

UN GIOCO DI  
JESÚS TORRES CASTRO E  
MATT LEAGOCK



# IBERIA

Un gioco collaborativo da 2 a 5 giocatori, dai 10 anni in su. 45 minuti.

*A metà del 19° secolo, nei panni dei membri della Seconda Spedizione Filantropica Reale, intraprenderete una missione per scoprire l'origine delle malattie che stanno devastando le terre della Penisola Iberica. Riuscirete a completare la missione?*

*Riuscirete a studiare tutte e quattro le malattie in tempo per salvare l'umanità?*

## PANORAMICA

**Iberia: Un Gioco Pandemic System** è un gioco collaborativo. I giocatori vincono o perdono tutti assieme. L'obiettivo è scoprire le cure di tutte e 4 le malattie. I giocatori perdono se:

- si verificano 8 Focolai (si scatena il panico),
- non rimangono abbastanza Cubi Malattia quando richiesto (una malattia si diffonde eccessivamente), oppure,
- non rimangono abbastanza Carte Giocatore quando servono (il tempo a disposizione della vostra squadra si è esaurito).

Ogni giocatore svolge un ruolo specifico, dotato di capacità speciali che miglioreranno le possibilità di riuscita della squadra.

# CONTENUTO



7 Pedine



7 Carte Ruolo



69 Carte Giocatore  
(48 Carte Città, 15 Carte Evento, 6 Carte Epidemia)



4 Ospedali



96 Cubi Malattia  
(24 per colore, 4 colori)



4 Segnalini Malattia Studiata



1 Segnalino Focolaio

## PREPARAZIONE



### DISPORRE IL TABELLONE E I PEZZI

Collocare il tabellone a portata di mano di tutti i giocatori. Disporre i 4 Ospedali, i 20 Segnalini Ferrovia e i 14 Segnalini Purificazione accanto al tabellone. Suddividere i cubi per colore fino a formare 4 riserve delle scorte.



### COLLOCARE IL SEGNALINO FOCOLAIO E I SEGNALINI MALATTIA STUDIATA

Collocare il Segnalino Focolaio sulla casella "0" dell'Indicatore dei Focolai. Collocare i 4 Segnalini Malattia Studiata accanto agli Indicatori di Malattia Studiata.



### COLLOCARE IL SEGNALINO LIVELLO DI CONTAMINAZIONE E CONTAMINARE 9 CITTÀ

Collocare il Segnalino Livello di Contaminazione sulla casella "2" all'estrema sinistra dell'Indicatore del Livello di Contaminazione. Mescolare le Carte Contaminazione.

- Scoprire 3 carte e collocare 3 Cubi Malattia del colore corrispondente su ognuna di queste città.
- Scoprire altre 3 carte: collocare 2 Cubi Malattia su ognuna di queste città.
- Scoprire altre 3 carte: collocare 1 Cubo Malattia su ognuna di queste città. (Quindi un totale di 18 cubi va collocato sulle città, ognuno corrispondente al colore della città in questione).

Collocare queste 9 carte a faccia in su nella Pila degli Scarti di Contaminazione. Le altre Carte Contaminazione vanno a comporre il Mazzo di Contaminazione.



Usa Cubi Malattia corrispondenti al colore delle carte.



### ASSEGNARE A OGNI GIOCATORE UNA CARTA RUOLO, UNA PEDINA E UNA CARTA DI CONSULTAZIONE

Assegnare a ogni giocatore una Carta di Consultazione. Mescolare le Carte Ruolo e distribuirne 1 a faccia in su a ogni giocatore assieme alla pedina corrispondente. Rimuovere dal gioco le Carte Ruolo e le pedine rimanenti.



Segnalini Malattia Studiata





48 Carte Contaminazione



1 Segnalino Livello di Contaminazione



14 Segnalini Purificazione



5 Carte di Consultazione



20 Segnalini Ferrovia



4 Carte Malattia (da usare solo nella sfida delle Malattie Storiche)



1 Segnalino Prevenzione



1 Carta di Consultazione dell'Ordine di Gioco (da usare solo nella sfida dell'Afflusso di Pazienti)

1 Tabellone

no di zione

Indicatore del Livello di Contaminazione

Mazzo di Contaminazione

Pila degli Scarti di Contaminazione



## PREPARARE GLI EVENTI E DISTRIBUIRE LE CARTE A OGNI GIOCATORE

Rimuovere le Carte Epidemia dal Mazzo dei Giocatori e metterle da parte fino al successivo Punto 6.

Mescolare tutte le Carte Evento e mettere da parte il numero di Carte Evento casuali indicato nella tabella sottostante.

Aggiungere queste Carte Evento alle Carte Città e rimettere le Carte Evento rimanenti nella scatola senza guardarle.

Mescolare le Carte Giocatore (Carte Città e Carte Evento). Distribuire le carte ai giocatori per comporre le loro mani iniziali. Il numero di carte da distribuire dipende dal numero di giocatori.

### Numero di giocatori | Eventi nel Mazzo | Mano Iniziale

Partita a 2 giocatori	4	4
Partita a 3 giocatori	5	3
Partita a 4 giocatori	6	2
Partita a 5 giocatori	8	2

Ogni giocatore guarda le Carte Città della sua mano e sceglie una delle città raffigurate sulle sue carte dove collocare la sua pedina. Se un giocatore non possiede una Carta Città (per esempio se tutte le sue carte sono Carte Evento) può partire con la sua pedina da una qualsiasi città sul tabellone. I giocatori tengono le loro carte a faccia in su sul tavolo.



