

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



DICE HOSPITAL Service d'Urgence

1-6
JOUEURS

20-30
MINUTES

10+
AGE

MATÉRIEL



27 cartes
Ambulance



16 spécialistes
(6 cardiologues, 5 radiologues,
5 épidémiologistes)



6 crayons



3 dés



50 feuillets



1 carte Médecin chef

MISE EN PLACE

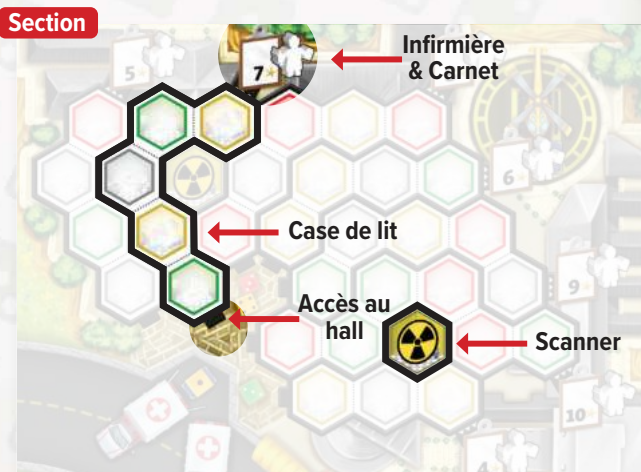
- 1 Donnez un **feuille**t et un **crayon** à chaque joueur.
- 2 Mélangez les 27 cartes Ambulance. **Remettez 3 cartes** dans la boîte, face cachée, et placez les **24 cartes** restantes face cachée entre les joueurs pour former la pioche Ambulance. (À 5 joueurs, ne retirez que 2 cartes pour faire une pioche de 25 cartes).
- 3 Placez les **3 dés** à proximité de la pioche.
- 4 Tirez au sort **2 cardiologues**, **1 radiologue** et **1 épidémiologiste**. Placez les cardiologues côté 8/5 visible. (À 2 joueurs, placez-les côté 5 visible). Rangez les autres spécialistes dans la boîte.
- 5 Un joueur reçoit la carte **Médecin chef**.

BUT DU JEU

Dans *Dice Hospital : Service d'Urgence*, chaque joueur essaie de soigner autant de patients que possible dans son hôpital. La partie se termine lorsque la pioche Ambulance est épuisée. Le joueur avec le plus de points gagne la partie.

Votre hôpital

Votre hôpital se divise en 7 sections. Chaque section est composée de 3 à 6 cases de lit et reliée au hall d'entrée d'un côté, et à une infirmière munie d'un carnet de l'autre. Vous disposez aussi de 2 scanners.



Vous disposez également d'un classeur pour tenir le compte de vos stéthoscopes, poches de sang, infirmières et patients décédés (dans la morgue).

La rangée inférieure de votre classeur comporte des cases de score.



COMMENT JOUER

La partie se joue en 24 tours (5 joueurs : 25 tours). Tous les joueurs jouent lors de chaque tour, mais le joueur avec la carte Médecin chef devra réaliser certaines tâches.

RETOURNER & LANCER

Le médecin chef révèle la première carte Ambulance et lance les trois dés. Placez chaque dé sous l'ambulance de la couleur correspondante sur le parking.

Les dés sont des patients prêts à être admis. Chaque patient est relié à l'ambulance de la couleur correspondante et au bonus imprimé dessus.

