESTRUKTURADO

Both labs exchange their research sheets and only their research sheets (no cards).



ONIDIRO

A new study revealed Mikroskopo is ineffective for this pathology. Remove the Mikroskopo cards and put them back into the box.



MALFERMA

Both labs give their Research sheet to the other team for 10 seconds and then get it back.

Note: This card cannot be played in No Savvy mode. Pick another one.



KOSTREDUKTADO

From now on, neither lab can use pens or pencils. Savvy can still make marks on the Research sheets.



KOLORA

Neither lab can use Kolozomi or Mezakol for the rest of the game. Put the cards back in the box.



MIKROADMINISTRADO

Both labs have a new manager, a micro manager. They shuffle their Tool Cards deck and draw the first 3 cards. They will have to play these tools on the next rounds, in the order they were drawn. If an Antidote Card is drawn put it back and draw another Tool Card.



KOLAPSO

Both labs shuffle their Tool Cards deck. Then they both reveal the top card of their deck and immediately discard it.



PLANADO

Both labs choose the next 5 tools they will play. Then they put the cards in order and give them to Savvy.



MALBONAMATIKO

The data center broke down. Neither lab can use Substrakto or Fuzio for the rest of the game. Put the cards back in the box.



PROCESO

A lawsuit is underway. Management won't let either lab use Spionado for the rest of the game. Put the cards back in the box.



KRIZO

There are only 4 rounds left to find the Antidote. After that, it's too late.



PREMO

Management wants results right away. Both labs must play an Antidote Card on the next round.



MISFUNKCIO

For the rest of the game, Scanpad will give you either one false positive or one false negative (Savvy decides).



Video rules on our [YouTube™ channel](#) and on www.helvetiq.com

Joueurs.euses

1-7 (idéal à 3-5)

Durée de jeu

30 minutes

Âge

10+ (Joueurs.euses 8+)

Auteur

Cédric Martinez

Illustrateur

Emiliano Ponzi

Design graphique

Felix Kindelán

Catégories BGG

Industry/Manufacturing

Deduction

Party Game

Family Game

Mécaniques BGG

Team-Based Game

Paper-and-Pencil

Matériel de jeu

60 Feuilles labo
2 Paravents
2 Crayons
2 Scanpads
2 Jetons Estugamo
2 Jetons Centrifugo
1 Livret de règles

168 Cartes :
24 Cartes Outils (Labo-M)
40 Cartes Échantillons (Labo-M)
24 Cartes Outils (Labo-T)
40 Cartes Échantillons (Labo-T)
25 Cartes Molécules
15 Cartes Interruption

Note: Les feuilles labo et les règles dans d'autres langues sont à télécharger sur www.helvetiq.com.

ENGLISH

Recommended and variant modes

1. Setup	1
2. Game Story, Overview, and Goal	2
3. Gameplay	3
4. Variants	3
The App	3
5. Tools	4
6. How good were you?	7
7. Disruption Deck	8

FRANÇAIS

Modes de jeu recommandés et variantes	11
1. Mise en place	12
2. Histoire, principe et but du jeu	12
3. Déroulement du jeu	13
4. Variantes	13
L'App	13
5. Outils	14
6. Quel est votre niveau ?	17
7. Deck d'interruption	18

DEUTSCH

Empfohlene Spielmodi und Varianten	21
1. Spielaufbau	22
2. Spielstory, Überblick und Ziel	22
3. Spielablauf	23
4. Varianten	23
Die App	23
5. Werkzeuge	24
6. Wie gut wart ihr?	27
7. Unterbrechungsdeck	28

Modes de jeu recommandés et variantes

En fonction du nombre de joueurs.euses, voici la manière dont nous recommandons de jouer ainsi que les alternatives possibles :



Nombre de joueurs.euses = 1

Mode recommandé : 1 labo uniquement

Maître de jeu : l'app

Mode alternatif : Aucun

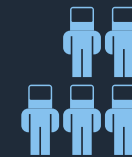


Nombre de joueurs.euses = 2

Mode recommandé : 1 contre 1

Maître de jeu : l'app

Mode alternatif : Mode No Savvy: 1 contre 1 où chaque joueurs.euses est le maître de jeu de l'autre. Ainsi, le mode 2 joueurs.euses reste possible en expérience totalement analogue (sans app).



Nombre de joueurs.euses = 3/5/7

Mode recommandé : 1/2/3 contre 1/2/3 joueurs ou joueuses

Maître de jeu : un joueur ou une joueuse

Mode alternatif : Jouer avec l'app comme maître de jeu et des équipes au nombre de joueurs.euses différent.



Nombre de joueurs.euses = 4 ou 6

Mode recommandé : 2/3 contre 2/3 joueurs ou joueuses, équipes de taille identique

Maître de jeu : l'app

Mode alternatif : Jouer à 2 contre 1 (ou 3 contre 2) avec un maître de jeu humain.

1. Mise en place

Êtes-vous prêt.e.s à sauver le monde ? Ces règles expliquent le mode pour 3 joueurs.euses ou plus, avec une personne faisant office de maître de jeu. Pour jouer en solo ou à 2, voir plus bas (4. Variantes).

- 1) Désignez une personne pour être "Savvy", l'ordinateur maître de jeu, et répartissez les autres joueurs et joueuses en deux équipes de manière équitable.
- 2) Les deux équipes se font face de chaque côté de la table, idéalement à une bonne distance.
- 3) Préparez les labos de recherche.

- Chaque équipe prend son matériel étiqueté Labo-M pour l'une et Labo-T pour l'autre. Il contient : 1 paravent de séparation, 1 paquet de cartes Outils, 1 paquet de cartes Échantillons, 1 Scanpad, 1 Centrifugo, 1 Estugamo, 1 Feuille labo, 1 crayon.
- Pour les débutants uniquement, vous pouvez utiliser un nombre réduit de cartes Outils : Dedukto, Samply, Analyzer, Scanpad, Intervallo, Antidote.
- La feuille labo montre 25 molécules numérotées entourées d'outils de laboratoire.
- Mélangez les cartes Échantillons avant de commencer.
- Étalez les cartes Outils face visible devant vous, triées par type.

- 4) Savvy choisit au hasard 3 cartes dans le paquet de cartes Molécules, les retient par cœur et les met de côté. Les cartes Molécules restantes sont placées entre les deux équipes, face cachée.

2. Histoire, principe et but du jeu

Une nouvelle pathologie vient d'apparaître ! Le patient zéro a été identifié et c'est à vous, joueuses et joueurs, de trouver l'antidote qui le sauvera ainsi que l'humanité toute entière !

