

PATIENT ZERO

GAME RULES | REGLAMENTO | REGOLAMENTO



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.



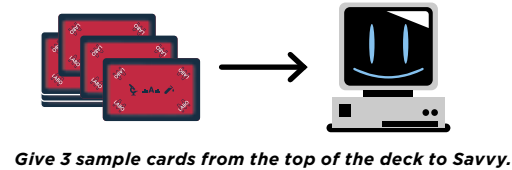
5. Tools

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)

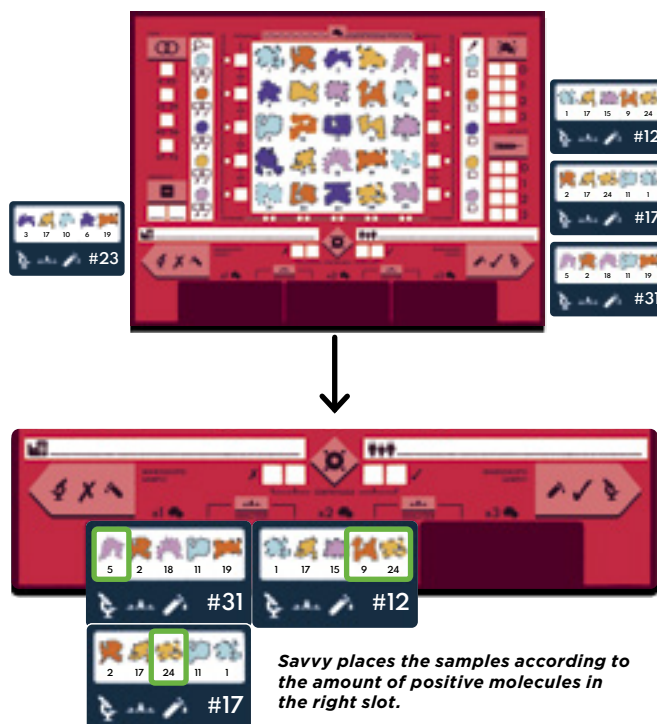
This tool is only usable if Samply or Mikroskopo were previously used.

- 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.

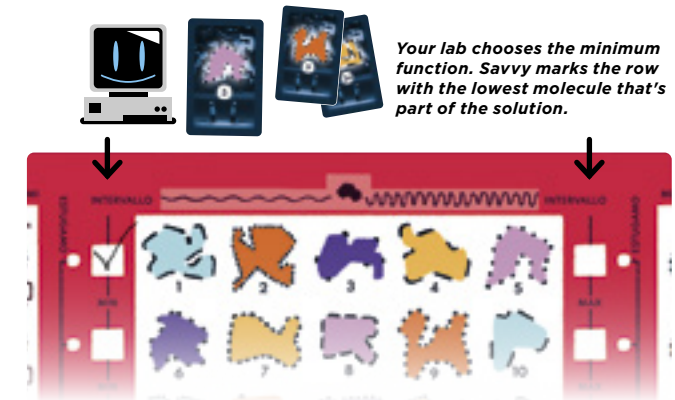


INTERVALLO (1x per lab)

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

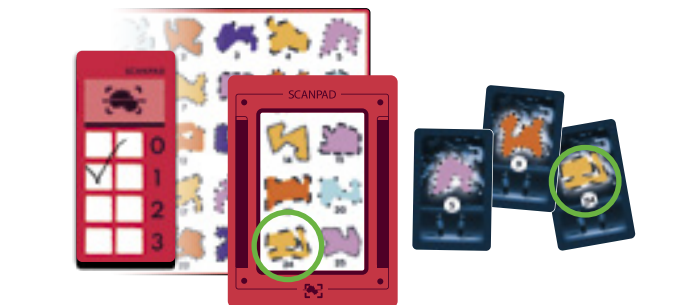
Savvy marks a row on your Research sheet:

- 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.



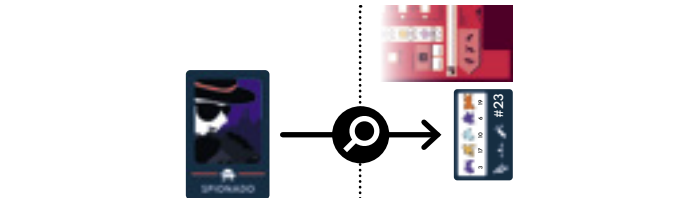
HACKZ (1x per lab)

- 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.



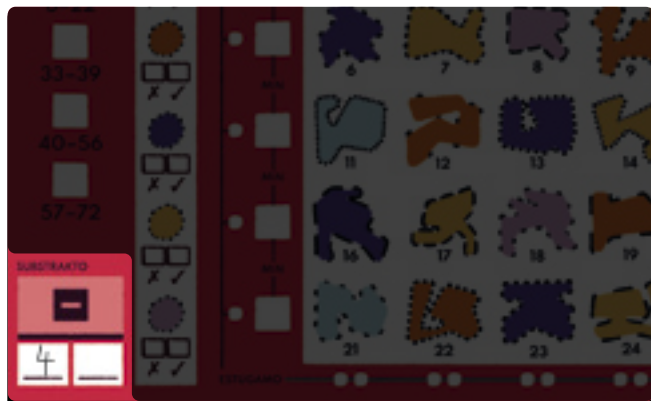
FUZIO (1x per lab)

- 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.



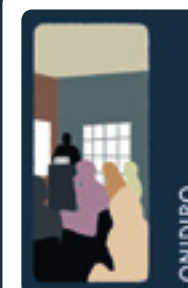
LIMIGO

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.



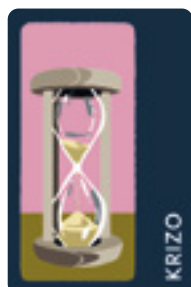
MALBONAMATIKO

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

Jugadores

De 1 a 7 (mejor de 3 a 5)

Duración

30 minutos

Edad

10 o más (8 o más si se tiene experiencia)

Diseño del juego

Cédric Martinez

Ilustración

Emiliano Ponzi

Diseño gráfico

Felix Kindelán

Categorías BGG

Industry/Manufacturing

Deduction

Party Game

Family Game

Mecánicas BGG

Team-Based Game

Paper-and-Pencil

Contenido del juego

2x30	Hojas de investigación
2	Pantallas + hojas adicionales y clips para otros idiomas. Usa los clips para sujetar las hojas adicionales a la pantalla
2	Lápices
2	Scanpads
2	Fichas Estugamo
2	Fichas Centrifugo
1	Reglamento
168	Cartas:
24	Cartas de utensilio (Laboratorio M)
40	Cartas de muestras (Laboratorio M)
24	Cartas de utensilio (Laboratorio T)
40	Cartas de muestras (Laboratorio T)
25	Cartas de molécula
15	Cartas de alteración