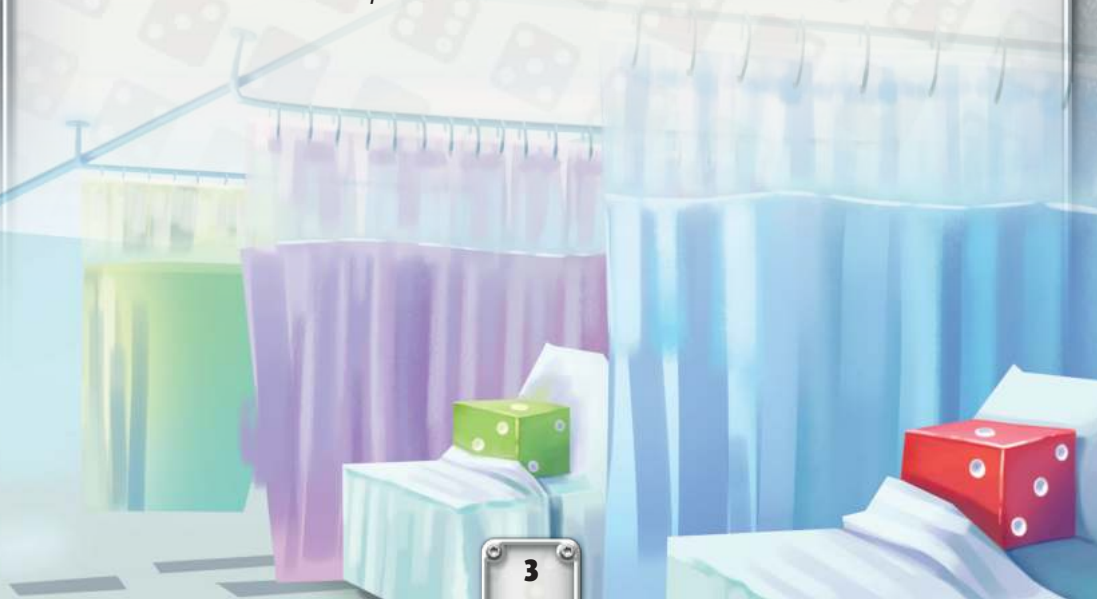


CHOISIR UN PATIENT

Le médecin chef choisit l'un des dés : c'est le patient qu'il accueille dans son hôpital. Il décale légèrement ce dé vers le bas (sans le tourner) pour indiquer son choix.

Chaque autre joueur doit maintenant choisir **l'un des deux autres** dés comme patient à accueillir dans son hôpital. Plusieurs joueurs peuvent choisir le même dé.

Si un joueur veut connaître la décision des autres avant de choisir, faites choisir les dés dans le sens horaire en partant du médecin chef.



ACCUEILLIR UN PATIENT

Lorsque vous accueillez un patient, inscrivez sa valeur dans une case de lit vide d'une section de votre hôpital, en respectant les règles suivantes :

- **Couleur** : la couleur du dé doit correspondre à la couleur de la case de lit. Les cases grises sont des jokers qui accueillent n'importe quelle couleur.
- **Case de lit** : le premier patient accueilli dans une section doit occuper la case immédiatement adjacente au hall d'entrée. Par la suite, quand vous accueillerez un patient dans cette section, il devra occuper la case immédiatement adjacente à la précédente, et ainsi de suite. Vous n'êtes cependant pas obligé de finir une section avant d'en commencer une autre.
- **Valeur** : le premier patient accueilli dans une section peut avoir n'importe quelle valeur, mais le prochain patient de cette section devra avoir une valeur supérieure à celui qui se trouve dans la case adjacente, et ainsi de suite.



Vous accueillez un patient vert de valeur 3. Vous pouvez inscrire un 3 dans n'importe quelle case marquée ✓. Chacune de ces cases est soit verte, soit grise, et est bien adjacente au hall d'entrée ou à un patient de la même section de valeur inférieure à 3.

Vous ne pouvez pas inscrire un 3 dans les cases ✗ car chacune d'entre elles est soit de la mauvaise couleur, soit adjacente à un patient de la même section de valeur supérieure ou égale à 3.



UTILISER DES STÉTHOSCOPES

Vous pouvez utiliser un ou plusieurs stéthoscopes pour modifier la valeur d'un patient avant de l'inscrire dans une case de lit. Chaque stéthoscope utilisé permet d'ajouter ou de soustraire 1 point de la valeur affichée (ne tournez pas le dé : inscrivez simplement la valeur modifiée).

Vous ne pouvez pas réduire la valeur d'un patient en deçà de 1 ou au-delà de 6. Vous ne pouvez donc pas augmenter un 6 pour obtenir un 1, ni diminuer un 1 pour obtenir un 6.