## PREPARARE IL MAZZO DEI GIOCATORI

Stabilire il livello di difficoltà del gioco usando 4, 5 o 6 Carte Epidemia per giocare rispettivamente una partita Introduttiva, Standard o Eroica. Rimuovere dal gioco le Carte Epidemia inutilizzate.

Suddividere le Carte Giocatore rimanenti in mazzetti a faccia in giù di dimensioni più simili possibile, in modo che il numero di mazzetti corrisponda al numero di Carte Epidemia utilizzate. Inserire e mescolare 1 Carta Epidemia in ogni mazzetto, a faccia in giù. Sovrapporre questi mazzetti per formare il Mazzo dei Giocatori, collocando i mazzetti più piccoli sul fondo.

Impilare



Mescolare



## INIZIARE LA PARTITA

I giocatori esaminano le Carte Città incluse nella loro mano. Il giocatore con la città che ha la data di fondazione più antica gioca per primo.

*Nota: Le Carte Città includono le loro date di fondazione approssimative. (Va ricordato che molti di quei luoghi furono fondati migliaia di anni fa, prima che le città ricevessero quei nomi.)*

# IL GIOCO

Il turno di ogni giocatore è suddiviso in 3 parti:

- Svolgere 4 azioni.
- Pescare 2 Carte Giocatore.
- Contaminare le città.

Quando un giocatore ha concluso la contaminazione delle città, il turno passa al giocatore alla sua sinistra.

I giocatori possono consigliarsi liberamente tra loro. Chiunque può offrire opinioni e pareri. Tuttavia, è sempre il giocatore di turno a decidere cosa fare.

La mano di un giocatore può essere composta sia da Carte Città che da Carte Evento. Le Carte Città si usano per compiere certe azioni e le Carte Evento possono essere giocate in qualsiasi momento.

## AZIONI

Ogni giocatore può svolgere fino a 4 azioni per turno. È possibile scegliere una qualsiasi combinazione delle azioni elencate di seguito. Il giocatore può eseguire la stessa azione più volte, nel qual caso ogni volta conta come 1 azione. Le capacità speciali del ruolo di un giocatore potrebbero alterare il modo in cui egli svolge un'azione. Alcune azioni prevedono che il giocatore scarti una carta dalla sua mano; tutti questi scarti finiscono nella Pila degli Scarti dei Giocatori.

### AZIONI DI MOVIMENTO



#### MUOVERSI VIA CARRO/BARCA

Il giocatore si muove dalla città in cui si trova fino a una città collegata da una linea marrone (*continua o tratteggiata*).



#### MUOVERSI VIA TRENO

Il giocatore si muove dalla città in cui si trova fino a una città collegata da una fila ininterrotta di Segnalini Ferrovia.



#### MUOVERSI VIA NAVE

Il giocatore si muove da una città portuale a un'altra città portuale scartando una Carta Città corrispondente al colore della sua destinazione.

### ALTRE AZIONI



#### COSTRUIRE UNA FERROVIA

Il giocatore mette un Segnalino Ferrovia su una linea che parte dalla città in cui si trova. (*Non può trattarsi di una linea tratteggiata.*)

I Segnalini Ferrovia non possono essere collocati sulle linee tratteggiate che partono da Andorra la Vella, Palma di Maiorca, o Gibilterra. I giocatori possono comunque muoversi via Carro/Barca lungo quelle linee tratteggiate. Se non rimane nessun Segnalino Ferrovia nella riserva, i giocatori non possono effettuare questa azione.



#### COSTRUIRE UN OSPEDALE

Il giocatore scarta la Carta Città corrispondente alla città in cui si trova per collocare un Ospedale in quella città. L'Ospedale che costruisce deve corrispondere al colore della città in cui si trova. Il giocatore prende l'Ospedale dalla riserva accanto al tabellone. Se l'Ospedale di quel colore si trova già sul tabellone, il giocatore lo **sposta** dalla città precedente alla città in cui egli si trova.



#### ARGINARE MALATTIA

Il giocatore rimuove 1 Cubo Malattia dalla città in cui si trova, e lo colloca nelle riserve dei cubi accanto al tabellone.

*Nota: A differenza della versione originale di Pandemic, in Iberia viene rimosso 1 solo cubo dal tabellone, anche dopo che una malattia è stata studiata. (In Iberia le malattie non vengono mai curate o debellate.)*



### CONDIVIDERE CONOSCENZE

È possibile svolgere questa azione in due modi:

- Il giocatore **dà** la Carta Città corrispondente alla città in cui si trova a un altro giocatore, oppure
- Il giocatore **prende** da un altro giocatore la Carta Città corrispondente alla città in cui si trova.

Anche l'altro giocatore deve trovarsi nella stessa città in cui si trova il giocatore che esegue l'azione. Entrambi devono essere d'accordo nel farlo.

*Esempio: Se un giocatore possiede la Carta Città di Cordova e si trova a Cordova assieme a un altro giocatore, può dare questa carta a quel giocatore. Oppure, se un altro giocatore ha la carta di Cordova e anche il primo giocatore si trova a Cordova, allora il primo può prendere la carta di Cordova dall'altro giocatore. In ogni caso, entrambi devono essere d'accordo prima di effettuare il passaggio della carta.*

Se il giocatore che riceve la carta ha ora più di 7 carte, deve scartare immediatamente una carta o giocare una Carta Evento (vedi "Carte Evento" a pagina 7).