Nota: Puedes descargarte hojas de investigación y reglas adicionales en otros idiomas en nuestra página web: www.helvetiq.com

ENGLISH

Recommended and variant modes	1
1. Setup	2
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

ESPAÑOL

Modos de juego recomendados y variantes	11
1. Preparación	12
2. Trasfondo, resumen y objetivo	12
3. Desarrollo de la partida	13
4. Variantes	13
La aplicación	13
5. Utensilios	14
6. ¿Qué tal lo has hecho?	17
7. Mazo de alteración	18

ITALIANO

Modalità consigliate e varianti	21
1. Preparazione	22
2. Storia del gioco, panoramica e obiettivi	22
3. Come si gioca	23
4. Varianti	23
La App	23
5. Strumenti	24
6. Quanto sei stato bravo?	27
7. Mazzo Disturbo	28

Modos de juego recomendados y variantes

En función del número de jugadores, recomendamos algunas preparaciones y variantes de juego para disfrutar de *Save Patient Zero* y aprovechar todo su potencial:



Número de jugadores = 1

Preparación recomendada: 1 solo laboratorio

Director de juego: aplicación

Variante: ninguna

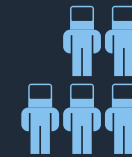


Número de jugadores = 2

Preparación recomendada: 1 contra 1

Director de juego: aplicación

Variante: no hay modo Savvy. En esta variante, cada jugador desempeña dos papeles: uno en el que representa a su propio laboratorio y otro en el que, a la vez, hace de director de juego para el otro jugador. Se puede jugar a este modo sin la aplicación, pero con algunas modificaciones



Número de jugadores = 3/5/7

Preparación recomendada: 1/2/3 contra 1/2/3 con un director de juego

Director de juego: un jugador como Savvy

Variante: jugar con la aplicación como director de juego y un número de jugadores diferente en cada equipo



Número de jugadores = 4/6

Preparación recomendada: 2/3 contra 2/3 con la aplicación

Director de juego: aplicación

Variante: también se puede jugar 2 contra 1 o 3 contra 2 con un jugador como director de juego

1. Preparación

¿Estás preparado para salvar el mundo? A continuación te explicamos la preparación para partidas a 3 o más jugadores, en la que los equipos tendrán que competir entre ellos con la ayuda del director de juego. Las reglas para partidas en solitario y a dos jugadores se encuentran en la sección Variantes.

- 1) Elegid a un jugador para que haga de Savvy, el ordenador del laboratorio, y dividid a los jugadores restantes en 2 equipos.
- 2) Que cada equipo se sienta en un lado opuesto de la mesa, frente al equipo rival.
- 3) Preparad los laboratorios.

- Cada equipo toma los componentes correspondientes, los del laboratorio T para un equipo y los del laboratorio M para el otro: 1 pantalla, 1 mazo de cartas de utensilio, un mazo de cartas de muestras, 1 Scanpad, 1 Centrifugo, 1 Estugamo, 1 hoja de investigación y 1 lápiz.
- La hoja de investigación contiene 25 moléculas numeradas, rodeadas de utensilios de laboratorio. Apuntad en la hoja el nombre del equipo y los nombres de cada jugador.
- Si sois principiantes, usad solo los siguientes utensilios: Dedukto, Samply, Analyzer, Scanpad, Intervallo y Antidote. El resto de utensilios se devuelven a la caja.
- Barajad los mazos de cartas de muestras.
- Colocad las cartas de utensilio boca arriba frente a vosotros, organizadas por tipo.

- 4) El jugador que desempeñe el papel de Savvy, el ordenador del laboratorio, toma 3 cartas al azar del mazo de cartas de molécula, las memoriza y las deja a un lado sin que ninguno de los dos equipos las vean. Las cartas de molécula restantes se colocan en un mazo boca abajo entre los dos equipos.

2. Trasfondo, resumen y objetivo

¡Acaba de surgir una nueva patología! Se ha identificado al paciente cero, y de ti depende encontrar el antídoto lo antes posible para salvar al paciente y a toda la humanidad.

En *Save Patient Zero* dos laboratorios deberán competir entre ellos. Cada laboratorio contará con uno, dos o tres jugadores como científicos, mientras que otro jugador asumirá el papel del ordenador del laboratorio, llamado Savvy, y desempeñará la función de director de juego.

Ambos laboratorios competirán para descubrir un antídoto compuesto por 3 de las 25 moléculas diferentes. El objetivo principal del juego es usar los utensilios de laboratorio en



Los equipos usan las pantallas para ocultar su material de juego.



el orden más eficiente posible. El primero que descubra el antídoto gana la partida, sin la posibilidad de empatar.

El desarrollo de la partida en *Save Patient Zero* es lineal. Primero, tendrás que aprender cómo funcionan los utensilios. Después, serás capaz de usarlos de manera más eficiente. No hay mejor forma de aprender cómo funciona cada uno que probándolo.

3. Desarrollo de la partida

Al principio de cada turno, los jugadores escogen libremente sus cartas de utensilio entre las disponibles. Cada carta de utensilio solo puede jugarse una vez, pero se pueden tener varias cartas del mismo utensilio. De entre las 25 moléculas posibles, los jugadores deberán ir acotando las posibles soluciones a medida que pasan los turnos, hasta encontrar las tres que curen al paciente. El juego continúa hasta que un equipo descubra el antídoto. Una partida suele durar entre 6 y 8 turnos.

- Al principio de cada turno, los equipos eligen una carta de utensilio del mazo y se la pasan, boca abajo, a Savvy.
- Cuando los dos equipos hayan elegido un utensilio, Savvy revela cuáles son y, después, cada laboratorio hace uso de su utensilio con la ayuda de Savvy. Las cartas de utensilio que ya se hayan usado se quedan boca arriba y visibles para todos durante el resto de la partida.
- El primer equipo en elegir su utensilio es el primero que juega. El orden es muy importante en el desarrollo de la partida; un laboratorio no podrá pasar al turno siguiente hasta que el otro termine de usar su utensilio durante dicho turno.
- La partida continúa hasta que uno de los equipos juega la carta de antídoto y encuentra las tres moléculas.

La aplicación

Save Patient Zero incluye una aplicación gratuita que puede actuar como Savvy, el director de juego. Una vez descargada, ya no se necesita conexión a Internet.