Vous commencez la partie avec un stéthoscope entouré sur votre classeur. Chaque fois que vous gagnez un stéthoscope, entourez-en un de votre classeur.

Lorsque vous utilisez un stéthoscope, rayez un stéthoscope entouré de votre classeur.



UTILISER DES POCHE DE SANG

Vous pouvez utiliser une poche de sang pour :

- Choisir le même dé que le médecin chef
— ou —
- Ignorer la couleur d'un patient pour inscrire sa valeur dans une case de lit d'une couleur différente.

Vous commencez la partie sans poche de sang. Chaque fois que vous gagnez une poche de sang, entourez-en une de votre classeur.

Lorsque vous utilisez une poche de sang, rayez une poche de sang entourée de votre classeur. Vous avez le droit d'utiliser plus d'une poche de sang par tour.



MORGUE

Si vous ne pouvez pas (ou ne souhaitez pas) inscrire la valeur d'un patient que vous avez accueilli dans votre hôpital, vous devez entourer une case de votre morgue à la place. À la fin de la partie, vous perdrez 1 point par case entourée dans la morgue. Si votre morgue est pleine et que vous devez encore y ajouter un patient, vous ne subissez aucune pénalité supplémentaire.



BONUS DE L'AMBULANCE

Chaque patient est relié à une ambulance et à son bonus. Vous gagnez le bonus lorsque vous choisissez le patient. Si vous placez le patient à la morgue, vous gagnez quand même le bonus, sauf patient critique ou infirmière qui ne peuvent être choisis dans ce cas.



STÉTHOSCOPE

Lorsque vous choisissez un dé avec un bonus **stéthoscope**, entourez 2 stéthoscopes de votre classeur. Vous pouvez les utiliser immédiatement (pour modifier la valeur du patient que vous accueillez lors de ce tour) ou les garder pour une utilisation ultérieure.



POCHE DE SANG

Lorsque vous choisissez un dé avec un bonus **poche de sang**, entourez 1 poche de sang de votre classeur. Vous pouvez l'utiliser immédiatement (pour considérer le dé comme étant de la couleur de votre choix) ou le garder pour une utilisation ultérieure (pour le même effet, ou pour avoir le droit de choisir le même dé que le médecin chef).



Les cases Stéthoscope et Poche de sang sont illimitées. Si vous en gagnez plus que de cases disponibles, dessinez vous-même les cases qui vous manquent.



RIDEAU

Lorsque vous choisissez un dé avec un bonus **rideau**, entourez le dernier patient accueilli dans **n'importe** quelle section. Ce patient est maintenant isolé et le prochain patient que vous accueillerez dans cette section peut avoir n'importe quelle valeur (voir p. 4). Vous pouvez dessiner le rideau avant ou après avoir accueilli le patient choisi lors de ce tour.





PATIENT CRITIQUE

Lorsque vous choisissez un dé avec un bonus **patient critique**, marquez ce patient d'un point d'exclamation sur votre feuillet. À la fin de la partie, vous marquerez autant de points que la valeur totale de tous vos patients critiques.

Rappel : vous ne pouvez pas utiliser ce bonus si vous placez ce patient à la morgue.



INFIRMIÈRE

Lorsque vous choisissez un dé avec un bonus **infirmière**, rayez l'icône d'infirmière associée à la section où vous accueillez ce patient, puis entourez le cercle qui se trouve le plus à gauche de la piste des infirmières dans votre classeur. À la fin de la partie, vous marquerez autant de points que la plus haute valeur entourée sur cette piste.

Vous touchez le bonus **infirmière une seule fois** par section. Si vous accueillez un autre patient avec un bonus **infirmière** dans une section où vous avez déjà rayé l'icône d'infirmière, rien ne se passe et le bonus est perdu (vous n'avez pas le droit de rayer une autre infirmière ailleurs).

Rappel : vous ne pouvez pas utiliser ce bonus si vous placez ce patient à la morgue.