Save Patient Zero met en scène l'affrontement de deux équipes scientifiques. Chaque équipe comprend de un à trois joueurs.euses. Une autre personne se charge de jouer Savvy, le maître de jeu.

Les deux laboratoires sont en compétition pour identifier un antidote de trois molécules (parmi 25). L'idée générale du jeu est d'utiliser les outils du laboratoire dans le meilleur ordre possible. Le labo qui trouve l'antidote en premier gagne la partie. Aucune égalité n'est possible.

Le déroulement d'une partie de *Save Patient Zero* est assez simple. Petit à petit, vous allez apprendre à utiliser les outils et à les combiner de la meilleure manière possible. Pour les maîtriser, rien ne vaut l'expérience !



Les labos cachent leur matériel de jeu derrière le paravent.



3. Déroulement du jeu

À chaque tour, les équipes choisissent un outil parmi ceux encore disponibles, en le donnant face cachée à Savvy. Chaque carte Outil ne peut être utilisée qu'une seule fois. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait trouvé l'antidote composé de 3 molécules sur les 25 possibles. Une partie dure entre 6 et 8 tours.

- Au début de chaque tour, les équipes choisissent une carte Outil, et la donnent face cachée à Savvy.
- Lorsque les deux équipes ont choisi leur carte, celles-ci sont révélées. Alors, l'action de chaque outil est exécutée. Les cartes utilisées restent face visible, consultables par toutes et tous.
- L'équipe ayant choisi son outil en premier l'utilise d'abord. L'ordre est important tout au long de la partie.
- Une équipe ne peut pas commencer à utiliser un nouvel outil tant que l'autre n'a pas terminé son tour.
- La partie se termine dès qu'une équipe a trouvé les 3 molécules.

Note : Il est fortement recommandé d'user de discrétion lors des discussions pour limiter l'espionnage industriel. Vous pouvez aussi bluffer et essayer de tromper l'autre équipe si vous le souhaitez. Les meilleures équipes sont souvent celles qui chuchotent.

4. Variantes

Mode No Savvy (2 joueurs.euses)

Oh non, Savvy est en panne ! Chaque laboratoire tire les trois cartes Molécules que l'équipe adverse doit trouver. Chaque équipe devient le maître de jeu de l'autre. Les outils Spionado sont mis de côté au début du jeu. Attention à bien donner les cartes Molécules sans les consulter lorsqu'un Dedukto est joué.

Mode Lean (1-2 joueurs.euses)

Il n'y a qu'un seul laboratoire à la recherche de l'antidote. L'autre joueurs.euses est le maître de jeu. Essayez de trouver l'antidote en jouant le moins de tours possible (voir Quel est votre niveau ?).

Mode Agile (1-7 joueurs.euses)

Chaque équipe retire de son paquet 10 outils au hasard tout en s'assurant que les 2 cartes Antidote restent disponibles. Le jeu se déroule normalement, mais les équipes ont des outils différents.

Mode Interruption (1-7 joueurs.euses)

Voir page 18.

L'App

Save Patient Zero est disponible avec une application gratuite. Elle peut remplacer le maître de jeu, Savvy. Une fois téléchargée, l'app ne nécessite pas de connexion internet.

L'app n'est pas indispensable pour jouer. Pour une expérience totalement analogue, une personne doit jouer le rôle de Savvy, le maître de jeu.



Apple et le logo Apple sont des marques d'Apple Inc. enregistrées aux États-Unis et dans d'autres pays. App Store est une marque de service d'Apple Inc.



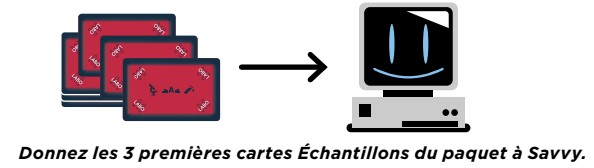
Google play et le logo Google Play sont des marques de Google Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.



5. Outils

SAMPLY (3x par labo)

- Tirez 3 cartes Échantillons du sommet du paquet qui a été mélangé au début de la partie.
- Donnez les 3 cartes à Savvy.



Savvy place les cartes de part et d'autre de la Feuille labo comme suit :

- Sur le côté droit (✓) si la carte Échantillons comprend au moins une des trois molécules faisant partie de la solution.
- Sur le côté gauche (X) si la carte Échantillons ne comprend aucune des trois molécules faisant partie de la solution.
- Vous pouvez consulter ces trois cartes tant que vous le voulez pour le restant de la partie. Assurez-vous simplement de les garder du bon côté de la feuille labo.



MIKROSKOPO (3x par labo)

- L'équipe a une minute pour parcourir le paquet de cartes Échantillons et en sélectionner 2.
- Donnez les 2 cartes à Savvy.



Savvy place les cartes de part et d'autre de la Feuille labo comme suit :

- Sur le côté droit (✓) si la carte Échantillons comprend au moins une des trois molécules faisant partie de la solution.
- Sur le côté gauche (X) si la carte Échantillons ne comprend aucune des trois molécules faisant partie de la solution.
- Mélangez le paquet de cartes Échantillons après avoir fait votre choix.



ANALYZER (3x par labo)

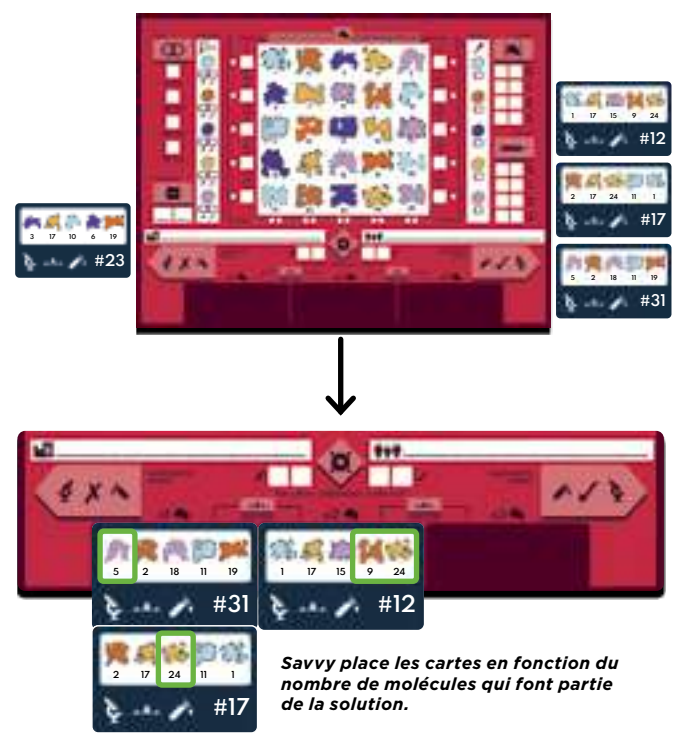
Cet outil ne peut être employé qu'après Samply ou Mikroskopo.