La aplicación no es obligatoria para jugar. Para disfrutar de una experiencia analógica, uno de los jugadores deberá adoptar el papel de Savvy, el director de juego.



Apple y el logo de Apple son marcas registradas de Apple Inc., registradas en EE. UU. y otros países. App Store está registrado como servicio de Apple Inc.



Google play y el logo de Google Play son marcas registradas de Google Inc., registradas en EE. UU. y otros países.

Nota: Se recomienda ser lo más discreto posible a la hora de comentar opiniones y compartir información, ya que el equipo rival podría aprovecharse, aunque podrás falsear información. Los mejores equipos suelen comunicarse susurrándose al oído.

4. Variantes

Partidas para más de 2 jugadores sin modo Savvy

Savvy se ha estropeado, pero aún hay solución. Cada laboratorio roba tres cartas de molécula y el equipo contrario debe averiguar dichas moléculas. Cada equipo desempeña el papel de Savvy para el equipo contrario. Retira de la partida el utensilio Spionado, ya que en este modo no tiene utilidad. Cuando se juegue Dedukto, Savvy no puede ver las cartas de molécula que se pasen al laboratorio.

Modo desafío (de 1 a 2 jugadores)

Solo están Savvy y un laboratorio. Uno de los jugadores es Savvy, aunque también se puede usar la aplicación como director de juego. El objetivo es tratar de descubrir el antídoto jugando la menor cantidad posible de cartas de utensilio. Ver la sección «¿Qué tal lo has hecho?» en la página 7.

Modo dinámico (de 1 a 7 jugadores)

Por cada uno de los laboratorios, retira 10 cartas de utensilio al azar del mazo, asegurándote que queden 2 cartas de antídoto disponibles. La partida se desarrolla con normalidad y cada equipo deberá hacerlo lo mejor que pueda con los utensilios disponibles.

Modo alteración (de 1 a 7 jugadores)

Ver página 8.



5. Utensilios

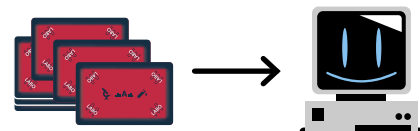


SAMPLY (3 por laboratorio)

- Roba 3 cartas de la parte superior del mazo de cartas de muestras.
- Dale las cartas a Savvy.

Savvy coloca las cartas alrededor de tu hoja de investigación de la siguiente manera:

- En el lado derecho (✓) si la carta de muestras contiene al menos una de las tres moléculas secretas.
- En el lado izquierdo (✗) si la carta de muestras no contiene ninguna molécula secreta.
- Puedes consultar estas cartas en todo momento durante la partida. Asegúrate que estén en el lado correspondiente de la hoja.



Dale a Savvy 3 cartas de muestras de la parte superior del mazo



MIKROSKOPO (3 por laboratorio)

- Tu equipo solo tiene un minuto para ojear el mazo de cartas de muestras (una sola vez) y elegir 2 de ellas.
- Dale las 2 cartas a Savvy.

Savvy coloca las cartas alrededor de tu hoja de investigación de la siguiente manera:

- En el lado derecho (✓) si la carta de muestras contiene al menos una de las tres moléculas secretas.
- En el lado izquierdo (✗) si la carta de muestras no contiene ninguna molécula secreta.
- Baraja el mazo de cartas de muestras después de terminar esta acción.



Elige 2 cartas de muestras con moléculas en un minuto y dáselas a Savvy.



ANALYZER (3 por laboratorio)

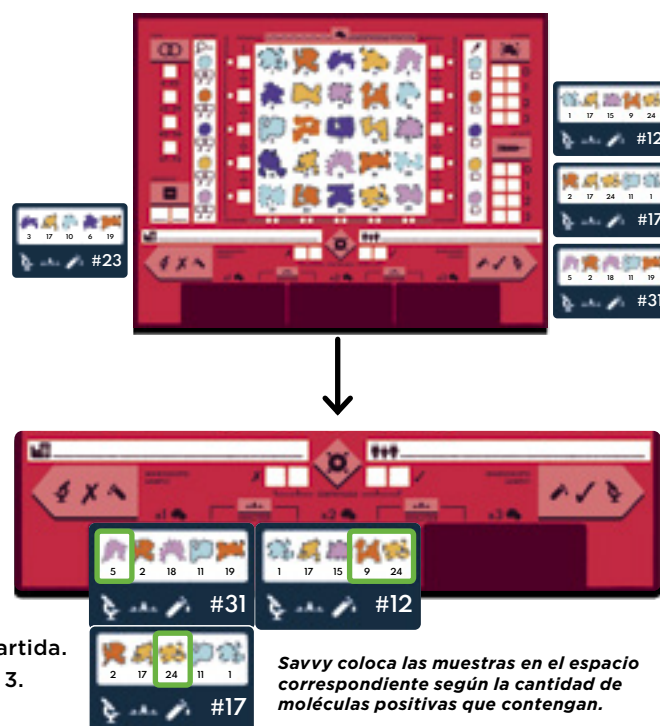
Este utensilio solo puede usarse si anteriormente se ha utilizado Samply o Mikroskopo.

- Elige hasta 3 cartas del lado derecho (✓) de la hoja de investigación que contengan al menos una molécula secreta.
- Dale las cartas a Savvy.

Savvy devuelve las cartas a la hoja de investigación de la siguiente manera:

- En el espacio x1 si la carta contiene 1 molécula secreta.
- En el espacio x2 si la carta contiene 2 moléculas secretas.
- En el espacio x3 si la carta contiene 3 moléculas secretas.

- Puedes consultar estas cartas en todo momento durante la partida. Asegúrate que estén en sus espacios correspondientes, 1, 2 o 3.



Savvy coloca las muestras en el espacio correspondiente según la cantidad de moléculas positivas que contengan.



DEDUKTO (1 por laboratorio)

- Savvy te entrega 5 cartas de molécula.
- Dichas cartas no deben contener ninguna molécula secreta que pueda curar al paciente.
- Esconde las cartas detrás de tu pantalla. El laboratorio rival no debe verlas.



INTERVALLO (1 por laboratorio)

- Decide si quieres usar la función MIN o MAX del utensilio y díselo a Savvy.

Savvy marcará una fila en tu hoja de investigación:

- Si has elegido MIN, esa fila contendrá la molécula con el número más bajo que sea parte de la solución.
- Si has elegido MAX, esa fila contendrá la molécula con el número más alto que sea parte de la solución.



Tu laboratorio elige la función MIN y Savvy marca la fila con la molécula de número más bajo que sea parte de la solución.



