

# SURTO!

## CENÁRIO

Um vírus começa a se espalhar pelo Brasil. Pessoas começam a relatar sintomas como dores de cabeça, febre alta e náuseas. As autoridades precisam agir rápido para conter a doença e recrutam uma equipe de especialistas para resolver essa crise. De que lado você quer estar? Gostaria de se juntar aos médicos, cientistas e pesquisadores para entender como acontece a transmissão do vírus e os sintomas que eles causam nas pessoas? Ou você quer ser o próprio vírus para causar um Surto! e uma epidemia nacional?

**Surto!** é um jogo competitivo/cooperativo que mostra os sintomas de doenças causadas por vírus reais e como eles são transmitidos.

## CONTEÚDO

Peça	Quantidade
Tabuleiro	1
Almanaque dos Vírus	1
Cartas dos Cientistas	5
Cartas De Vírus	5
Cartas de Sintomas	14
Cartas de Transmissão	18
Cartas dos Institutos de Pesquisa	4
Cartas de Pesquisa Básica	18
Marcador de Territórios Infectados	1
Peões	5
Marcadores de Infecção	80
Placa de Petri	1

## PARTICIPANTES - 2 A 4

O número de participantes que jogarão com os **Vírus** nunca poderá ultrapassar o número de jogadores da **Equipe Científica**.

## OBJETIVOS

### OBJETIVOS - EQUIPE DOS CIENTISTAS

A equipe de cientistas deve conter o surto no país. Cada personagem da equipe científica tem suas habilidades e competências específicas, que aumentam as chances de sucesso do grupo. O trabalho em conjunto é essencial para conter o **Surto!** Isso pode ser feito das seguintes formas:

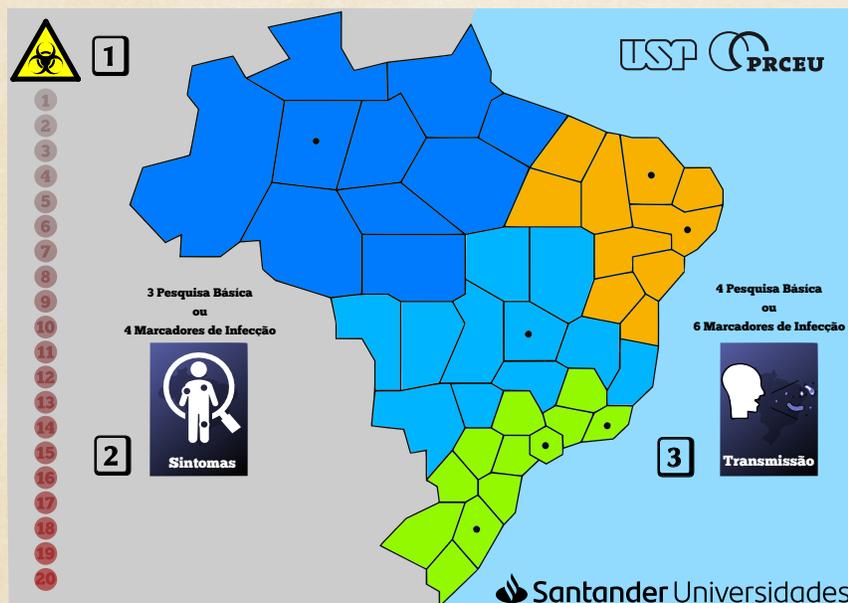
- Retirar todos os Marcadores de Infecção do mapa
- Descobrir todos os sintomas e modo de transmissão do vírus em jogo

### OBJETIVOS - VÍRUS

O vírus deve se espalhar rapidamente. Causar surtos é a melhor forma de infectar novos territórios. O vírus ganha quando o **Marcador de Territórios Infectados** chegar em 20 pontos.

## MONTAGEM

- Coloque o **Marcador de Territórios Infectados** na posição **1**, dentro do símbolo de Risco Biológico
- O jogador que controla o Vírus deve separar as 4 cartas de Sintomas e as 4 cartas de Transmissão ilustradas em sua Carta de Vírus e colocá-las em ordem e empilhadas na posição **2** e **3**, respectivamente.
- Em seguida, os cientistas, após sortearem o local que começarão o jogo, devem colocar seus peões em qualquer um dos **pontos pretos** correspondentes ao território sorteado. Para sortear o território inicial de cada cientista, embaralhe as **Cartas de Instituição** e distribua aleatoriamente uma carta para cada jogador da equipe dos cientistas.



## COMEÇANDO O JOGO

### VÍRUS

O jogador Vírus rola o dado de 4 lados para saber em qual região o **Surto!** terá início. O jogador pode escolher qualquer território dessa região e colocar 2 **Marcadores de Infecção (M.I)** no local escolhido.

Logo em seguida o vírus pode realizar 2 ações:

- Colocar 1 M.I em um território já infectado (você pode gastar as 2 ações para colocar 2 M.I).
- Infectar um território vizinho desde que tenha pelo menos 4 **Marcadores de Infecção** em um mesmo território.