### STUDIARE UNA MALATTIA

Presso una città con un Ospedale, il giocatore scarta dalla propria mano 5 Carte Città dello stesso colore dell'Ospedale per studiare la malattia di quel colore. Sposterà il Segnalino Malattia Studiata sul tabellone per indicare che quella malattia è stata studiata con successo.

*Nota: A differenza della versione originale di Pandemic, in Iberia i giocatori non scoprono mai le cure delle malattie. Conducono invece degli studi per contribuire ad arginare la loro diffusione.*

Quando una malattia è stata studiata, i suoi cubi rimangono sul tabellone ed è ancora possibile collocare dei nuovi cubi durante le epidemie e le contaminazioni (vedi "Carte Epidemia" e "Contaminazioni" a pagina 6). Tuttavia, le carte corrispondenti al colore della malattia studiata possono ora essere usate per Purificare l'Acqua in qualsiasi regione adiacente e i giocatori sono più vicini a vincere la partita.

### PURIFICARE L'ACQUA

Un giocatore può eseguire questa azione in due modi diversi per aggiungere 2 Segnalini Purificazione a una regione adiacente:

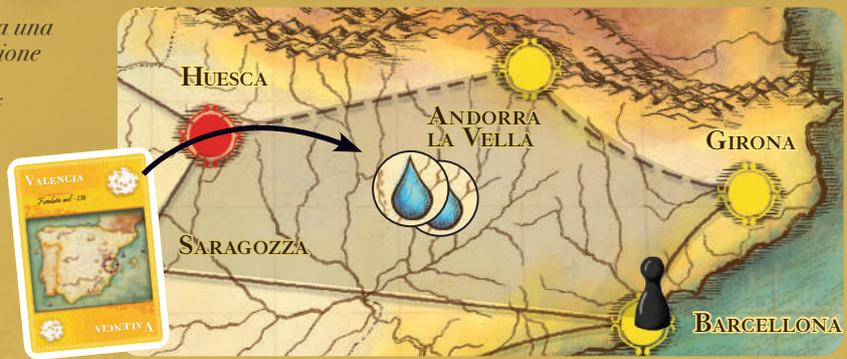
- scartando una Carta Città corrispondente al colore di una città in una regione adiacente per mettere i 2 segnalini in quella regione, oppure
- scartando una Carta Città corrispondente al colore di una malattia studiata per mettere i 2 segnalini in una qualsiasi regione adiacente.

Ogni Segnalino Purificazione previene l'aggiunta di un Cubo Malattia in una città adiacente alla regione che lo contiene (vedi "Carte Epidemia", "Contaminazioni" e "Focolai" alle pagine 6-7). Se non rimane nessun Segnalino Purificazione nella riserva, i giocatori non possono effettuare questa azione.

*Le regioni sono le aree del tabellone delimitate dalle linee marroni. Per esempio, l'area delimitata dalle linee tra Huesca, Andorra la Vella, Girona, Barcellona e Saragozza è una regione. Non c'è limite al numero di Segnalini Purificazione che ogni regione può contenere.*

*Va ricordato che anche l'area di mare contenuta tra Barcellona, Tarragona, Valencia e Palma di Maiorca è una regione.*

*Esempio 1: Trovandosi a Barcellona, Fabio gioca una carta gialla per aggiungere 2 Segnalini Purificazione alla regione a nord della sua città. In alternativa potrebbe giocare una carta rossa per aggiungerci 2 segnalini (dal momento che c'è una città rossa, Huesca, sempre in quella regione).*



*Esempio 2: La malattia nera è stata studiata. Trovandosi a Saragozza, Valentina potrebbe usare una carta nera per aggiungere 2 Segnalini Purificazione a una qualsiasi delle sei regioni a lei adiacenti.*



*Esempio di gioco: Al suo turno, Fabio svolge 4 azioni:*

*(1) Si muove via Carro fino a Huesca (da Andorra la Vella), (2) si muove via Treno fino a Madrid, (3) Argina Malattia a Madrid rimuovendo un Cubo Malattia rosso da quella città e (4) Argina Malattia di nuovo a Madrid, rimuovendo un secondo Cubo Malattia rosso.*

*Fabio ha terminato la parte delle azioni del suo turno.*



*Esempio di gioco: Successivamente, nel corso della partita, la malattia gialla è stata studiata.*

*Rimangono sul tabellone 3 cubi a Malaga, dove Fabio inizia il suo turno.*

*Fabio (1) scarta la carta gialla Valencia per aggiungere 2 Segnalini Purificazione alla regione a nord-est di Malaga. (Dal momento che la malattia gialla è stata studiata, ora può usare le carte gialle per effettuare l'azione di Purificare l'Acqua in qualsiasi regione adiacente.)*

*Valentina (la pedina bianca, attualmente a Vigo) dice a Fabio che ha la carta di Leon, l'ultima carta di cui Fabio avrebbe bisogno per studiare la malattia rossa.*

*Fabio (2) gioca la carta blu Lisbona per muoversi via Nave fino a Vigo.*

*Poi (3) si muove via Treno fino a Leon. Dato che è il Ferroviere, porta Valentina con sé fino a Leon.*

*Dopodiché Fabio esegue l'azione Condividere Conoscenze (4) e chiede a Valentina la carta di Leon. Valentina gliela cede e ora Fabio ha 5 carte rosse.*

*Fabio ha terminato la parte delle azioni del suo turno. Nel prossimo turno si dirigerà a Gijon in modo da eseguire l'azione Studiare una Malattia, dal momento che Lorenzo (la pedina verde) ha già costruito l'ospedale rosso in quella città.*



# PESCARRE CARTE

Dopo avere eseguito 4 azioni, un giocatore pesca le prime 2 carte dal Mazzo dei Giocatori.