SCANPAD (1 por laboratorio)

- Coloca el Scanpad de forma que cubra 6 moléculas de tu hoja de investigación, ya sea en posición horizontal o vertical.
- Savvy marcará tu hoja indicando cuántas moléculas de las que muestra el Scanpad son parte de la solución (de 0 a 3).



CENTRIFUGO (1 por laboratorio)

- Coloca el Centrifugo en tu hoja de investigación apuntando a 4 moléculas.
- Savvy marcará tu hoja indicando si al menos una de esas 4 moléculas es parte de la solución.



HACKZ (1 por laboratorio)

- Puedes usar un utensilio del equipo rival. Ellos también podrán usarlo.



SPIONADO (1 por laboratorio)

- Savvy roba dos cartas del espacio izquierdo (✗) del laboratorio rival y se las muestra a tu equipo. Después, las devuelve al equipo rival.





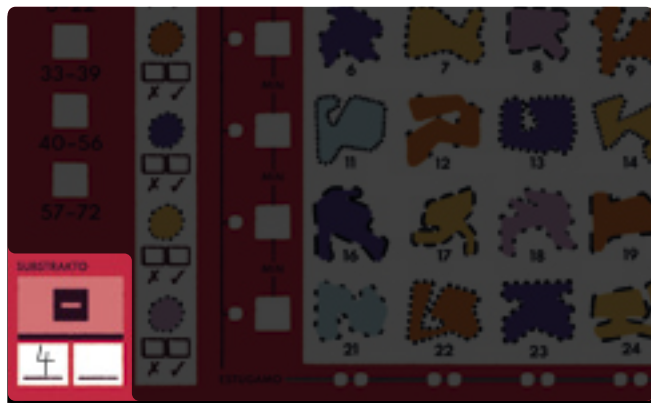
FUZIO (1 por laboratorio)

- Savvy marca una de las cuatro casillas que coincida con la suma de los tres números de las moléculas secretas. Por ejemplo, si los números de las moléculas secretas son 5, 9 y 24, Savvy marcará la casilla 33-39.



SUBSTRAKTO (2 por laboratorio)

- Savvy elige al azar dos moléculas secretas y anota la diferencia entre ambos números en tu hoja de investigación. Por ejemplo, Savvy anotará un 4 si las moléculas secretas elegidas al azar están numeradas con un 5 y un 9.



ANTIDOTE (2 por laboratorio)

- Propón un antídoto dibujando un círculo alrededor de las tres moléculas que creas que son la solución.
- Savvy marcará una de las casillas de la sección Antídoto («ANTIDOTE») de tu hoja (de 0 a 3).
- Si Savvy marca la casilla número 3, ganas la partida.
- Si no es así, dispondrás de otra oportunidad.
- Si tras gastar la segunda oportunidad aún no has descubierto el antídoto, pierdes la partida y el otro equipo continúa su búsqueda del antídoto. Cada equipo tendrá únicamente dos cartas de Antídoto, así que usadlas sabiamente.



KOLOZOMI (2 por laboratorio)

Este utensilio solo puede usarse si anteriormente se ha utilizado Dedukto.

- Muéstrale a Savvy una de las cartas de molécula que hayas recibido después de usar Dedukto.
- Savvy hará una marca en tu hoja de investigación para indicar si el color de la molécula de la carta coincide con alguna de las moléculas secretas.



MEZAKOL (1 por laboratorio)

- Savvy te indica el color de la molécula central (de entre las 3 moléculas secretas).



ESTUGAMO (1x por laboratorio)

- Coloca el Estugamo en tu hoja de investigación de forma que apunte hacia una fila o hacia una columna.
- Savvy hará una marca en tu hoja de investigación para indicar si al menos una de las 5 moléculas de la fila o la columna es una molécula secreta.



6. ¿Qué tal lo has hecho?

¿Cuántas cartas de utensilio has usado para descubrir el antídoto?



4 o menos cartas de utensilio

Dos Premios Nobel: el de Química y el de la Paz



5 cartas de utensilio

Candidato al Premio Nobel



6 cartas de utensilio

Científico reconocido a nivel mundial



7 cartas de utensilio

Catedrático



8 cartas de utensilio

Investigador de éxito



9 cartas de utensilio

Técnico de laboratorio



10 cartas de utensilio

Estudiante prometedor



7. Mazo de alteración

Para jugadores experimentados, aconsejamos incluir un mazo de alteración para añadir variedad a las partidas de *Save Patient Zero*.

Preparación adicional: Baraja el mazo de alteración y colócalo boca abajo frente a Savvy.

Paso de juego adicional: Cuando ambos laboratorios hayan usado 3 utensilios, Savvy robará una carta de alteración. Sus efectos se aplicarán a ambos laboratorios durante el resto de la partida.



ELEKTROPANEO

Los utensilios Scanpad, Estugamo y Centrifugo están estropeados y no podrán usarse durante los 2 turnos siguientes.



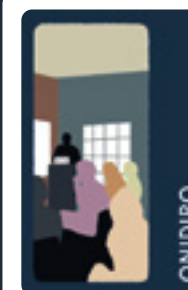
LIMIGO

Cada laboratorio debe descartar cartas de utensilio hasta tener solo una de cada tipo, incluyendo la de Antídoto.



RESTRUKTURADO

Ambos laboratorios intercambian las hojas de investigación (solo las hojas, no las cartas).



ONIDIRO

Un reciente estudio ha revelado que Mikroskopo no es eficaz para esta patología. Retira las cartas de Mikroskopo y devuélvelas a la caja.



MALFERMA

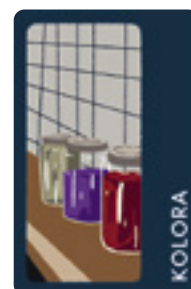
Los dos laboratorios entregan sus hojas de investigación al equipo rival. Las hojas vuelven al laboratorio original tras 10 segundos.

Nota: Esta carta no se puede usar sin el modo Savvy. Elige otra carta.



KOSTREDUKTADO

A partir de ahora, ningún laboratorio podrá usar bolígrafos ni lápices. Savvy sí que podrá escribir en las hojas de investigación.



KOLORA

Ningún laboratorio podrá usar Kolozomi o Mezakol durante el resto de la partida. Devuelve dichas cartas a la caja.



PROCESSO

Alguien os ha puesto una demanda. La dirección ha prohibido a ambos laboratorios usar Spionado durante el resto de la partida. Devuelve esas cartas a la caja.