- Sélectionnez au maximum 3 cartes placées à droite (✓) de la Feuille labo, celles qui contiennent au moins une molécule correcte.
- Donnez les cartes à Savvy.

Savvy replace ces cartes comme suit :

- Sur l'emplacement x1 si la carte contient 1 molécule faisant partie de la solution.
- Sur l'emplacement x2 si la carte contient 2 molécules faisant partie de la solution.
- Sur l'emplacement x3 si la carte contient 3 molécules faisant partie de la solution.

- Vous pouvez étudier ces cartes à volonté. Assurez-vous de les garder sur le bon emplacement x1, x2 ou x3.



DEDUKTO (1x par labo)

- Recevez 5 cartes Molécules de la part de Savvy.
- Ces cartes indiquent des molécules qui ne font pas partie de la solution.
- Gardez ces cartes secrètes pour le reste de la partie. Le laboratoire adverse ne pourra pas les voir.



INTERVALLO (1x par labo)

- Décidez si vous voulez appliquer cet outil avec la fonction min ou la fonction max au moment de donner la carte à Savvy.

Savvy coche une case sur la feuille labo de l'équipe :

- Si vous choisissez Min, la ligne cochée comprend la molécule avec le plus petit chiffre.
- Si vous choisissez Max, la ligne cochée comprend la molécule avec le plus grand chiffre.



SCANPAD (1x par labo)

- Positionnez l'appareil Scanpad autour de 6 molécules sur la feuille labo, verticalement ou horizontalement.
- Savvy coche un chiffre de 0 à 3 pour indiquer le nombre de molécules faisant partie de la solution parmi les 6 encadrées.



CENTRIFUGO (1x par labo)

- Positionnez l'appareil Centrifugo sur la feuille labo pour qu'il pointe 4 molécules.
- Savvy marque la feuille pour indiquer si parmi ces 4 molécules se trouve au moins une molécule de la solution.



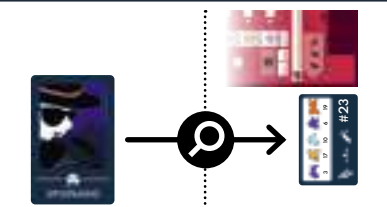
HACKZ (1x par labo)

- Copiez l'outil joué par l'équipe adverse.



SPIONADO (1x par labo)

- Savvy tire 2 cartes du côté gauche (X) de la feuille labo de l'équipe adverse et les remet à l'équipe qui les consulte et les rend avant le tour suivant.





FUZIO (1x par labo)

- Savvy coche l'une des 4 zones correspondant à la somme des numéros des molécules faisant partie de la solution.
- Par exemple, si les molécules gagnantes ont les numéros 5, 9, et 24, Savvy coche la case 33-39.



SUBSTRAKTO (2x par labo)

- Savvy choisit au hasard 2 molécules gagnantes et indique le résultat de la soustraction des deux numéros sur la feuille labo.
- Par exemple, Savvy indique 4 si les deux molécules ont les numéros 5 et 9.



ANTIDOTE (2x par labo)

- Proposez un antidote en notant les 3 molécules sur la Feuille labo.
- Savvy indique sur la feuille le nombre de molécules correctes (de 0 à 3).
- Si l'équipe a trouvé les 3 molécules, c'est la victoire !
- Sinon, l'équipe a encore une chance en jouant la carte Antidote restante.
- Si l'équipe ne trouve pas la solution après sa deuxième carte Antidote jouée, elle perd la partie. Chaque équipe n'a que deux cartes Antidote. Utilisez-les judicieusement.



KOLOZOMI (2x par labo)

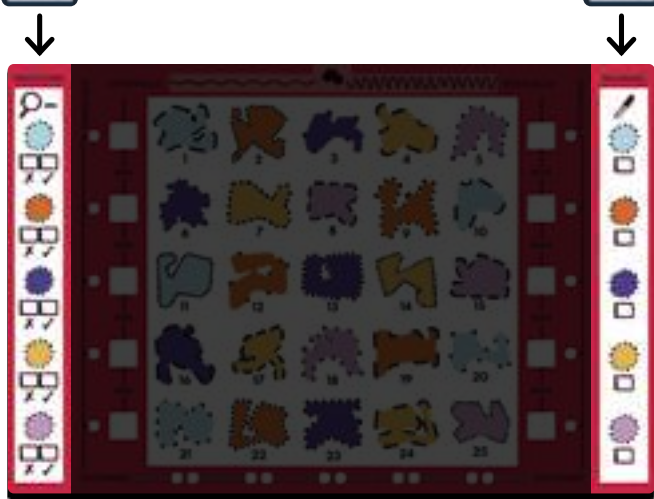
Cet outil ne peut s'employer que si Dedukto a été utilisé préalablement.

- Montrez une des molécules reçues grâce à l'usage préalable de l'outil Dedukto.
- Savvy coche la feuille labo pour indiquer si la couleur de la molécule fait ou non partie de la combinaison gagnante.



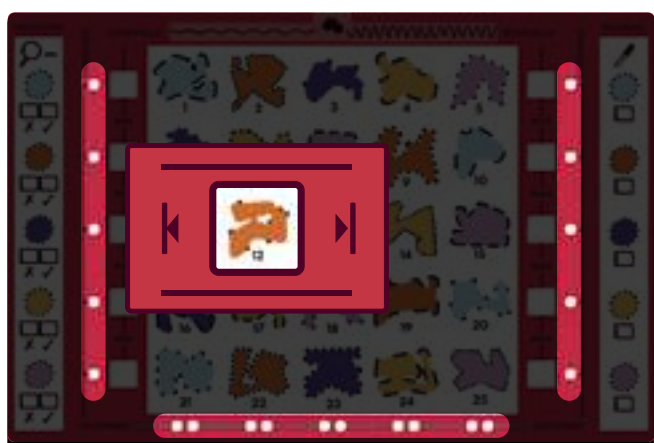
MEZAKOL (1x par labo)

- Savvy indique la couleur d'une des molécules gagnantes: celle qui a le numéro du milieu, ni le plus petit, ni le plus grand.



ESTUGAMO (1x par labo)

- Positionnez l'appareil Estugamo sur la Feuille labo pour qu'il pointe vers une ligne ou une colonne.
- Savvy marque la feuille pour indiquer si au moins l'une des molécules de la solution se trouve parmi les 5 molécules pointées.



6. Quel est votre niveau ?

Combien de Cartes Outil avez-vous employé pour trouver l'antidote ?



