

# virus

THE FIRST  
VIRUS  
YOU WILL  
ENJOY !



VIRUS



MAXOU



X



MICROU

## VIRUS

### Object of the game

To totally knock out an opponent,

- by trying to place one of your own counters (MAXOU, MICROU or X) on one of the three VIRUS squares in your opponent's camp.

- by capturing the VIRUS of your opponent.

The remaining players can play on.

You win the game

- by reaching one of the three VIRUS squares of one of the opponents with your own VIRUS. The game ends at this point for everybody, and you are the winner.

### Rules of the game

The game is played with two, three or four players. Each player chooses a colour and places his counters on the board (see below). One of the players starts the game and then each player makes a move in turn.

### Placing and moving the counters

- Place the counters with the ring of your own colour on the board in the respective boxes of your own camp indicated by the matching symbols (see figure 1). The VIRUS is placed in the centre square of the camp.

- At each turn, the player moves one or two counters any way he wishes but he can move a minimum of one square and a maximum of eight squares.

Example: you can move the VIRUS two squares and the MAXOU six squares or you can move the X eight squares.

- All the counters can be moved in all directions, but each move must be in a straight line.

- The direction squares (four times three squares with a little figure in the middle of the board) allow X to change direction while making a move. These little squares have no meaning for the other three counters.

### Distribution and use of the counters

Each player is given 1 VIRUS, 2 Xs, 4 MAXOUs and 8 MICROUs.

The VIRUS knocks out (by the VIRUS, MICROU or X). If this happens they cannot come back into the game or they are infected (by the MACROU) and can be brought back into the game with the colour of the opponent who has infected them. In both cases, you must land with your counter on the same square as the other counter to knock him out or infect him. Each counter has its own power and can only do certain things.

Here is an overview of the game which is also given in brief on the board:

- The VIRUS

The VIRUS knocks out the VIRUS and the player at the same time. If a player lands with his VIRUS on one of the three squares of his opponent with the VIRUS symbol, he wins the game.

- The X

This counter knocks out the X. The X can also knock out a player, either by taking the VIRUS of another player or by landing on one of the three squares with the VIRUS symbol.

- The MAXOU

This counter can infect a MAXOU, a MICROU or an X, and can also infect a group of counters which are on the squares adjacent to an infected counter (squares which are separated by a little black square are not adjacent), see figure 2. The counters which form a group will only be infected if they are not in the opponent's camp. Each infected counter becomes the property of any player who has infected the counter and is awarded a ring with the colour of the counter. The counter is brought back into the game in his camp provided there is a space free for this counter. If, for example, there is no space free for a MICROU, it is temporarily put to one side (out of the field of play) and is only brought into the game when a space becomes free.

These counters can be used again in the next move.

Of course, the MAXOU can knock out a player by landing on one of the opponent's three VIRUS squares.

- The MICROU

This counter knocks out the MAXOU and the MICROU. It can also knock out the opponent by landing on one of the three squares with the VIRUS symbol.

### Important note:

- the X, the MAXOU and the MICROU can knock out an opponent for good by landing on one of the three VIRUS squares in the opponent's field.

- all the counters which are infected by the MAXOU can be brought back into the game in the following round by replacing the one with the appropriate colour by the one with

## VIRUS

### Gegenstand des Spieles

Den Gegner vollständig ausschalten

- indem Sie eine der eigenen Spielfiguren (MAXOU, MICROU oder X) auf einem der drei VIRUS-Felder im Lager des Gegenspielers setzen.

- oder aber indem Sie den gegnerischen VIRUS kapern.

Die übrigbleibenden Spielteilnehmer spielen weiter.

Das Spiel gewinnen

- indem Sie mit dem eigenen VIRUS eines der drei VIRUS-Felder einer der Gegenspieler erreichen. Das Spiel ist nun für jeden Spieler vorbei - Sie haben gewonnen.

### Spielregeln

Das Spiel wird von zwei, drei oder vier Spielern gespielt. Ein jeder Spieler wählt seine Spielfarbe aus und setzt die Figuren auf das Spielbrett (siehe unten). Ein Spieler beginnt nun das Spiel. Anschließend macht jeder Spieler seinen Zug, sobald er an die Reihe kommt.