KOLAPSO

Los dos laboratorios barajan sus mazos de cartas de utensilio. Después, los dos equipos revelan la carta superior de sus mazos y la descartan inmediatamente.



PLANADO

Ambos laboratorios eligen los siguientes 5 utensilios que van a jugar. Después, ordenan las cartas y se las entregan a Savvy.



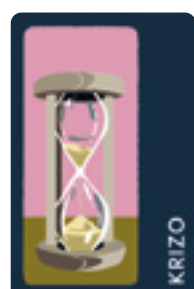
MALBONAMATIKO

La base de datos ha sufrido un fallo crítico. Ningún laboratorio podrá usar Substrakto o Fuzio durante el resto de la partida. Devuelve dichas cartas a la caja.



MIKROADMINISTRADO

Ambos laboratorios tienen un gerente nuevo, un microgerente. Los dos equipos barajan sus mazos de cartas de utensilio y roban las 3 primeras cartas. Tendrán que jugar esos utensilios en los turnos siguientes en el orden en que los hayan robado. Si robas una carta de Antídoto, devuélvela al mazo y toma otra carta de utensilio.



KRIZO

Quedan solo 4 turnos para descubrir el antídoto. Después ya será demasiado tarde.



PREMO

Los de arriba quieren ver resultados ya mismo. Ambos laboratorios deberán jugar una carta de Antídoto en su siguiente turno.



MISFUNKCIO

Durante el resto de la partida, el Scanpad te dará un falso positivo o un falso negativo.



Puedes ver el reglamento en vídeo en nuestro canal de YouTube™ y en www.helvetiq.com

Giocatori

1-7 (consigliati 3-5)

Durata

30 minuti

Età

10+ (8+ con esperienza)

Game design

Cédric Martinez

Illustrazioni

Emiliano Ponzi

Graphic Design

Felix Kindelán

Categorie BGG

Industry/Manufacturing

Deduction

Party Game

Family Game

Meccanismi BGG

Team-Based Game

Paper-and-Pencil

Contenuto

2x30	Schede di Ricerca
2	Schermi + fogli aggiuntivi e graffette per altre lingue. Usate le graffette per fissare i fogli aggiuntivi allo schermo.
2	Matite
2	Scanpad
2	Gettoni Estugamo
2	Gettoni Centrifugo
1	Regolamento
168	Carte:
24	Carte Strumento (Lab-M)
40	Carte Campione (Lab-M)
24	Carte Strumento (Lab-T)
40	Carte Campione (Lab-T)
25	Carte Molecola
15	Carte Disturbo

Nota: Puoi scaricare altre Schede di Ricerca e il regolamento in altre lingue dal nostro sito. Visita www.helvetiq.com

ENGLISH

Recommended and variant modes	1
1. Setup	2
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

ESPAÑOL

Modos de juego recomendados y variantes	11
1. Preparación	12
2. Trasfondo, resumen y objetivo	12
3. Desarrollo de la partida	13
4. Variantes	13
La aplicación	13
5. Utensilios	14
6. ¿Qué tal lo has hecho?	17
7. Mazo de alteración	18

ITALIANO

Modalità consigliate e varianti	21
1. Preparazione	22
2. Storia del gioco, panoramica e obiettivi	22
3. Come si gioca	23
4. Varianti	23
La App	23
5. Strumenti	24
6. Quanto sei stato bravo?	27
7. Mazzo Disturbo	28

Modalità consigliate e varianti

Di seguito ci sono i setup consigliati in base al numero di giocatori, nonché le varianti, per godere del pieno potenziale del gioco:



Numero di giocatori = 1

Setup consigliato: 1 solo laboratorio

Game Master: App

Varianti: Nessuna

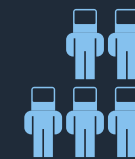


Numero di giocatori = 2

Setup consigliato: 1 contro 1

Game Master: App

Varianti: Modalità senza Savvy: 1 contro 1 in cui ogni giocatore ha due ruoli, quello del proprio laboratorio e quello di game master per l'altro giocatore allo stesso tempo. La modalità per 2 giocatori è possibile senza app con cambiamenti minimi.



Numero di giocatori = 3/5/7

Setup consigliato: 1/2/3 contro 1/2/3 con game master

Game Master: Giocatore nei panni di Savvy

Varianti: Giocare con la app come game master e un numero diverso di giocatori in ogni squadra.



Numero di giocatori = 4/6

Setup consigliato: 2/3 contro 2/3 con la app

Game Master: App

Varianti: È anche possibile giocare 2 contro 1 o 3 contro 2 con un giocatore come game master.

1. Preparazione

Pronti a giocare e salvare il mondo? Di seguito trovate le regole per il setup per 3 o più giocatori, con le squadre che competono con l'aiuto di un game master. Nella sezione Varianti a seguire ci sono regole per il gioco in solitario e per 2 giocatori.

- 1) Scegliete il giocatore che sarà Savvy, il computer del laboratorio, e dividete i restanti giocatori in 2 squadre.
- 2) Disponete ogni squadra su un lato diverso del tavolo, una di fronte all'altra.
- 3) Preparate i laboratori

- Ogni squadra prende i propri componenti, etichettati Lab-T per una e Lab-M per l'altra: 1 Schermo, 1 mazzo di Carte Strumento, 1 mazzo di Carte Campione, 1 Scanpad, 1 Centrifugo, 1 Estugamo, 1 Scheda di Ricerca, 1 matita.
- La Scheda di Ricerca mostra 25 molecole numerate circondate da strumenti da laboratorio. Scrivete il nome della squadra e i nomi dei giocatori sulla scheda.
- Per i principianti, usate solo i seguenti Strumenti: Dedukto, Sampil, Analyzer, Scanpad, Intervallo, Antidote. Rimettete tutti gli altri strumenti nella scatola.
- Mescolate il mazzo delle Carte Campione.
- Mettete le Carte Strumento a faccia in su davanti a voi, ordinate per tipo.

- 4) Il giocatore scelto per essere Savvy, il computer del laboratorio, pesca 3 carte a caso dal mazzo delle Carte Molecola, le memorizza e le mette da parte, nascoste alle due squadre. Le restanti Carte Molecola vengono sistemate in un mazzo a faccia in giù a metà strada tra le due squadre.

2. Storia del gioco, Panoramica e Obiettivi

Una nuova patologia si sta diffondendo! Il Paziente Zero è stato identificato. Sta a voi trovare l'antidoto appena possibile per salvare il paziente e l'umanità intera!

Save Patient Zero mette due laboratori uno contro l'altro. Ogni laboratorio impiega da uno a tre scienziati, i giocatori. Un altro giocatore impersona un computer da laboratorio chiamato Savvy, che funge da game master.