Se, al momento di pescare ci sono meno di 2 carte nel Mazzo dei Giocatori, la partita termina e la squadra ha perso! (Non si rimescolano le carte per formare un nuovo mazzo.)

## CARTE EPIDEMIA

Se un giocatore pesca una o più Carte Epidemia, svolge immediatamente i seguenti passi in quest'ordine:

**1. Incremento:** Sposta il Segnalino Livello di Contaminazione in avanti di 1 casella sull'Indicatore del Livello di Contaminazione.

**2. Contaminazione:** Pesca la carta in fondo al Mazzo di Contaminazione. Mette 3 Cubi Malattia di quel colore sulla città indicata. Se su quella città sono già presenti dei cubi di questo colore, non vi aggiunge 3 cubi. Vi aggiunge invece soltanto i cubi che mancano per portare questa città a 3 cubi di quel colore, dopodiché si verifica un focolaio di questa malattia all'interno della città (vedi "Focolai", di seguito). Ogni Segnalino Purificazione previene l'aggiunta di 1 cubo. Questa carta deve essere poi scartata nella Pila degli Scarti di Contaminazione.



Se un giocatore non può collocare il numero di cubi effettivamente richiesti sul tabellone perché non rimangono abbastanza cubi del colore necessario nella riserva, la partita termina e la squadra ha perso! Questo può accadere durante un'epidemia, un focolaio o una contaminazione (vedi "Focolai" e "Contaminazioni", di seguito).

**3. Intensificazione:** Il giocatore rimescola solo le carte della Pila degli Scarti di Contaminazione e le colloca sopra il Mazzo di Contaminazione.

Quando svolge questi passi, il giocatore deve ricordarsi di pescare dal fondo del Mazzo di Contaminazione, per poi rimescolare soltanto la Pila degli Scarti di Contaminazione e collocarla sopra il Mazzo di Contaminazione già esistente.

È raro ma possibile pescare 2 Carte Epidemia contemporaneamente. In questo caso si svolgono tutti e tre i passi sopra indicati una prima volta, e poi una seconda volta.

In questo caso, la seconda Carta Contaminazione sarà l'unica carta da "rimescolare", che finirà in cima al Mazzo di Contaminazione. Dopodiché si verificherà un focolaio in questa città durante le Contaminazioni (vedi "Contaminazioni", di seguito), a meno che qualcuno non giochi una Carta Evento per impedirlo (vedi "Carte Evento" a pagina 7).

Le Carte Epidemia, una volta risolte, vanno rimosse dal gioco. Non si pescano altre carte per sostituirle.

## LIMITE DI MANO

Nel caso in cui un giocatore si trovi con più di 7 carte in mano (dopo avere risolto le eventuali Carte Epidemia pescate), deve scartarne alcune o deve giocare delle Carte Evento finché non gli restano solo 7 carte in mano (vedi "Carte Evento" a pagina 7).

Esempio di gioco (continua): Fabio pesca 2 carte. Nessuna di esse è una Carta Epidemia, e Fabio ha meno del limite di mano di 7 carte, quindi può proseguire il suo turno.

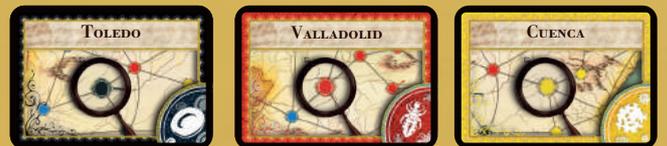


# CONTAMINAZIONI

Si rivela dalla cima del Mazzo di Contaminazione un numero di Carte Contaminazione pari all'attuale Livello di Contaminazione. Questo numero è riportato sotto la casella dell'Indicatore del Livello di Contaminazione su cui è collocato il Segnalino Livello di Contaminazione. Le carte vanno scoperte una alla volta e contaminano le città indicate su ogni carta.

Per contaminare una città si colloca su di essa 1 Cubo Malattia corrispondente al suo colore. Tuttavia, se è presente un Segnalino Purificazione in una regione adiacente a una città, si rimuove 1 Segnalino Purificazione da una regione adiacente (rimettendolo nella riserva) anziché collocare un cubo. (In caso di più regioni adiacenti dotate di un Segnalino Purificazione, il giocatore attuale decide quale segnalino rimuovere.)

Se sulla città sono già presenti 3 cubi di questo colore, non bisogna collocare un 4° cubo. In tale eventualità, si verifica invece un focolaio di questa malattia all'interno della città (vedi "Focolai", di seguito). Questa carta va scartata nella Pila degli Scarti di Contaminazione.



Esempio di gioco (continua): Fabio termina il suo turno contaminando le città. L'attuale Livello di Contaminazione è 3, quindi Fabio scopre le 3 prime Carte Contaminazione: prima Toledo, poi Valladolid, poi Cuenca.

C'è un Segnalino Purificazione in una regione adiacente a Toledo, quindi Fabio rimuove un segnalino di quel tipo dal tabellone e scarta la carta.

Su Valladolid è presente un cubo rosso, quindi Fabio aggiunge un secondo cubo rosso su quella città e scarta la carta di Valladolid.