4 Cartes Outils ou moins

2 prix Nobel : Chimie et Paix

5 Cartes Outils

Prix Nobel potentiel



6 Cartes Outils

Équipe de recherche de niveau mondial

7 Cartes Outils

Équipe de recherche performante



8 Cartes Outils

Excellente équipe de recherche

9 Cartes Outils

Technicien.ne.s en progrès



10 Cartes Outils ou plus

Apprenti.e.s en devenir



7. Deck d'interruption

Pour les joueurs et les joueuses avancé.e.s, nous suggérons d'introduire l'utilisation de Cartes Interruption pour ajouter des défis à vos parties de *Save Patient Zero*.

Mise en place : avant de commencer la partie, mélangez le paquet d'interruptions et placez-le face cachée devant Savvy.

Étape supplémentaire dans le déroulement du jeu :

Lorsque chaque laboratoire a joué 3 outils, Savvy tire une Carte Interruption. Son effet s'applique aux deux laboratoires pour le reste de la partie.



ELEKTROPANEJO

Scanpad, Estugamo et Centrifugo sont en panne et ne peuvent être utilisés pendant les 2 prochains tours.



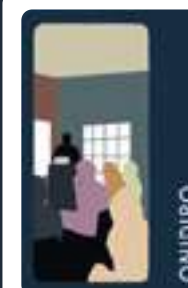
LIMIGO

Chaque laboratoire ne peut conserver qu'une seule Carte Outils de chaque type, y compris l'Antidote.



RESTRUKTURADO

Les laboratoires échangent leur Feuille labo, et seulement leur feuille (pas leurs cartes), pour le restant de la partie.



ONIDIRO

La rumeur dit que Mikroskopo est inefficace pour cette pathologie. Retirez les cartes Mikroskopo et remettez-les dans la boîte.



MALFERMA

Chaque laboratoire montre sa Feuille labo à l'autre équipe pendant 10 secondes, puis la récupère.

Note : cette carte ne peut pas être jouée en mode No Savvy. Piochez-en une autre.



KOSTREDUKTADO

À partir de maintenant, les laboratoires continuent le jeu sans utiliser de stylo ou de crayon. Savvy, lui, peut encore écrire sur les Feuilles labo.



KOLORA

Les laboratoires ne peuvent plus utiliser Kolozomi ou Mezakol pour le reste de la partie. Remettez ces cartes dans la boîte.



MIKROADMINISTRADO

Un nouveau manager impose les outils devant être utilisés. Mélangez vos cartes Outils, tirez les outils et jouez-les dans l'ordre où ils ont été tirés (sauf pour les cartes Antidote).



KOLAPSO

Chaque laboratoire mélange son paquet de cartes Outils, puis révèle la première carte de la pile. L'outil est défaussé immédiatement.



PLANADO

Chaque laboratoire choisit les 5 prochains outils qu'il va jouer, et dans quel ordre, puis les donne à Savvy.



MALBONAMATIKO

Le centre de données est en panne. Les outils Substrakto et Fuzio ne peuvent plus être utilisés. Remettez-les dans la boîte.



PROCCESO

Un procès est en cours. La direction ordonne de ne pas utiliser Spionado pour le reste de la partie. Remettez la carte dans la boîte.



KRIZO

À partir de maintenant, vous avez 4 tours pour trouver l'antidote. Après ça, il sera trop tard.



PREMO

La direction veut des résultats tout de suite. Les laboratoires doivent jouer une carte Antidote au prochain tour.



MISFUNKCIO

Jusqu'à la fin du jeu, Scanpad vous donne soit un faux positif, soit un faux négatif (Savvy décide).



Règles vidéo sur notre chaîne YouTube™ et sur www.helvetiq.com.

Spieler*innen

1-7 (am besten mit 3-5 Spielern*innen)

Dauer

30 Minuten

Alter

10+ (erfahrene Spieler*innen 8+)

Game Design

Cédric Martinez

Illustration

Emiliano Ponzi

Grafikdesign

Felix Kindelán

BGG Kategorien

Industry/Manufacturing

Deduction

Party Game

Family Game

BGG Mechanismen

Team-Based Game

Paper-and-Pencil

Spielmaterial

2x30	Forschungsblätter
2	Sichtschutze + zusätzliche Blätter mit Klammern für andere Sprachen. Verwendet die Klammern, um die zusätzlichen Blätter am Sichtschutz zu befestigen.
2	Bleistifte
2	Scanpads
2	Estugamo Tokens
2	Centrifugo Tokens
1	Spielregelbuch
168	Karten:
24	Werkzeugkarten (Labo-M)
40	Probenkarten (Labo-M)
24	Werkzeugkarten (Labo-T)
40	Probenkarten (Labo-T)
25	Molekülkarten
15	Unterbrechungskarten

Hinweis : Lade zusätzliche Forschungsblätter und Regeln in anderen Sprachen auf unserer Website herunter. Besuche www.helvetiq.com

ENGLISH

Recommended and variant modes

1. Setup	1
2. Game Story, Overview, and Goal	2
3. Gameplay	3
4. Variants	3
The App	3
5. Tools	4
6. How good were you?	7
7. Disruption Deck	8

FRANÇAIS

Modes de jeu recommandés et variantes	11
1. Mise en place	12
2. Histoire, principe et but du jeu	12
3. Déroulement du jeu	13
4. Variantes	13
L'App	13
5. Outils	14
6. Quel est votre niveau ?	17
7. Deck d'interruption	18

DEUTSCH

Empfohlene Spielmodi und Varianten	21
1. Spielaufbau	22
2. Spielstory, Überblick und Ziel	22
3. Spielablauf	23
4. Varianten	23
Die App	23
5. Werkzeuge	24
6. Wie gut wart ihr?	27
7. Unterbrechungsdeck	28

Empfohlene Spielmodi und Varianten

Hier findet ihr Spielaufbauten und verschiedene Spielmodi, um das Spiel an die Spieler*innen-Anzahl anpassen zu können.



Anzahl Spieler*innen = 1

Empfohlener Spielaufbau: nur 1 Labor

Spielleiter*in: App

Variante: keine



Anzahl Spieler*innen = 2

Empfohlener Spielaufbau: 1 gegen 1

Spielleiter*in: App

Variante: No Savvy Modus: 1 gegen 1, bei dem jede*r Spieler*in zwei Rollen hat. Beide spielen als ihr eigenes Labor und gleichzeitig als Spielleiter*in für den/die andere*n Spieler*in. Der 2-Spieler-Modus ist ohne App mit nur wenigen Änderungen möglich.