### Setzen und Versetzen der Figuren

- Setzen Sie die Figuren mit dem Ring in Ihrer Farbe auf das Spielbrett bzw. auf die betreffenden Felder ihres Lagers, die durch die entsprechenden Symbole gekennzeichnet sind (Schema 1). Der VIRUS wird ins Mittelfeld des Lagers gesetzt.

- Sobald Sie an der Reihe sind, versetzen Sie willkürlich eine oder zwei Spielfiguren um mindestens ein Feld, höchstens aber um acht Felder.

Beispiel: Der VIRUS kann um zwei Felder, MAXOU um sechs Felder und X um acht Felder versetzt werden.

- Alle Figuren können in gleich welche Richtung, jedoch immer geradlinig, gerückt werden.

- Mit den Richtungsfeldern (d.h. viermal drei Felder mit einer kleinen Figur in der Mitte des Spielfeldes) kann X während des Verlagerns seine Richtung verändern. Für die drei anderen sind diese Richtungsfelder ohne Bedeutung.

### Verteilung und Einsatz der Spielfiguren

Jeder Spieler verfügt über 1 VIRUS, 2 X, 4 MAXOU und 8 MICROU. Eine Figur kann (durch VIRUS, MICROU oder X) ausgeschaltet und somit nicht mehr ins Spiel aufgenommen werden oder aber (durch MACROU) "angesteckt" werden und mit der Farbe desjenigen, der sie angesteckt hat, wieder zurück ins Spiel gebracht werden. In diesen beiden Fällen muß der Spieler sich mit seiner Figur auf das durch die andere Figur besetzte Feld stellen, um diese auszuschalten oder anzustecken. Jede Figur besitzt eine eigene Macht, bestimmte Dinge zu tun.

Es folgt nun eine Übersicht, die ebenfalls schematisch auf dem Spielbrett dargestellt wird:

- VIRUS

Schaltet den VIRUS aus und wirft gleichzeitig den Spieler aus dem Rennen. Derjenige Spieler, der mit seinem VIRUS eines der drei gegnerischen Felder mit VIRUS-Symbol erreicht, ist Sieger des Spieles.

- X

Diese Figur schaltet das X aus. Das X kann auch einen Spieler ausschalten, entweder indem er den VIRUS eines Gegenspielers nimmt oder eines der drei Felder mit VIRUS-Symbol erreicht.

- MAXOU

Mit dieser Figur kann ein MAXOU, MICROU oder X oder auch eine Gruppe von Spielfiguren, die auf den angrenzenden Feldern, wo sich eine "angesteckte" Spielfigur befindet (Felder, die durch ein schwarzes Quadrat voneinander getrennt sind, gelten nicht als angrenzende Felder), "angesteckt" werden - siehe Schema 2. Die Spielfiguren, die eine Gruppe bilden, werden dann allesamt angesteckt, insofern sie nicht im gegnerischen Lager stehen. Jede angesteckte Spielfigur wird Eigentum desjenigen, die sie angesteckt hat, und wird dann mit einem Ring in dessen Farben gekennzeichnet. Die Spielfigur wird zurück ins Spiel gebracht, und zwar in demjenigen Lager, in dem für die Spielfigur Platz herrscht. Sollte beispielsweise kein Platz für MICROU sein, so wird letzterer zeitweilig auf Seite geschafft (außerhalb des Spielfeldes) und erst wieder eingelassen, wenn Platz vorhanden ist.

Diese Spielfiguren sind ab dem nächsten Turnus erneut zum Spiel zugelassen.

Selbstverständlich schaltet MAXOU ebenfalls einen Spieler aus, indem er sich auf einem der drei VIRUS-Felder des Mitspielers niederläßt.

- MICROU

Schaltet MAXOU und MICROU aus. Wenn er sich auf einem der drei Felder mit dem VIRUS-Symbol setzt, schaltet er gleichfalls den Gegenspieler aus.

Aufgepaßt!

X, MAXOU und MICROU schalten den Gegner vollständig aus, wenn sie sich auf einem