La malattia gialla è stata studiata, ma non ci sono Segnalini Purificazione accanto a Cuenca, quindi Fabio deve contaminare Cuenca. Dal momento che su Cuenca sono già presenti 3 Cubi Malattia gialli, Fabio non colloca un 4° cubo su quella città. Si verifica invece un focolaio della malattia gialla a Cuenca.



## FOCOLAI

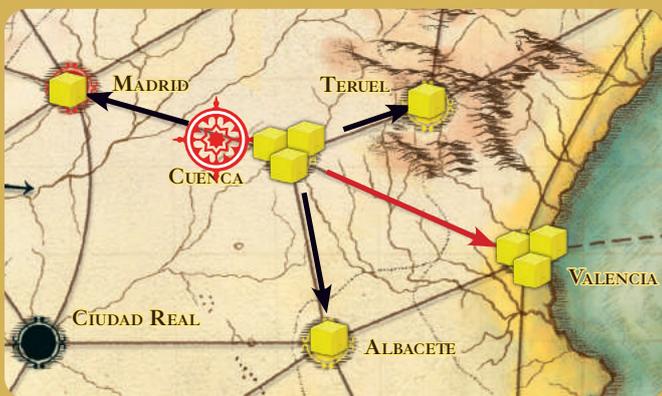
Quando si verifica un focolaio di una malattia, il Segnalino Focolaio va fatto avanzare di 1 casella sull'Indicatore dei Focolai. Dopodiché si colloca 1 cubo del colore di quella malattia su ogni città collegata alla città in cui si è verificato il focolaio (*o si rimuove un Segnalino Purificazione, se ce ne sono*). Se in una qualsiasi città sono già presenti 3 cubi del colore di quella malattia, non si colloca un 4° cubo in quella città. Invece, in ogni città si verifica una reazione a catena del focolaio dopo che il focolaio attuale è stato completato.

Quando si verifica una reazione a catena del focolaio, per prima cosa si fa avanzare il Segnalino Focolaio di 1 casella. Dopodiché si collocano i cubi come indicato più sopra, con la differenza che non si aggiunge un cubo alle città dove il focolaio (*o una reazione a catena del focolaio*) si è già verificato come parte della risoluzione dell'attuale Carta Contaminazione.

Come conseguenza di un focolaio, su una città possono essere presenti cubi di vari colori, fino a un massimo di 3 cubi di ogni colore.



Se il Segnalino Focolaio raggiunge l'ultima casella sull'Indicatore dei Focolai, la partita termina e la squadra ha perso!



*Esempio di gioco (continua):* Si verifica un focolaio di una malattia gialla a Cuenca. Fabio fa avanzare il Segnalino Focolaio di 1 casella e colloca 1 cubo giallo su ogni città collegata a Cuenca: Madrid, Teruel, Albacete e Valencia.

Valencia ha già 3 cubi gialli, quindi Fabio non vi colloca un 4° cubo. Invece, si verifica una reazione a catena del focolaio a partire da Valencia.

Fabio fa avanzare il Segnalino Focolaio di 1 ulteriore casella. Colloca 1 cubo giallo su ogni città collegata a Valencia: Tarragona, Alicante, Albacete e Palma di Maiorca, ma non su Cuenca, in quanto a Cuenca si è già verificato un focolaio durante la risoluzione di questa Carta Contaminazione. Dopodiché Fabio scarta la Carta Contaminazione di Cuenca.



## FINE DEL TURNO

Dopo avere contaminato le città e avere scartato le Carte Contaminazione, il turno del giocatore termina. Il giocatore alla sua sinistra inizia ora il proprio turno.

## CARTE EVENTO



Durante un turno, qualsiasi giocatore può giocare delle Carte Evento. Giocare una Carta Evento non è un'azione. Il giocatore che gioca una Carta Evento decide come usarla.

Le Carte Evento possono essere giocate in qualsiasi momento, tranne che tra la pesca e la risoluzione di una carta.

*Quando si pescano 2 Carte Epidemia assieme, le Carte Evento possono essere giocate dopo avere risolto la prima epidemia.*

*Esempio:* Durante le contaminazioni, la prima Carta Contaminazione pescata provoca un focolaio. I giocatori non possono giocare la Carta Evento Viaggiare Giorno e Notte per muovere l'Infermiera (e il suo Segnalino Prevenzione) al fine di impedirlo. Dopo che questo focolaio si è verificato, tuttavia, i giocatori possono usare Viaggiare Giorno e Notte per muovere l'Infermiera (magari per proteggere altre città con il suo Segnalino Prevenzione) prima di scoprire la Carta Contaminazione successiva.

Una volta giocata, una Carta Evento va scartata nella Pila degli Scarti dei Giocatori.

## CARTE GIOCATORE

Ogni giocatore colloca le proprie carte a faccia in su davanti a sé, in modo che tutti i giocatori possano vederle.

Soltanto le Carte Giocatore vanno contate ai fini di determinare il limite di mano. Le Carte Ruolo e le Carte di Consultazione non fanno parte di una mano.

I giocatori possono liberamente esaminare qualsiasi pila degli scarti in ogni momento.

## FINE DELLA PARTITA

I giocatori vincono non appena tutte e 4 le malattie sono state studiate.

*Una volta che tutte le malattie sono state studiate, la partita termina e i giocatori vincono immediatamente, a prescindere da quanti cubi rimangono ancora sul tabellone.*

Esistono 3 modi in cui una partita può concludersi con la sconfitta dei giocatori:

- se il segnalino dei focolai arriva nell'ultima casella dell'Indicatore dei Focolai,
- se un giocatore non è in grado di collocare il numero di Cubi Malattia effettivamente richiesti sul tabellone, oppure,
- se un giocatore non può pescare 2 Carte Giocatore dopo avere svolto le sue azioni.