Anzahl Spieler*innen = 3/5/7

Empfohlener Spielaufbau: 1/2/3 gegen 1/2/3 mit einem/einer Spielleiter*in

Spielleiter*in: Spieler*in als Savvy

Variante: Benutzt die App als Spielleiter und spielt mit einer unterschiedlichen Anzahl von Spieler*innen in jedem Team.



Anzahl Spieler*innen = 4/6

Empfohlener Spielaufbau: 2/3 gegen 2/3 mit der App

Spielleiter*in: App

Variante: Es ist auch möglich, 2 gegen 1 oder 3 gegen 2 mit einem/einer Spieler*in als Spielleiter*in zu spielen.

1. Spielaufbau

Seid ihr bereit zu spielen und die Welt zu retten? Unten findet ihr die Aufbauregeln für 3 und mehr Spieler*innen, bei denen Teams mit Hilfe eines/einer Spielleiters/ Spielleiterin antreten. Regeln für das Solospiel und für 2 Spieler*innen findet ihr im Abschnitt "Varianten".

- 1) Wählt eine*n Spieler*in der/die als Laborcomputer Savvy spielt und teilt die übrigen Spieler*innen in 2 Teams auf.
- 2) Setzt jedes Team auf eine andere Seite des Tisches, gegenüber dem gegnerischen Team.
- 3) Bereitet die Labore vor.

- Jedes Team nimmt seine Materialien, welche für das eine Team Lab-T und für das andere Team Lab-M heißen: 1 Sichtschutz, 1 Werkzeugkartenstapel, 1 Probenkartenstapel, 1 Scanpad, 1 Centrifugo, 1 Estugamo, 1 Forschungsblatt, 1 Bleistift.
- Das Forschungsblatt zeigt 25 nummerierte Moleküle, die von Laborgeräten umgeben sind. Schreibt euren Teamnamen und die Spielernamen auf das Blatt.
- Für Anfänger verwendet nur die folgenden Werkzeuge: Dedukto, Samply, Analyzer, Scanpad, Intervallo, Antidote. All anderen Werkzeuge legt ihr zurücker in die Box.
- Mischt den Probenkartenstapel.
- Legt die Werkzeugkarten aufgedeckt und nach Typ sortiert vor euch.

- 4) Der/die Spieler*in, der/die als Savvy, der Laborcomputer, ausgewählt wurde, zieht zufällig 3 Karten vom Molekülkartenstapel, merkt sie sich und legt sie verdeckt vor den beiden Teams zur Seite. Die verbleibenden Molekülkarten werden als verdeckter Stapel zwischen die beiden Teams gelegt.

2. Spielstory, Überblick und Ziel

Eine neue Krankheit ist ausgebrochen! Patient Zero wurde identifiziert, es liegt an euch, das Gegenmittel so schnell wie möglich zu finden, um den Patienten und die gesamte Menschheit zu retten!

Save Patient Zero lässt zwei Labore gegeneinander antreten. In jedem Labor sind ein bis drei Wissenschaftler*innen angestellt, die Spieler*innen. Ein*e weitere*r Spieler*in verkörpert den Laborcomputer namens Savvy, welche*r als Spielleiter*in spielen wird.

Beide Labore konkurrieren darum, ein Gegenmittel zu finden, das aus 3 von 25 Molekülen besteht. Die allgemeine Idee des Spiels ist es, die Laborgeräte in der effizientesten Reihenfolge zu verwenden. Wer das Gegengift zuerst findet, gewinnt das Spiel. Ein Unentschieden ist nicht möglich.



Jedes Team versteckt sein Spielmaterial hinter dem Sichtschutz.



Der Spielablauf von *Save Patient Zero* ist sehr einfach. Schritt für Schritt müsst ihr lernen, wie die Werkzeuge funktionieren. Dann könnt ihr sie meistern und herausfinden wie man sie am besten kombiniert. Der beste Weg, um zu lernen, wie jedes Werkzeug funktioniert, ist, sie einfach auszuprobieren.

3. Spielablauf

Zu Beginn jeder Runde wählen die Teams frei aus ihren verfügbaren Werkzeugkarten. Jede Werkzeugkarte kann nur einmal gespielt werden, aber man kann mehrere Karten für dasselbe Werkzeug haben. Aus den 25 möglichen Molekülen suchen die Teams Runde für Runde mögliche Lösungen heraus, bis sie die drei finden, die den Patienten heilen. Das Spiel geht weiter, bis ein Team das Gegenmittel gefunden hat. Es dauert durchschnittlich 6 bis 8 Runden, um das Spiel zu beenden.

- Zu Beginn jeder Runde wählen die Teams eine Werkzeugkarte von ihrem Stapel und geben diese verdeckt an Savvy.
- Wenn beide Teams ein Werkzeug ausgewählt haben, enthüllt Savvy diese. Dann darf jedes Labor sein Werkzeug mit Savvys Hilfe anwenden. Benutzte Werkzeugkarten bleiben während des gesamten Spiels offen und für alle sichtbar.
- Das Team, welches sein Werkzeug als erstes ausgewählt hat, darf als erstes spielen. Die Reihenfolge ist durch das ganze Spiel hindurch sehr wichtig. Ein Labor kann nicht in die nächste Runde gehen bis das andere Labor sein Werkzeug für die Runde fertig angewendet hat.
- Das Spiel geht so lange bis ein Team die Antidotekarte spielt und erfolgreich die richtigen drei Moleküle findet.

Hinweis: Es wird dringend empfohlen, so diskret wie möglich zu sein wenn ihr untereinander Informationen austauscht, damit das gegnerische Labor nicht davon profitieren kann. Ihr könnt auch bluffen wenn ihr wollt. Die besten Teams flüstern sich gegenseitig in die Ohren.

4. Varianten

No Savvy Modus für 2+ Spieler*innen

Savvy ist kaputt, aber es gibt eine Lösung. Jedes Labor zieht 3 Molekülkarten, welches das gegnerische Team herausfinden muss. Jedes Team spielt als Savvy für das gegnerische Team. Entfernt das Spionadowerkzeug, welches für diesen Modus nicht benötigt wird. Wenn Dedukto benutzt wird, darf Savvy die Karte, die dem Labor gezeigt wird, nicht sehen.

Lean-Modus (1-2 Spieler*innen)

Es gibt nur ein Labor und Savvy. Ein*e Spieler*in ist Savvy. Alternativ kann auch die App als Spielleiter benutzt werden. Das Ziel ist es mit möglichst wenigen Werkzeugkarten das Gegenmittel zu finden. Siehe "Wie gut wart ihr?" auf Seite 27.