PATIENT SUPPLÉMENTAIRE

Lorsque vous choisissez un dé avec un bonus **patient supplémentaire**, vous devez également accueillir un patient supplémentaire de la couleur et de l'une des deux valeurs indiquées.

Vous pouvez accueillir le patient d'origine et le patient supplémentaire dans l'ordre que vous souhaitez, dans la même section ou dans des sections différentes. La couleur et la valeur du patient supplémentaire peuvent également être modifiées (stéthoscopes / poche de sang).

CARDIOLOGUES

À la fin de chaque tour, vérifiez si quelqu'un a accompli l'objectif de l'un des cardiologues. La première fois qu'un tel objectif est atteint, le joueur qui l'a réalisé marque 8 points et **retourne** la carte. La seconde fois, le joueur marque 5 points puis **défausse** la carte.

Si plusieurs joueurs atteignent l'objectif dans le même tour, tous ces joueurs reçoivent le maximum des points disponibles. Les points que vous marquez à cette occasion doivent être inscrits dans la case de score correspondante sur votre classeur.

À 2 joueurs, la première fois qu'un objectif est atteint, le joueur qui l'a atteint marque 5 points puis **défausse** la carte. Les deux joueurs peuvent atteindre l'objectif dans le même tour, comme indiqué ci-dessus.

FIN DU TOUR

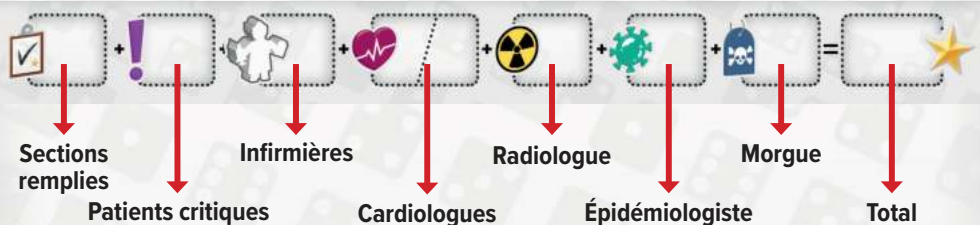
Le médecin chef donne maintenant sa carte à son voisin de gauche. Le nouveau médecin chef retourne la carte Ambulance suivante et lance les dés pour commencer le prochain tour. S'il n'y a plus de cartes Ambulance à retourner, la partie est terminée.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après 24 tours, lorsque la pioche Ambulance est épuisée (à 5 joueurs, jouez un tour supplémentaire, soit 25 tours en tout).

Chaque joueur calcule maintenant son score et inscrit les valeurs correspondantes dans les cases de score de son classeur. Faites la somme de ces valeurs pour connaître votre score final. Les stéthoscopes et poches de sang inutilisées ne servent à rien.



Sections remplies : faites la somme des chiffres inscrits sur les carnets reliés à chaque section complètement remplie de patients.



Patients critiques : faites la somme des valeurs de l'ensemble des patients critiques de votre hôpital.



Infirmières : marquez les points inscrits dans le dernier cercle que vous avez entouré sur la piste des infirmières de votre classeur (le plus à droite).



Cardiologues : faites la somme des points gagnés en accomplissant les objectifs des cardiologues.



Radiologue & Épidémiologiste : marquez les points pour chacun de ces spécialistes en fonction de la configuration de vos patients dans votre hôpital (voir p.10).



Morgue: perdez 1 point pour chaque patient décédé (dans la morgue).

Le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie.

CARTES SPÉCIALISTE

CARDIOLOGUE



Gagnez 8 stéthoscopes.



Occupez tous les lits autour d'un scanner.



Gagnez 3 infirmières.



Gagnez
4 poches de sang.



Accueillez au moins
1 patient par section.



Remplissez 2 sections.

RADIOLOGUE



Marquez autant de points que la moitié (arrondie au supérieur) de la somme des valeurs de vos patients critiques adjacents à un scanner.



Marquez 10 points pour chaque scanner entouré de six patients d'une valeur totale de 12 ou moins, ou de 30 ou plus.



Marquez 5/10/15/20 points pour chaque scanner entouré de 3/4/5/6 patients de valeur identique.