# SFIDA DELL'AFFLUSSO DI PAZIENTI

Questa sfida simula l'afflusso dei pazienti nei nuovi ospedali appena costruiti nella Penisola Iberica del 19° secolo. In questo periodo gli ospedali venivano costruiti per curare delle malattie specifiche e i pazienti cercavano di raggiungere quelle città nella speranza di ricevere le cure adatte.

## PREPARAZIONE

Si usano le regole relative alla preparazione del gioco base, con i cambiamenti seguenti:

- Aggiungere la Carta di Consultazione dell'Ordine di Gioco alla sezione del Turno di Gioco del tabellone. La carta mostra il nuovo ordine del turno di gioco e aiuterà i giocatori a ricordare di eseguire il nuovo passo "Muovere i pazienti" a ogni turno.
- All'inizio della partita, la riserva contiene solo 6 Segnalini Purificazione disponibili per l'uso. Gli 8 Segnalini Purificazione rimanenti vanno divisi in 4 pile da 2 segnalini e su ogni pila va collocato un ospedale.



## IL GIOCO

### COSTRUIRE GLI OSPEDALI

La costruzione degli ospedali ora prevede dei benefici aggiuntivi. Ogni volta che si costruisce un ospedale, dopo avere collocato l'ospedale sul tabellone, si svolgono i passi seguenti:

- Mettere nella riserva i 2 Segnalini Purificazione che si trovano sotto l'ospedale. Ora diventano disponibili e possono essere usati.
- Rimuovere i Cubi Malattia (corrispondenti al colore dell'ospedale, se ce ne sono) dalla città dove è stato costruito l'ospedale e rimetterli nella riserva.

La costruzione degli ospedali prevede tuttavia anche uno svantaggio, vale a dire che i giocatori devono ora muovere un Cubo Malattia (indicato come un "paziente" d'ora in poi) verso ogni ospedale a ogni turno. Questo significa che gli ospedali potrebbero presto sovraffollarsi di pazienti.

I pazienti vanno mossi dopo le azioni, ma prima di pescare le Carte Giocatore. Si segue questo nuovo ordine di gioco:

1. Svolgere 4 azioni
2. Muovere i pazienti (1 per colore)
3. Pescare 2 Carte Giocatore
4. Contaminare le città

### MUOVERE I PAZIENTI

Durante il passo 2, per ogni ospedale si muove il paziente (vale a dire il Cubo Malattia) più vicino del colore corrispondente all'ospedale di un passo verso l'ospedale stesso.

Al momento di calcolare la distanza per determinare il paziente più vicino, si contano i collegamenti, ignorando tuttavia i Segnalini Ferrovia. Se ci sono 2 o più pazienti equidistanti, il giocatore può scegliere quale paziente muovere tra quelli più vicini.

Quando i pazienti si muovono, seguono la via più veloce a loro disposizione, il che significa che potrebbero usare le ferrovie, se quella è la via più veloce per raggiungere l'ospedale. Se ci sono 2 o più percorsi che richiedono lo stesso ammontare di tempo, il giocatore può scegliere quale percorso il paziente seguirà tra quelli più veloci. I pazienti che si muovono ignorano gli effetti dei Segnalini Purificazione e quello del Segnalino Prevenzione dell'Infermiera.

Se il **movimento di un paziente** porta una città con un ospedale ad avere 4 Cubi Malattia dello stesso colore, quell'ospedale è sovraffollato. Vedi "Ospedali sovraffollati", sotto.

Se si verifica un **focolaio** in una città contenente un ospedale (a seguito di una Contaminazione o di una Carta Epidemia) si colloca il 4° Cubo Malattia sulla città (non si colloca mai un 5° o un 6° cubo dello stesso colore), poi si applicano le regole relative agli ospedali sovraffollati.

### OSPEDALI SOVRAFFOLLATI

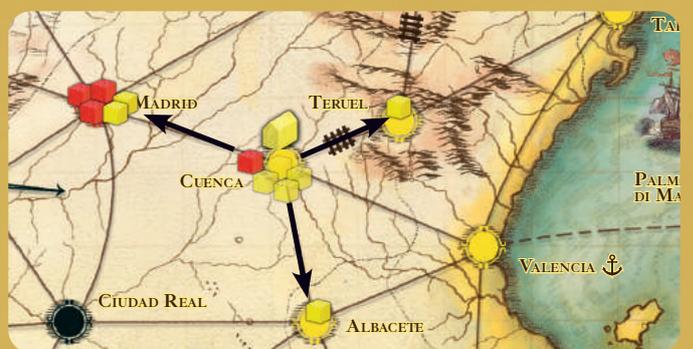
Se una città con un ospedale ospita in qualsiasi momento 4 o più pazienti dello stesso colore, l'ospedale è sovraffollato e tutti fuggono dalla città. Invece di risolvere un normale focolaio quando questo accade, ogni paziente di quel colore situato in quella città viene mosso sulle città adiacenti. I giocatori possono decidere su quali città muovere i cubi.

In alcuni casi, questo potrebbe generare uno o più focolai aggiuntivi. Quando questo accade, i focolai si risolvono normalmente.