#### ATENÇÃO!

Cada vírus possui algumas características únicas, como *territórios favoritos* e *ações extras*. Um vírus que esteja em seu território favorito precisa de apenas **3 Marcadores de Infecção** em um mesmo território para poder infectar outro território vizinho!

Para cada território infectado com pelo menos 1 M.I, avance 1 ponto no placar de **Marcador de Territórios Infectados**. Caso os cientistas eliminem todos os **M.I** de um território, volte um ponto no placar de **Marcador de Territórios Infectados**.

### CIENTISTAS

A equipe de cientistas tem pelo menos 2 membros a escolha dos jogadores, que devem trabalhar em conjunto para descobrir quais sintomas o vírus está causando e seu modo de transmissão.

Cada cientista pode executar 2 ações relacionadas a seguir:

- Movimentar
- Curar
- Pesquisar

Você pode realizar a mesma ação 2 vezes.

#### COLETANDO CARTAS DE PESQUISA BÁSICA (P.B) E MARCADORES DE INFECÇÃO (M.I)

- Só é possível fazer pesquisa em territórios que estão infectados com pelo menos 1 M.I
- O número de cartas de **P.B** coletado é igual ao poder de **Foco em Pesquisa**
- O número de M.I coletado de um local, é igual ao número descrito em **Cuidados Médicos**

Os Cientistas podem trocar os **M.I** e as cartas de **P.B** por Cartas de Sintomas (3 P.B ou 4 M.I) e Cartas de Transmissão (4 P.B ou 6 M.I). Algumas cartas aumentam o poder do cientistas que realizou a troca.

## FIM DO JOGO

---

**Tempo estimado de jogo: 40 minutos**

### VÍRUS

O Vírus ganha quando tiver ao menos 1 M.I em 20 territórios diferentes.

### CIENTISTAS

Os Cientistas ganham o jogo quando descobrirem todos os sintomas e formas de transmissão do vírus. O jogador que controla o vírus revela sua carta para os cientistas. Estes identificarão o vírus causador do **Surto!** e da epidemia consultando o almanaque.

## DESCRIÇÃO DOS COMPONENTES

---

### ALMANAQUE



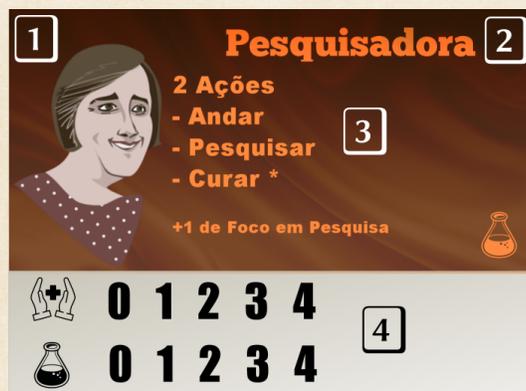
Equipe de cientistas pode consultá-lo quando descobrirem todos os sintomas e mecanismos de transmissão a fim de descobrir qual vírus estavam enfrentando ao longo da partida.

## CARTAS DE VÍRUS



- 1: Ilustração do vírus
- 2: Mecanismos de transmissão do Vírus
- 3: Sintomas causado pelo vírus
- 4: Características específicas de cada vírus

## CARTAS DOS CIENTISTAS



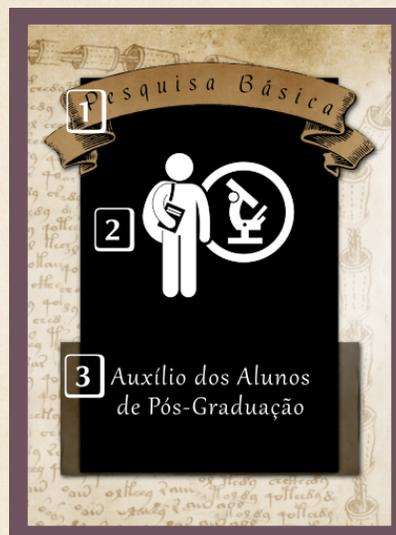
- 1: Ilustração do(a) Cientista
- 2: Especialidade do(a) Cientista
- 3: Ações e habilidades do(a) Cientista
- 4: Poderes de Cura Médica e Foco em Pesquisa

## CARTAS DE SINTOMAS E TRANSMISSÃO



- 1: Tipo da Carta
- 2: Ilustração do Sintoma
- 3: Aumento de poder concedido ao Cientista que revelar essa carta
- 4: Tipo da Carta
- 5: Ilustração do modo de transmissão
- 6: Aumento de poder concedido ao Cientista que revelar essa carta

## CARTAS DE PESQUISA BÁSICA



- 1: Tipo da Carta
- 2: Ilustração
- 3: Descrição do Tipo de Pesquisa

## CARTAS DE INSTITUIÇÕES



- 1: Instituição **Azul Escuro**
- 2: Instituição **Azul Claro**
- 3: Instituição **Verde**
- 4: Instituição **Laranja**

## VERSO DAS CARTAS



- 1: Pesquisa Básica
- 2: Instituição
- 3: Sintomas
- 4: Transmissão
- 5: Pesquisadores