Marquez 4 points pour chaque paire de patients de valeur identique occupant deux cases diamétralement opposées autour d'un scanner.



Marquez 2 points pour chaque patient de valeur 4, 5 ou 6 adjacent à un scanner.

ÉPIDÉMIOLOGISTE



Marquez 10 points pour chaque suite continue de patients de 1 à 6 (même à travers les murs). Un même patient ne peut pas être utilisé pour deux suites différentes.



Marquez 5 points pour chaque ligne droite de 3 patients (même à travers les murs). Un même patient ne peut pas être utilisé pour deux lignes différentes.



Marquez 3 points pour chaque patient du plus grand groupe de cases contiguës (même à travers les murs) occupées par des patients de valeur identique.



Marquez 3 points pour chaque patient de la valeur qui apparaît le plus dans votre hôpital, puis retirez 3 points pour chaque patient de la valeur qui apparaît le moins (si une valeur n'est pas du tout représentée, vous ne retirez rien).



Marquez 4 points pour chaque triangle ne contenant que des valeurs paires ou impaires (même à travers les murs). Un même patient ne peut pas être utilisé pour deux triangles différents.



MODE SOLO

Vous pouvez jouer à **Dice Hospital : Service d'Urgence** en solo contre un assistant médical automatique : l'Unité de Réanimation Sécurisée d'Urgence à Logique Élémentaire, ou URSULE. Si vous marquez plus de points qu'URSULE, vous gagnez la partie.

MISE EN PLACE

- 1 Installez une partie pour 2 joueurs.
- 2 Donnez un feuillet à URSULE et placez-le à côté du vôtre.
- 3 Entourez les deux premières infirmières du classeur d'URSULE. Ces infirmières ne sont associées à aucune section.
- 4 Vous êtes le médecin chef lors de la première manche. Placez la carte Médecin chef au-dessus de votre feuillet. URSULE sera le médecin chef lors de la prochaine manche, puis ce sera de nouveau vous, etc. Déplacez la carte Médecin chef en fonction.

URSULE marque ses points comme d'habitude, sauf pour le Radiologue et l'Épidémiologiste. Pour chacune de ces cartes, URSULE marque le nombre de points indiqué sur la carte (voir ci-contre). URSULE ne marque aucun autre point pour ces cartes, quelle que soit la configuration de son hôpital.



COMMENT JOUER

Jouez chaque tour selon les règles classiques, avec les exceptions indiquées ci-dessous. Vous devez toujours terminer les actions du joueur médecin chef (vous ou URSULE) en premier, avant de passer à l'autre joueur. Lorsqu'URSULE joue, procédez comme suit :

URSULE : CHOISIR UN PATIENT

URSULE choisit le dé de plus faible valeur disponible (si égalité, le dé le plus à gauche parmi les égalités). Si URSULE est le médecin chef, vous-même devrez choisir parmi les deux autres dés, comme d'habitude. Si vous êtes le médecin chef, URSULE prend le dé restant de plus faible valeur.

Dernier tour : au tout dernier tour de la partie, si URSULE peut choisir un dé qui lui permettrait de remplir la dernière case d'une section (en utilisant des stéthoscopes et une poche de sang au besoin), elle ignore sa routine de sélection classique et choisit ce dé. Si URSULE a le choix entre plusieurs sections, elle remplit évidemment celle qui lui rapporte le plus de points. Si plusieurs dés sont éligibles, elle choisit le plus faible (si égalité, le plus à gauche parmi les égalités).

URSULE : ACCUEILLIR UN PATIENT

URSULE utilise le protocole suivant pour trouver une case de lit capable d'accueillir le patient choisi. URSULE doit se conformer aux règles classiques lorsqu'elle accueille un patient, mais avec l'avantage suivant :

URSULE peut inscrire une valeur supérieure ou égale à celle du patient qui occupe la case de lit adjacente.

URSULE accueille son patient dans la première case de lit éligible (sans stéthoscope ni poche de sang) en partant de la section de gauche, puis dans le sens horaire.