Agile-Modus (1-7 Spieler*innen)

Entfernt zufällig 10 Werkzeugkarten für jedes Labor. Stellt aber sicher, dass die 2 Antidotekarten im Stapel bleiben. Das Spiel wird wie gewöhnlich gespielt und die Teams probieren ihr Bestes mit den ihnen vorhandenen Werkzeugen.

Unterbrechungsmodus (1-7 Spieler*innen)

Siehe Seite 28.

Die App

Save Patient Zero gibt es mit einer kostenlosen App. Sie kann wahlweise als Savvy, der Spielleiter, dienen. Sobald die App heruntergeladen wurde, braucht man keine Internetverbindung mehr.

Die App wird nicht zum Spielen benötigt. Für ein völlig analoges Erlebnis, muss eine*r der Spieler*innen Savvy, der Spielleiter, sein.



Apple und das Apple-Logo sind Marken von Apple Inc., registriert in den USA und anderen Ländern. App Store ist eine Dienstleistungsmarke von Apple Inc.



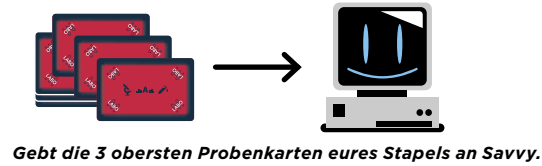
Google Play und das Logo Google Play sind Marken von Google Inc., registriert in den USA und anderen Ländern.



5. Werkzeuge

SAMPLY (3x pro Labor)

- Nehmt die 3 obersten Karten eures Probenkartenstapel.
- Gebt Savvy die Karten.



Savvy legt die Karten wie folgt um euer Forschungsblatt:

- Auf die rechte (✓) Seite, wenn die Probenkarte mindestens eines der drei geheimen Moleküle enthält.
- Auf die linke (✗) Seite, wenn die Probenkarte keines der geheimen Moleküle enthält.
- Ihr könnt euch diese Karten für den Rest des Spiels ansehen. Achtet darauf, dass ihr sie auf den richtigen Seiten des Blattes behält.



MIKROSKOPO (3x pro Labor)

- Euer Team hat eine Minute Zeit um den gesamten Probenkartenstapel durchzuschauen und 2 Probenkarten auszuwählen.
- Gebt Savvy die 2 Karten.



Savvy legt die Karten wie folgt um euer Forschungsblatt:

- Auf die rechte (✓) Seite, wenn die Probenkarte mindestens eines der drei geheimen Moleküle enthält.
- Auf die linke (✗) Seite, wenn die Probenkarte keines der geheimen Moleküle enthält.
- Mischt den Probenkartenstapel nach dieser Aktion.



ANALYZER (3x pro Labor)

Dieses Werkzeug kann nur gebraucht werden wenn vorher Samply oder Mikroskopo benutzt wurden.

- Wählt bis zu 3 Karten von der rechten (✓) Seite eures Forschungsblattes aus. Das sind die Karten mit mindestens einem geheimen Molekül.
- Gebt Savvy die Karten.

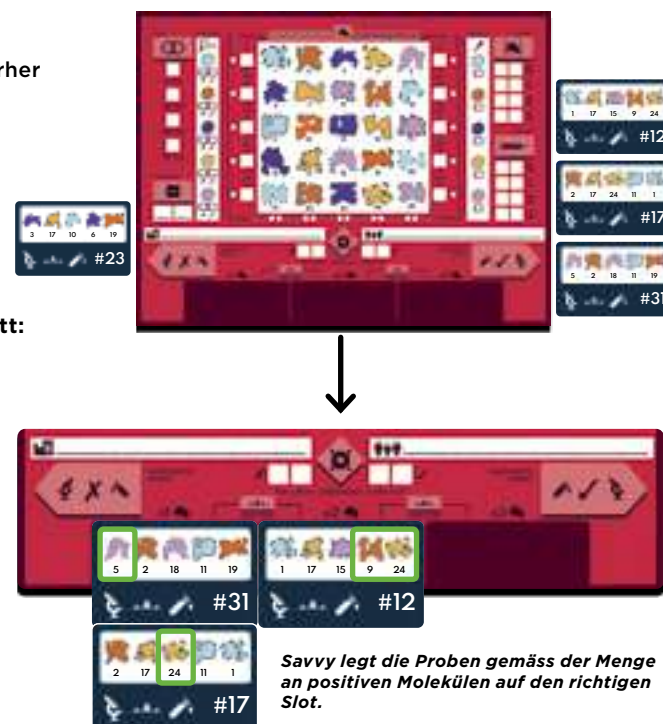
Savvy legt die Karten wie folgt zurück auf euer Forschungsblatt:

Auf den x1 Slot, wenn die Karte 1 geheimes Molekül enthält.

Auf den x2 Slot, wenn die Karte 2 geheime Moleküle enthält.

Auf den x3 Slot, wenn die Karte 3 geheime Moleküle enthält.

- Ihr könnt euch diese Karten während des Spiels wann immer ihr wollt anschauen. Stellt sicher, dass ihr die Karten auf dem richtigen 1, 2, oder 3 Slot lässt.



DEDUKTO (1x pro Labor)

- Erhältet 5 Molekülkarten von Savvy
- Diese Karten enthalten keines der geheimen Moleküle, die den Patienten retten können.
- Behaltet diese Karten hinter dem Sichtschutz. Das gegnerische Labor sollte sie nicht sehen.



INTERVALLO (1x pro Labor)

- Entscheidet, ob ihr die Min- oder Max-Funktion des Tools verwenden möchtet und teilt dies Savvy mit.

Savvy markiert eine Reihe auf dem Forschungsblatt:

- Wenn ihr Min auswählt, enthält die Reihe das Molekül mit der niedrigsten Zahl, welches Teil der Lösung ist.
- Wenn ihr Max auswählt, enthält die Reihe das Molekül mit der höchsten Zahl, welches Teil der Lösung ist.



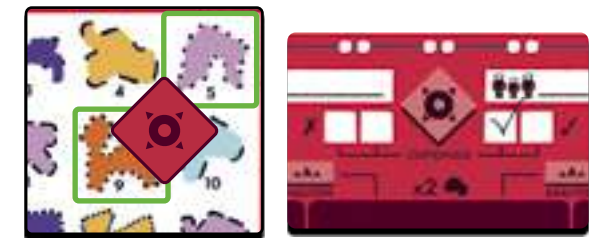
SCANPAD (1x pro Labor)

- Positioniert das Scanpad-Gerät horizontal oder vertikal über 6 Moleküle auf eurem Forschungsblatt.
- Savvy markiert euer Blatt, um anzuzeigen wie viele Moleküle Teil der Lösung sind (von 0 bis 3).