I laboratori competono per identificare un antidoto composto da 3 delle 25 molecole. L'idea generale del gioco è di usare gli strumenti da laboratorio nell'ordine più efficiente. Chiunque trovi l'antidoto per primo vince la partita. Non sono possibili pareggi.

La modalità di gioco di *Save Patient Zero* è diretta. Passo dopo passo dovete capire come funzionano gli strumenti.



Ogni squadra nasconde il proprio materiale di gioco dietro lo schermo.

Schermo (Squadra Lab-T)



Schermo (Squadra Lab-M)



Scanpad



Poi potrete padroneggiare il modo di combinarli in maniera efficiente. Il modo migliore di imparare come funziona ogni strumento è quello di provarlo.

3. Come si gioca

All'inizio di ogni turno, le squadre scelgono liberamente tra le loro Carte Strumento disponibili. Ogni Carta Strumento può essere giocata una volta sola, ma si possono avere più carte per lo stesso strumento. Partendo dalle 25 molecole possibili, le squadre restringono il campo delle potenziali soluzioni, turno dopo turno, fino a trovare le tre che curano il paziente. Il gioco prosegue fino a quando una squadra trova l'antidoto. Occorrono una media di 6-8 turni per completare la partita.

- All'inizio di ogni turno, la squadra sceglie una Carta Strumento dal proprio mazzo e la passa a faccia in giù a Savvy.
- Quando entrambe le squadre hanno selezionato uno strumento, Savvy li rivela. Ogni laboratorio può poi utilizzare il proprio strumento con l'aiuto di Savvy. Le Carte Strumento usate restano a faccia in su e visibili a tutti per il resto della partita.
- La squadra che seleziona per prima il proprio strumento gioca per prima. L'ordine è molto importante nel corso della partita. Un laboratorio non può procedere al turno successivo fino a quando l'altro laboratorio non ha finito di utilizzare il proprio strumento per il turno in corso.
- Il gioco continua fino a quando una squadra gioca lo strumento Antidote e trova con successo le tre molecole.

Nota: È fortemente raccomandato di essere il più discreti possibile quando ci si scambia pensieri e informazioni, in modo da non avvantaggiare l'altro laboratorio. Si può anche bluffare volendo. Le squadre migliori di solito si sussurrano all'orecchio tra loro.

La App

Save Patient Zero dispone di una app gratuita che può opzionalmente fungere da Savvy, il game master. Una volta scaricata la app, non è necessario un collegamento a internet.

La app non è necessaria per giocare. Per un'esperienza di gioco del tutto analogica, uno dei giocatori deve essere Savvy, il game master.



Apple e il logo Apple sono marchi di Apple Inc., registrati negli Stati Uniti e in altri Paesi. App Store è un marchio di servizio di Apple Inc.



Google Play e il logo di Google Play sono marchi di Google LLC, registrati negli Stati Uniti e in altri Paesi.

4. Varianti

Modalità senza Savvy per 2+ giocatori

Savvy si è rotto, ma c'è una soluzione. Ogni laboratorio pesca 3 Carte Molecola che la squadra opposta dovrà scoprire. Ogni squadra funge da Savvy per la squadra avversaria. Eliminate lo strumento Spionado, che è inutile in questa modalità. Quando si gioca Dedukto, Savvy non dovrebbe guardare le Carte Molecola passate al laboratorio.

Modalità rapida (1-2 giocatori)

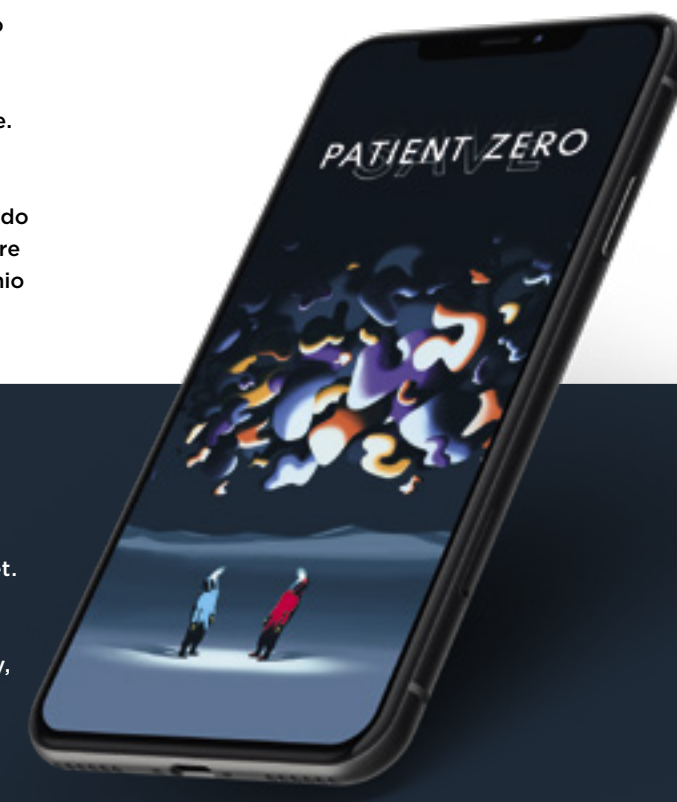
Ci sono solo un laboratorio e Savvy. Un giocatore è Savvy. In alternativa, usate la app game master. Lo scopo è cercare di trovare l'antidoto giocando il minor numero possibile di Carte Strumento. Vedi "Quanto sei stato bravo?" a pagina 27.

Modalità agile (1-7 giocatori)

Per ogni laboratorio, rimuovete 10 Carte Strumento a caso dal mazzo, assicurandovi che restino disponibili 2 Carte Antidote. Si gioca come sempre con ogni squadra che fa del suo meglio con gli strumenti a propria disposizione.

Modalità disturbo (1-7 giocatori)

Vedi pagina 28.



5. Strumenti



SAMPPLY (3x per laboratorio)

- Pesca 3 carte dalla cima del tuo mazzo di Carte Campione.
- Dai le carte a Savvy

Savvy mette le carte attorno alla tua Scheda di Ricerca in questo modo:

- Sul lato destro (✓) se la Carta Campione include almeno una delle tre molecole segrete
- Sul lato sinistro (X) se la Carta Campione non include nessuna delle molecole segrete
- Puoi guardare queste carte quando vuoi nel corso della partita. Assicurati di tenerle sul loro lato della scheda.



Dai 3 carte campione dalla cima del mazzo a Savvy.