- Si ce n'est pas possible, vérifiez si URSULE peut dépenser des stéthoscopes pour augmenter la valeur du patient et l'accueillir dans une case de lit éligible.
- Sinon, vérifiez si URSULE peut dépenser une poche de sang pour ignorer la couleur du patient et l'accueillir dans une case de lit éligible.
- Sinon, vérifiez si URSULE peut combiner des stéthoscopes **et** une poche de sang pour accueillir le patient dans une case de lit éligible.

Dans tous les cas, URSULE utilisera toujours la première case de lit éligible en partant de la section de gauche, puis dans le sens horaire.

Si URSULE ne peut pas accueillir le patient selon les étapes listées ci-dessus, elle choisit le dé de valeur immédiatement supérieure disponible (en cas d'égalité, le dé le plus à gauche parmi les égalités) et renouvelle les opérations du protocole indiqué.

Si URSULE ne peut toujours pas accueillir ce nouveau patient, alors elle choisit le dé restant et renouvelle les opérations du protocole indiqué. Si vous êtes le médecin chef, URSULE doit utiliser une poche de sang pour choisir le même dé que vous, dans ce cas précis.

Si URSULE ne parvient pas à accueillir un patient à son tour malgré ce protocole, elle se résigne à choisir le patient de plus faible valeur disponible (si égalité, le plus à gauche parmi les égalités) et entoure une case de sa morgue.

URSULE : BONUS AMBULANCE

URSULE gagne le bonus Ambulance du patient qu'elle a choisi, si possible.

- **Stéthoscope** : entourez 2 stéthoscopes dans son classeur. URSULE peut utiliser les stéthoscopes lors du tour où elle les gagne, comme d'habitude.
- **Poche de sang** : entourez 1 poche de sang dans son classeur. URSULE peut utiliser une poche de sang lors du tour où elle la gagne, comme d'habitude.
- **Rideau** : URSULE accueille son nouveau patient avant de dessiner le rideau. Entourez la valeur de dernier patient la plus élevée sans rideau dans une section non terminée (si égalité, la plus à gauche parmi les égalités).
- **Patient critique** : marquez le patient accueilli par URSULE d'un point d'exclamation.
- **Infirmière** : rayez l'icône d'infirmière associée à la section où URSULE a accueilli son patient, puis entourez la case non entourée la plus à gauche de sa piste des infirmières. URSULE commence la partie avec deux infirmières. Au-delà de 5 infirmières supplémentaires, ce bonus est perdu.
- **Patient supplémentaire** : URSULE accueille d'abord le patient régulier, puis le patient supplémentaire. URSULE choisit le patient supplémentaire de plus faible valeur, selon les mêmes règles qu'un patient classique. Si ce patient ne peut pas être accueilli, URSULE essaie d'accueillir le patient de plus haute valeur. URSULE entoure une case de la morgue uniquement si aucune de ces deux valeurs ne peut être accueillie.

CARDIOLOGUES

URSULE ignore les objectifs des cartes Cardiologue. À la place, elle peut marquer les points de l'une des deux cartes, voire des deux, en remplissant les sections de son hôpital. Si URSULE remplit une section alors qu'il reste encore au moins une carte Cardiologue, alors elle marque 5 points. Vous défaussez alors une des deux cartes au choix.

Tant que les deux cartes Cardiologue sont disponibles, vous devez les traiter comme un seul gros objectif ; vous marquez les points associés si vous complétez **les deux objectifs** indiqués dessus. Si vous complétez les deux objectifs avant qu'URSULE n'ait eu le temps de remplir une section, marquez 10 points et défaussez les deux cartes. Si vous complétez les deux objectifs lors du tour où URSULE complète une section, vous marquez 10 points et URSULE en marque 5.

S'il ne vous reste qu'une seule carte Cardiologue, vous pouvez marquer les points associés en remplissant l'objectif indiqué dessus. De son côté, URSULE peut marquer les points indiqués si elle complète une deuxième section. Dans les deux cas, défaussez la carte. Si vous complétez l'objectif lors du tour où URSULE complète une deuxième section, vous marquez 5 points et URSULE également.