Dopo avere mosso i cubi fuori dalla città dell'ospedale sovraffollato, il Segnalino Focolaio avanza di una casella sull'Indicatore dei Focolai.



*Esempio di gioco: Durante il passo "Muovere i pazienti", Valentina muove 1 paziente (1 Cubo Malattia giallo) a Saragozza verso l'ospedale giallo a Cuenca. Non può muovere il cubo giallo a Barcellona dal momento che è più lontano. Dato che Saragozza è collegata a Cuenca tramite ferrovia, Valentina muove il paziente direttamente fino a Cuenca. La città ora ha 4 cubi di un singolo colore ed è sovraffollata!*



*Valentina prende tutti i Cubi Malattia di Cuenca e li muove nelle città adiacenti. Muove 2 cubi gialli fino a Madrid, 1 cubo giallo fino a Teruel e 1 cubo giallo fino a Albacete. (Decide di non muoverne nessuno fino a Valencia).*

*Dopodiché fa avanzare il Segnalino Focolaio di 1 casella.*

# SFIDA DELLE MALATTIE STORICHE

## BACKGROUND

In questa sfida i giocatori fanno parte di una squadra esperta che dovrà combattere contro malattie più potenti. Ogni malattia ora adotta un comportamento diverso e terribile: focolai più pericolosi, contaminazioni più rapide, maggiori difficoltà ad arginarle... Vivere in città non era facile nel 19° secolo!

Anche se molte malattie devastarono il mondo nel corso del 19° secolo, soltanto quattro di quelle pericolose minacce compaiono in questo gioco. All'epoca, l'umanità iniziava a capire come le malattie si originavano, come combatterle e come prevenirle. E sebbene queste malattie ora siano scomparse da buona parte del mondo evoluto, milioni di persone continuano a soffrirne.

## IL GIOCO

La partita si svolge normalmente, ma vanno ricordati gli effetti speciali delle malattie che ora sono in gioco.



### NERA - MALARIA

Quando si contamina con la malattia nera, ogni volta che andrebbe aggiunto 1 cubo nero in una città priva di cubi neri, si aggiungono invece 2 cubi.

*Huelva riceve 2 cubi neri quando viene contaminata, dal momento che era priva di cubi neri.*



### ROSSA - TIFO

Se su una città è presente più di 1 cubo rosso, è necessario spendere 2 azioni per rimuovere da essa 1 cubo rosso.

*Servono 2 azioni per eseguire l'azione Arginare Malattia al fine di rimuovere il primo Cubo Malattia rosso da Madrid (dal momento che in quella città ci sono 2 o più cubi) e 1 azione per rimuovere il cubo rimanente.*



### BLU - COLERA

Quando si verifica un focolaio della malattia blu, oltre a collocare 1 cubo blu in ogni città distante 1 collegamento, si colloca 1 cubo blu anche in ogni città distante 2 collegamenti se su quella città non ci sono cubi.

*Si verifica un focolaio ad Albufeira. Si aggiunge un cubo a Lisbona e uno a Huelva (come di consueto). Dopodiché si aggiunge un ulteriore cubo blu a Porto e un altro a Evora. Non si aggiunge nessun cubo a Coimbra o a Siviglia, dal momento che su quelle città sono già presenti dei cubi.*



### GIALLA - FEBBRE GIALLA

Quando viene collocato 1 cubo giallo su una città portuale, è necessario collocare 1 cubo giallo anche in tutte le altre città portuali adiacenti.

*Sia Valencia che Cartagena ricevono 1 cubo giallo quando Alicante viene contaminata, dal momento che entrambe sono città portuali adiacenti.*



# INFORMAZIONI STORICHE

## EVENTI



### STAGIONE FAVOREVOLE

Le epidemie e i focolai delle nuove malattie hanno decimato intere popolazioni nel corso della storia dell'uomo. Molte terribili malattie sono state controllate o addirittura debellate in alcune regioni grazie ai progressi della scienza.



### MIGRAZIONE OLTREMARE

Nell'ultimo decennio del 19° secolo la Spagna controllava numerosi territori oltre il mare, tra cui le Canarie, Ceuta, Melilla, Cuba, Puerto Rico, le Filippine, la Guinea e il Sahara Spagnolo. Il Portogallo possedeva territori alle Azzorre, Madeira, in Africa (*Capo Verde, Guinea-Bissau, Angola, Mozambico*), India Portoghese (*Goa, Damão*), Macao e Timor-Est. La penisola ospitava anche una terza, minuscola nazione di nome Andorra e una colonia inglese, la città di Gibilterra.



### MOBILITAZIONE DEL GOVERNO

La Spedizione Filantropica Reale era guidata dal Dottor Francisco Javier de Balmis, un vice chirurgo, tre infermiere, due praticanti di pronto soccorso, due assistenti, una direttrice e ventidue ragazzi orfani.



### PURIFICARE L'ACQUA

L'asepsi (disporre di cibo, acqua e strumenti medici puliti) fu una delle scoperte più importanti nella lotta alle malattie e un potente strumento per contrastare le contaminazioni.



### FONDAZIONE DEGLI OSPEDALI

Esistevano ospedali specializzati per ogni genere di malattia. I malati si recavano in una specifica città per visitare il suo ospedale, anche se la capienza di ciascuno di essi era limitata a pochi pazienti.



### RETE FERROVIARIA

Nel 1855, la Legge Generale delle Ferrovie (*Ley General de Caminos de Hierro*) decretò la costruzione di una rete ferroviaria nazionale, usando un progetto più ampio di quelli attuati nelle altre nazioni europee. In Portogallo, la rete ferroviaria principale fu costruita tra il 1856 e il 1890.