MIKROSKOPO (3x per laboratorio)

- La tua squadra ha un minuto per cercare in tutto il mazzo delle Carte Campione e scegliere solo 2 Carte Campione.
- Dai le 2 carte a Savvy.

Savvy mette le carte attorno alla tua Scheda di Ricerca in questo modo:

- Sul lato destro (✓) se la Carta Campione include almeno una delle tre molecole segrete
- Sul lato sinistro (X) se la Carta Campione non include nessuna delle molecole segrete
- Mescola il mazzo delle Carte Campione dopo questa azione.



Seleziona per Savvy 2 Carte Campione con delle molecole sospette entro un minuto.



ANALYZER (3x per laboratorio)

Questo strumento può essere usato solo se SAMPPLY o MIKROSKOPO sono stati usati in precedenza.

- Scegli fino a 3 carte dal lato destro (✓) della Scheda di Ricerca, quelle che contengono almeno una molecola segreta.
- Dai le carte a Savvy.

Savvy rimette le carte sulla Scheda di Ricerca in questo modo:

Sullo spazio 1x se la carta contiene 1 molecola segreta.

Sullo spazio 2x se la carta contiene 2 molecole segrete.

Sullo spazio 3x se la carta contiene 3 molecole segrete.

- Puoi guardare queste carte quando vuoi nel corso della partita. Assicurati di tenerle sullo spazio 1x, 2x o 3x corretto.



Savvy posiziona i campioni negli spazi corretti secondo la quantità di molecole positive.



DEDUKTO (1x per laboratorio)

- Ricevi 5 Carte Molecola da Savvy.
- Queste carte non includono nessuna molecola segreta che possa curare il paziente.
- Tieni queste carte dietro il tuo schermo. Il laboratorio avversario non deve vederle.



INTERVALLO (1x per laboratorio)

- Decidi se vuoi usare la funzione Min o Max dello strumento e dillo a Savvy.

Savvy segna una riga della tua Scheda di Ricerca.

- Se hai scelto Min, quella riga include la molecola con il numero più basso appartenente alla soluzione
- Se hai scelto Max, quella riga include la molecola con il numero più alto appartenente alla soluzione



Il tuo laboratorio sceglie la funzione minimo. Savvy indica la riga con la molecola dal numero più basso parte della soluzione.



SCANPAD (1x per laboratorio)

- Posiziona il dispositivo Scanpad sopra 6 molecole sulla tua Scheda di Ricerca, in posizione verticale o orizzontale.
- Savvy traccia un segno sulla tua scheda per indicare quante molecole fanno parte della soluzione (da 0 a 3).



CENTRIFUGO (1x per laboratorio)

- Posiziona il dispositivo Centrifugo sulla tua Scheda di Ricerca in modo che indichi 4 molecole.
- Savvy traccia un segno sulla tua scheda per indicare se almeno una di quelle molecole fa parte della soluzione.



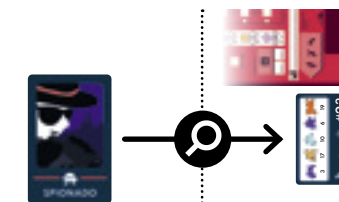
HACKZ (1x per laboratorio)

- Usa lo strumento della squadra avversaria. Anche loro potranno usarlo.



SPIONADO (1x per laboratorio)

- Savvy pesca due carte dallo spazio a sinistra (X) del laboratorio avversario e te le fa guardare prima di ridargliele.



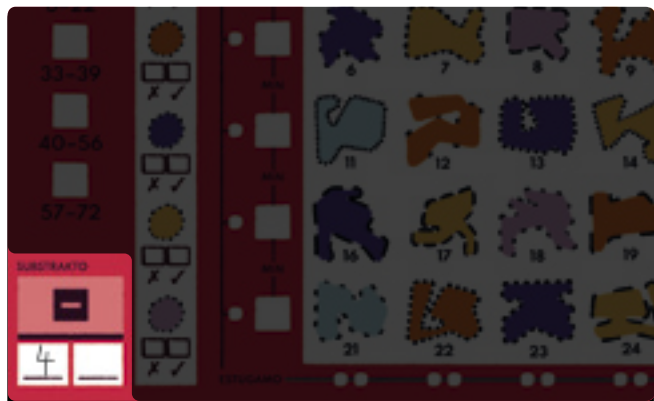
FUZIO (1x per laboratorio)

- Savvy sceglie quella delle quattro zone che corrisponde alla somma dei tre numeri delle molecole segrete. Ad esempio, se le molecole segrete sono i numeri 5, 9 e 24, Savvy metterà una spunta su 33-39.



SUBSTRAKTO (2x per laboratorio)

- Savvy sceglie a caso due molecole segrete e indica la differenza tra i loro numeri sulla tua Scheda di Ricerca. Ad esempio, Savvy scriverà 4 se le due molecole scelte a caso hanno i numeri 5 e 9.



ANTIDOTE (2x per laboratorio)

- Proponi un antidoto disegnando un cerchio attorno alle tre molecole che credi lo comporgano.
- Savvy traccia un segno sulla tua scheda su uno dei riquadri (da 0 a 3).
- Se Savvy spunta un 3, hai vinto.
- Altrimenti, hai un'altra possibilità.
- Se non trovi l'antidoto dopo aver usato la tua seconda carta Antidote, hai perso e l'altra squadra continua a cercare l'antidoto. Ogni squadra ha solo due Carte Strumento Antidote. Usale bene.



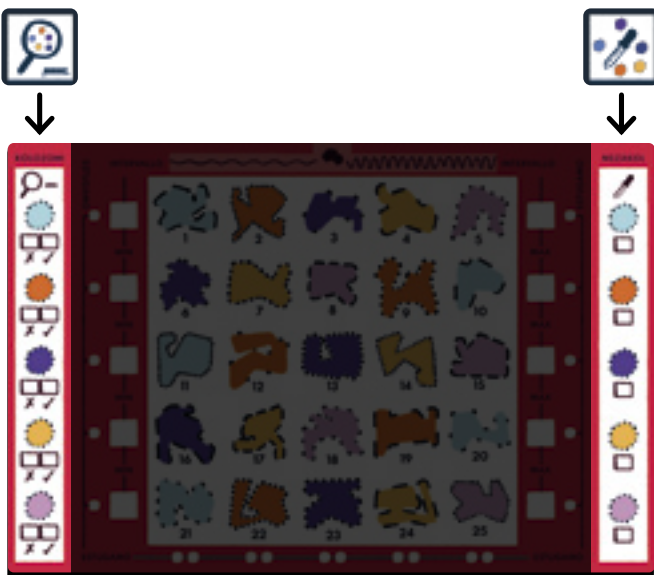
KOLOZOMI (2x per laboratorio)

Questo strumento può essere usato solo se in precedenza è stato usato Dedukto.