FIN DE LA PARTIE

Calculez votre score final comme d'habitude. URSULE marque ses points de la même façon, sauf pour le Radiologue et l'Epidémiologiste. Pour chacune de ces cartes, URSULE marque le nombre de points indiqué sur la carte. URSULE ne marque aucun autre point pour ces cartes, quelle que soit la configuration de son hôpital.

Si vous marquez plus de points qu'URSULE, vous gagnez la partie. Sinon, même en cas d'égalité, URSULE gagne la partie.

AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Si vous voulez rendre URSULE plus difficile à vaincre, appliquez 1 ou 2 des modifications suivantes :

- **Préparation** : au début de la partie, entourez 2 stéthoscopes supplémentaires et 2 poches de sang dans le classeur d'URSULE.
- **Équipement** : URSULE marque 1 point pour chaque stéthoscope et poche de sang entourés dans son classeur, utilisés ou non, y compris le stéthoscope de départ.
- **Isolation** : URSULE marque 1 point pour chaque rideau.
- **Capacité** : URSULE marque 1 point pour chaque patient dans une section incomplète (donc toute section qu'elle n'a pas rempli de patients).

CRÉDITS

Auteurs : Matthew Dunstan & Brett J. Gilbert

Illustrations : Jacqui Davis

Conception graphique : Sebastain Koziner & Magalí Reyes

Mode Solo : Nick Shaw

Rédaction : Caezar Al-Jassar & Simon Milburn

Corédaction : Liam Millard

Relecture des règles : Brett J. Gilbert

Tests : David Digby, Oliver Pilsworth, et Evelyn Shaw

Traduction : Doc Antoine Prono (Transludis)

Édition française par Super Meeple.

Super Meeple remercie Ludovic Chatillon, Morgane Clidi, Franck Michaud, Nicolas Sauton et Pierre-Jean Vatinel pour leur travail de relecture.



AIDE DE JEU

RÉSUMÉ D'UN TOUR

- 1 Retourner & Lancer** : retournez une carte Ambulance et lancez les dés.
- 2 Choisir un patient** : le médecin chef choisit l'un des dés. Chaque autre joueur doit maintenant choisir **l'un des deux autres dés** comme patient.
- 3 Accueillir un patient / Bonus Ambulance** : inscrivez sa valeur dans une case de lit vide et gagnez le bonus Ambulance lié à ce patient. Les stéthoscopes, les poches de sang et les rideaux peuvent être utilisés immédiatement.
Couleur : définit la case de lit à utiliser (case grise : joker).
Case de lit : remplissez les cases dans l'ordre en partant du hall d'entrée.
Valeur : tout dé placé dans une section doit être supérieur au dé précédent.
- 4 Cardiologue** : vérifiez si quelqu'un a accompli l'objectif de l'un des cardiologues.
- 5 Fin du tour** : le médecin chef donne maintenant sa carte à son voisin de gauche.

BONUS AMBULANCE



Stéthoscope

Entourez 2 stéthoscopes de votre classeur. Un stéthoscope permet de modifier la valeur d'un patient.



Poche de sang

Entourez 1 poche de sang de votre classeur. Une poche de sang permet de choisir le même dé que le médecin chef ou d'ignorer la couleur d'un dé.



Rideau

Entourez le dernier patient accueilli dans **n'importe** quelle section. Le prochain patient de cette section peut avoir n'importe quelle valeur.



Patient critique

Marquez ce patient d'un point d'exclamation sur votre feuillet.



Infirmière

Rayez l'icône d'infirmière associée à la section où vous accueillez ce patient. Entourez le cercle qui se trouve le plus à gauche de la piste des infirmières.



Patient supplémentaire

Vous devez accueillir un patient supplémentaire de la couleur et de l'une des deux valeurs indiquées.



$$\begin{array}{c}
 \boxed{\checkmark} + \boxed{!} + \boxed{\text{figure}} + \boxed{\text{heart}} + \boxed{\text{radiation}} + \boxed{\text{virus}} + \boxed{\text{skull}} = \boxed{\star}
 \end{array}$$