CENTRIFUGO (1x pro Labor)

- Positioniert das Centrifugo-Gerät auf eurem Forschungsblatt so, dass es auf 4 Moleküle zeigt.
- Savvy markiert euer Blatt, um anzuzeigen ob mindestens eines dieser 4 Moleküle Teil der Lösung ist.



HACKZ (1x pro Labor)

- Spielt das Werkzeug eures generischen Teams. Sie dürfen es auch weiterhin spielen.



SPIONADO (1x pro Labor)

- Savvy zieht zwei Karten aus dem linken (✗) Slot des gegnerischen Labors, damit euer Labor sie sich ansehen kann, bevor Savvy sie wieder zurückgibt.



FUZIO (1x pro Labor)

- Savvy wählt eine der vier Zonen, die mit der Summe der drei Nummern der geheimen Moleküle übereinstimmen. Zum Beispiel, wenn die geheimen Moleküle die Nummern 5, 9 und 24 haben, dann würde Savvy die Box 33-39 ankreuzen.



SUBSTRAKTO (2x pro Labor)

- Savvy wählt zufällig zwei geheime Moleküle und markiert die Differenz zwischen deren beiden Nummern auf eurem Forschungsblatt. Zum Beispiel, Savvy markiert 4, wenn die beiden zufälligen geheimen Moleküle 5 und 9 sind.



ANTIDOTE (2x pro Labor)

- Schlagt ein Gegenmittel vor, indem ihr ein Kreis um die drei Moleküle zeichnet, die eurer Meinung nach das Gegenmittel bilden.
- Savvy markiert den Antidote-Abschnitt auf eurem Blatt indem er/sie eine der Boxen ankreuzt (von 0 bis 3).
- Falls Savvy 3 ankreuzt, habt ihr gewonnen.
- Wenn nicht, habt ihr noch eine Chance.
- Wenn ihr das Gegenmittel auch nach dem Spielen der zweiten Antidotekarte nicht findet, verliert ihr und das andere Team kann weiterhin nach dem Gegenmittel suchen. Jedes Team hat nur zwei Antidotekarten, nutzt diese gut.



KOLOZOMI (2x pro Labor)

Dieses Werkzeug kann nur gebraucht werden, wenn Dedukto vorher gebraucht wurde.

- Zeigt Savvy eine der Molekülkarten, die ihr nach dem spielen von Dedukto erhalten habt.
- Savvy markiert euer Forschungsblatt, um anzuzeigen ob die Farbe des Moleküls auf der Karte mit der von einem der geheimen Moleküle übereinstimmt.

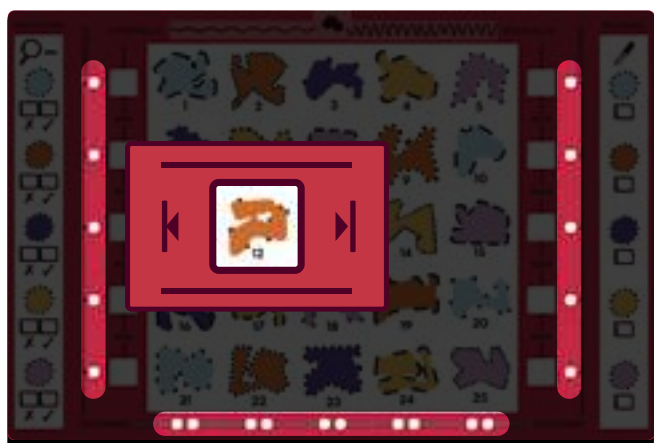
MEZAKOL (1x pro Labor)

- Savvy sagt euch die Farbe des mittleren der drei geheimen Moleküle.



ESTUGAMO (1x pro Labor)

- Positioniert das Estugamo-Gerät auf eurem Forschungsblatt so, dass es auf eine Reihe oder Spalte zeigt.
- Savvy markiert euer Blatt, um anzuzeigen ob mindestens eines der 5 Moleküle in der Reihe oder Spalte ein geheimes Molekül ist.



6. Wie gut wart ihr?

Wie viele Werkzeugkarten habt ihr gebraucht um das Gegenmittel zu finden?



4 Werkzeugkarten oder weniger
2 Nobelpreise: Chemie und Frieden

5 Werkzeugkarten
Nobelpreis-Potential



6 Werkzeugkarten
Weltbekannte*r Wissenschaftler*in

7 Werkzeugkarten
Professor*in mit Lehrstuhl



8 Werkzeugkarten
Exzellente*r Forscher*in

9 Werkzeugkarten
Aufstrebende*r Labortechniker*in



10 Karten oder mehr
Vierversprechende*r Student*in



7. Unterbrechungsdeck

Erfahrenen Spielern*innen empfehlen wir, das Unterbrechungsdeck zu benutzen, um etwas Abwechslung in jedes Spiel von *Save Patient Zero* zu bringen.

Zusätzlicher Aufbausritt: Mischt das Unterbrechungsdeck und legt es verdeckt vor Savvy.

Zusätzlicher Schritt im Spielablauf:

Nachdem jedes Labor 3 Werkzeuge gespielt hat, zieht Savvy eine Unterbrechungskarte. Der Effekt der Karte besteht für beide Labore für die restliche Dauer des Spiels.



ELEKTROPANEO

Scanpad, Estugamo und Centrifugo sind ausgefallen und können während den nächsten 2 Runden nicht gebraucht werden.



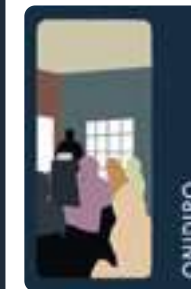
LIMIGO

Jedes Labor muss Werkzeugkarten wegwerfen, bis sie von jedem Typ nur noch eine haben, inklusive Antidote.



RESTRUKTURADO

Beide Labore tauschen ihre Forschungsblätter aus, und nur ihre Forschungsblätter (keine Karten).



ONIDIRO

Eine neue Studie besagt, dass Mikroskopo ineffektiv für diese Krankheit ist. Entfernt die Mikroskopokarten und legt sie zurück in die Box.



MALFERMA

Beide Labore geben ihr Forschungsblatt für 10 Sekunden dem anderen Team und kriegen es dann wieder zurück.

Hinweis: Diese Karte kann nicht im No Savvy Modus gespielt werden. Zieht eine andere Karte.



KOSTREDUKTADO

Beide Labore wählen die nächsten 5 Werkzeuge, welche sie spielen werden. Sie geben die Karten in der gewünschten Reihenfolge an Savvy.



KOLORA

Keines der Labore kann Kolozomi oder Mezakol für den Rest des Spiels benutzen. Legt die Karten zurück in die Box.



PROCESSO

Ein Gerichtsverfahren ist im Gange. Das Management verbietet es beiden Laboren, Spionado für die restliche Dauer des Spiels zu benutzen. Legt die Karten zurück in die Box.