- Mostra a Savvy una delle Carte Molecola che hai ricevuto dopo aver usato Dedukto.
- Savvy traccia un segno sulla tua Scheda di Ricerca per indicare se il colore della molecola sulla carta corrisponde a una qualunque delle molecole segrete.

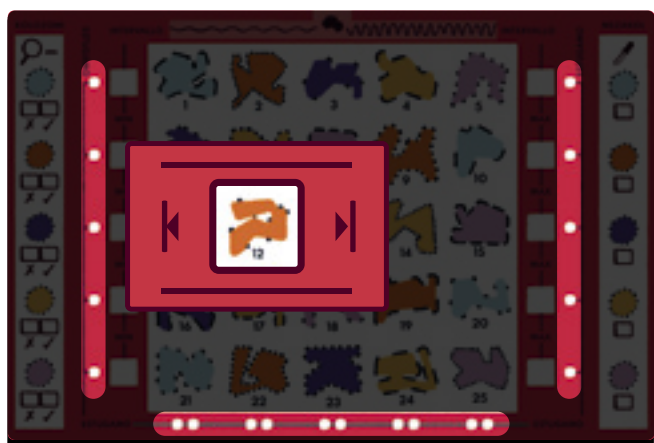
MEZAKOL (1x per laboratorio)

- Savvy ti rivela il colore della molecola centrale tra le 3 molecole segrete.



ESTUGAMO (1x per laboratorio)

- Posiziona il dispositivo Estugamo sulla tua Scheda di Ricerca in modo che indichi una riga o una colonna.
- Savvy traccia un segno sulla tua scheda per indicare se almeno una delle 5 molecole in quella riga o colonna è una molecola segreta.



6. Quanto sei stato bravo?

Quante Carte Strumento hai usato per trovare l'antidoto?



4 Carte Strumento o meno
2 premi Nobel: Chimica e Pace

5 Carte Strumento
Potenziale premio Nobel



6 Carte Strumento
Scienziato di fama mondiale

7 Carte Strumento
Professore di ruolo



8 Carte Strumento
Eccellente ricercatore

9 Carte Strumento
Tecnico di laboratorio in ascesa



10 o più Carte
Studente promettente



7. Mazzo Disturbo

Per i giocatori esperti, suggeriamo di introdurre l'uso del mazzo disturbo per aggiungere varietà a ogni partita di *Save Patient Zero*.

Ulteriori passaggi di preparazione: Mescola il Mazzo Disturbo e mettilo a faccia in giù davanti a Savvy.

Ulteriori passaggi di gioco:

Dopo che ogni laboratorio ha giocato 3 strumenti, Savvy pesca una carta disturbo. Il suo effetto si applica a entrambi i laboratori per il resto della partita.



ELEKTROPANEO

Scanpad, Estugamo e Centrifugo sono fuori servizio e non possono essere usati per i prossimi due turni.



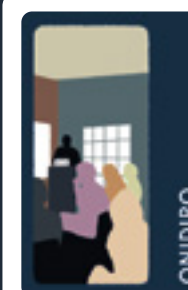
LIMIGO

Ogni laboratorio deve scartare Carte Strumento fino ad averne solo una di ogni tipo, Antidote incluso.



RESTRUKTURADO

I laboratori si scambiano le loro Schede di Ricerca (ma nessuna carta).



ONIDIRO

Un nuovo studio rivela che il Mikroskopo è inefficace per questa patologia. Rimuovete le carte Mikroskopo e rimettetetele nella scatola.



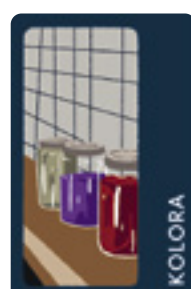
MALFERMA

Entrambi i laboratori danno la propria Scheda di Ricerca all'altra squadra per 10 secondi e poi la riprendono. Nota: Questa carta non può essere giocata in modalità Senza Savvy. Sceglina un'altra.



KOSTREDUKTADO

Da adesso in poi, nessuno dei laboratori può usare penne o matite. Savvy può continuare a tracciare segni sulle Schede di Ricerca.



KOLORA

Nessun laboratorio può usare Kolozomi o Mezakol per il resto del gioco. Rimettete le carte nella scatola.



PROCESSO

C'è una causa in corso. La direzione non permetterà a nessun laboratorio di usare Spionado per il resto della partita. Rimettete le carte nella scatola.



KOLAPSO

Entrambi i laboratori mescolano i loro mazzi di Carte Strumento. Poi entrambi rivelano la prima carta del loro mazzo e la scartano immediatamente.



PLANADO

Entrambi i laboratori scelgono i prossimi 5 strumenti che giocheranno, mettono le carte in ordine e le danno a Savvy.



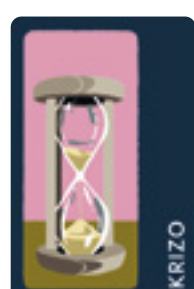
MALBONAMATIKO

Avaria del centro dati. Nessun laboratorio può usare Substrakto o Fuzio per il resto della partita. Rimettete le carte nella scatola.



MIKROADMINISTRADO

Entrambi i laboratori hanno un nuovo direttore, un micro manager. I laboratori mescolano il loro mazzo Carte Strumento e pescano le prime 3 carte. Dovranno giocare queglii strumenti nei turni successivi, nell'ordine in cui li hanno pescati. Se viene pescata una carta Antidote, rimettetela nel mazzo e pescate un'altra Carta Strumento.



KRIZO

Restano solo 4 turni per trovare l'Antidoto. Dopo sarà troppo tardi.



PREMO

La direzione vuole dei risultati immediati. Entrambi i laboratori devono giocare una Carta Antidoto il prossimo turno.



MISFUNKCIO

Per il resto della partita, lo Scanpad darà un falso positivo o un falso negativo.



Sul nostro canale YouTube™ e su www.helvetiq.com potete trovare le regole in video.

Thanks
very much!

Lorène Romeiro
Grégoire Cotté
Péter Rónai back
Montico
Maximilien Peneau
Eduardo Cella
swarley6613
putelli
TSU
Kasper Valliste
POMSQRD
Annette Beger
Gijs
Davide Cirrincione
The Creative Fund by BackerKit
Damien Roth
Johann Luthi
Kristin
Nicolas
Raven
cédrïc vacélet
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