KOLAPSO

Beide Labore mischen ihren Werkzeugkartenstapel. Danach ziehen beide die oberste Karte und werfen diese sofort.



PLANADO

Von jetzt an kann keines der Labore Stifte oder Bleistifte benutzen. Savvy kann weiterhin die Forschungsblätter markieren.



MALBONAMATIKO

Ausfall im Datenzentrum. Keines der Labore kann Substrakto oder Fuzio für den Rest des Spiels benutzen. Legt die Karten zurück in die Box.



MIKROADMINISTRADO

Beide Labore haben eine*n neue*n Manager*in, eine*n Micromanager*in. Mischt den Werkzeugkartenstapel neu und zieht die obersten 3 Karten. Ihr müsst diese Werkzeuge in den nächsten Runden und in der Reihenfolge wie sie gezogen wurden spielen. Falls eine Antidotekarte gezogen wurde, legt sie zurück und zieht eine andere Werkzeugkarte.



KRIZO

Es sind nur noch 4 Runden übrig um das Gegenmittel zu finden. Danach ist es zu spät.



PREMO

Das Management will sofort Resultate sehen. Beide Labore müssen in der nächsten Runde eine Antidotekarte spielen.



MISFUNKCIO

Das Scanpad wird euch für den Rest des Spiels nur noch ein falsches Positivresultat oder ein falsches Negativresultat geben.



Videoregeln gibts auf unserem YouTube™ Kanal und auf www.helvetiq.com

Thanks
very much!

Lorène Romeiro
Grégoire Cotté
Péter Rónai back
Montico
Maximilien Peneau
Eduardo Cella
swarley6613
putelli
TSU
Kasper Valliste
POMSQD
Annette Beger
Gijs
Davide Cirrincione
The Creative Fund by BackerKit
Damien Roth
Johann Luthi
Kristin
Nicolas
Raven
cédric vacolet
Pierre Bagliotto
Raiklings
Cubesloth
martinez
Fabio M.
Christopher Schultz
Alain Stebler
Vasco Estermann
Jason Smen
Luca Gambazzi
Marcol
Coeytaux
Nicole Miller
Alex Radcliffe
LALA
Louis Cheinisse
Arjun Sukumaran
Nito Corrales
Jeffrey
Nils Rinaldi
marion julia
sellami
Bornand
Adventure-Fred
DidierKreis
Dracomaca Games
Daniel Tivadar
Riccardo Bux
Daryl McLaurine

HEL • •
VETIQ
helvetiq.com

Designed in Switzerland
Made in Podleze, Poland
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne
All rights reserved.
© Helvetiq

Philippe Boumard
Nemeshazy
Jaeg
Antoine
Alexandre Villela
Petros Lee
Berton
Adrian Zweifel
Romano Hasenauer
Gobet
Blaise Reymondin
Kathleen Druart
Patrick
itten
charrue mireille
Dany Lauener
Swann LENIK
jedijawa
elbove_joco
Sophie
Thomas Koblet
Susanne Schnabl
Michael Golebiewski
Olivier N'goulou Mercier
Christophe CALDUCH
Scott Rowbotham
Michael Sbarra
Anna D
Gabriel Lucas
James Rinaldi
Galina
Stéphane Petitpas
Séverine Seignard
Hadi Barkat
Philipp
Cyril Jost
Ivan Wider
Patrice J
The High Frontier
GIMS IT SRL
Pablo Hoyo
Philippe Duvanel
Jean-Philippe Proulx
Alison
zukkuru
Cottreau
Sam Parkinson
Katie Spendel
Heidi Nigg
Jen and Jayne
Jason Lusardi
Poirier
Jonathan H. Liu
Q
EvaOsmani
Julien Bontempelli
Pixel Force
Jimenez
James Francis
Diz
Marcos Losada
Priscilla Pittet
Andy Boyer
J. J. Gunnell
Jérémy Lacheref
Albertini Jonas
Chen
Mathias Aubert
Olivier Tschopp
Goetz Frédéric

Nuttaputch Wongreanthong
Jacob Mahowald
A. Schmitz
Xiu Hong Eu
François Lang
erwan morin
Tim Still
Rich Sommer
Matthew Magnuson
Brian Gustin
Nicolas Rodet
Rickola1977
Pancarte Johann
Nicole
nfournier83
Manu
Pecoraro
Ginet
Favre Germain
Denis
建太郎林
Przemek Guckler
Fred
Olivier Chatelain
Lorna Wong
Claudio Miozzari
Elizabenett
Martin Nedergaard Andersen
Laurens
emmalou
Kodansha
Cornillet
Floriane
Mokhtari
DABERT
Lionel
benoit@cbs-cbt.com
Pierre Chevallier
Romain Roussel
Vincent Godin
Robert Brouwer
Martine Meyer
web777
Caterdjan
Chloé
Armando Amador
Yannic Pannatier Schuetz
Alain Borel
Stephane Brochu
Chachamidou Mara
Barkat
Barkat anissa
Scott Bédard
Zéphiriel
robertstoop
Marta
Anneli
Cubsfan31
Adeline Babey
Nathalie Lopes-Blanc
Denis Kormann
Thomas Boillat
Gameorama
Wim De Blay
Lauren Magnee
Christoph Cantzler
Eleni Karametaxas
quintard
Valentin
Nicolas Claudon

Frans VanSchaik
Tyler
JGC
Andre
Gyger
Peti Riva
Arnaud
Sandrine Gasser
Wendy vanhonacker
Ruelle
James Hostetler
Jim Jorritsma
Josie Adkin
Daniel Urdzik
superpam
Pablo Achard
NathM
Greg DeMario
Mercian
Sajjid
Nicolas Bec
Javion Smith
Fiori
Aldo
rboichat
Patrick
Sarah Hansen
KB
Challandes Badertscher
Amy Gembala
Haiyu Han
Adrian
Sebastien
Hysperia
Bartjan Happel
Ed Kowalczewski
Haller Bastien
Pomme D Morpheus
Sylvain Vandaele
Alex
Buchalski
Laura Ramirez
Megan Duffy
Hassan Mohammed Al-Kaabi
Ryan Patterson
pommeverte
Ruben
Jonathan
HOUBART
Gouby
TelKines
Graham Phenix
Ben
HAIRIE Florian
CHIKA
Skip Crowder
bakofalltrades
Josh Marcus
Sonnette Laurent
Tina Kasten
Cameron S. Baker
Florent
Jochen Leifeld
Mirko Glisenti
Goto Takuro
Delphine
Tanja de Boer
Dinou
SIMOES
Pedro