### SERVIZIO POSTALE

I primi servizi di distribuzione postale risalgono all'epoca romana. I primi francobolli spagnoli furono diffusi il 1° gennaio 1850. In Portogallo furono approvati due anni dopo e iniziarono a essere usati nel 1853.



### TRIONFO DELLA SCIENZA

L'umanità iniziò a vincere la sua battaglia contro le malattie grazie alle molte scoperte scientifiche e mediche, specialmente l'asepsi e le origini microbiologiche delle malattie infettive.



### NUOVE FERROVIE

La prima ferrovia a consentire i viaggi ferroviari nella Penisola Iberica fu il tratto da Barcellona a Mataro, inaugurato il 28 ottobre 1848. (*Anche se la prima ferrovia spagnola fu inaugurata a Cuba nel 1837*.) La prima ferrovia portoghese, che andava da Lisbona a Carregado, fu inaugurata il 28 ottobre 1856.



### UNA SECONDA POSSIBILITÀ

Varie malattie potevano colpire una città in rapida successione, o anche contemporaneamente. Con l'evoluzione della medicina moderna, le aspettative di vita aumentavano.



### UN GIORNO IN PIÙ

I ricercatori e gli scienziati si sforzavano in ogni modo di combattere le malattie. Le istituzioni scientifiche più importanti erano le università e i centri accademici reali. Quando furono avviati i primi progetti di pubblica istruzione, circa il 90% della popolazione adulta era analfabeta.



### ARRIVANO LE NAVI

Fino alla fine del 19° secolo, le navi e le imbarcazioni erano i trasporti più veloci sulle lunghe distanze e il mezzo di trasporto più usato per trasferire risorse.



## MESSAGGIO TELEGRAFICO

Il primo messaggio telegrafico trasmesso in Spagna, da Madrid a Irun, fu un discorso che la Regina Isabella II tenne per inaugurare un nuovo periodo congressuale l'8 novembre 1854. Il servizio telegrafico pubblico divenne attivo il 25 febbraio 1855, una linea sottomarina collegò Lisbona alle Isole Azzorre. Il servizio telegrafico pubblico in Portogallo divenne attivo nel 1857.



## QUANDO I PIANI FUNZIONAVANO

La Spedizione Filantropica Reale era una missione medica attiva dal 1803 al 1806. Il suo obiettivo era consegnare un vaccino contro il vaiolo alle terre spagnole d'oltremare, contenuto nel sangue di ventidue orfani. Fu la prima spedizione di soccorso sanitario della storia del mondo.



## VIAGGIARE GIORNO E NOTTE

I mezzi di trasporto principali, prima dell'avvento dei treni, erano i carri e le carrozze.

## MALATTIE



### COLERA

Il batterio *Vibrio Cholerae* giunse a Porto, nel nordovest, nel 1832. In seguito arrivò al porto di Vigo, nel 1833 e nel 1853. Nelle epidemie successive contaminò circa il 20 per cento della popolazione, per un totale di oltre 650.000 vittime.



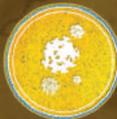
### TIFO

Il batterio *Rickettsia* era diffuso da pidocchi, termiti, pulci e zecche, in genere nelle città più sporche. Si diffondeva soprattutto in seguito alle catastrofi naturali o nelle città distrutte dalla guerra.



### MALARIA

Il nord della Penisola non conosceva questa malattia. Intorno al 1880, l'umanità scoprì che era causata da dei protozoi del genere *Plasmodium* e trasmessa dalle zanzare femmina Anofele. La malaria uccide milioni di persone in tutto il mondo ancora oggi.



### FEBBRE GIALLA

Questo virus era diffuso dalla zanzara della febbre gialla e spesso colpiva le città portuali o fluviali. I peggiori focolai erano situati lungo il Mediterraneo e nelle città meridionali, e raggiunsero il loro apice all'inizio del 19° secolo.

## REGOLE NORMALMENTE TRALASCIATE

- Anche se una malattia è stata studiata, l'azione di Arginare Malattia continua a rimuovere 1 solo cubo.
- È consentito usare le carte del colore corrispondente a una malattia studiata per eseguire l'azione di Purificare l'Acqua in una regione adiacente.
- Un giocatore non pesca una carta sostitutiva dopo avere pescato una Carta Epidemia.
- Nel proprio turno, un giocatore può prendere una carta da un altro giocatore, se entrambi si trovano nella città che corrisponde alla carta che intende prendere.
- Il limite di mano si applica sempre, anche subito dopo che un giocatore abbia preso una carta da un altro giocatore.

# RUOLI

Ogni giocatore ricopre un ruolo dotato di capacità speciali che possono migliorare le possibilità di riuscita della squadra.



## AGRONOMA

- Con un'azione, l'Agronoma colloca un Segnalino Purificazione in una regione adiacente.
- Quando esegue l'azione di Purificare l'Acqua, l'Agronoma può collocare un Segnalino Purificazione aggiuntivo nella regione.



## POLITICO

- Con un'azione, il Politico può **cedere** una Carta Città a un altro giocatore che si trovi in qualsiasi città. Il Politico deve trovarsi nella città corrispondente alla carta che cede.
- Con un'azione, il Politico può **scambiare** una Carta Città nella sua mano con una Carta Città nella pila degli scarti. Deve trovarsi in una delle due città corrispondenti alle carte che vengono scambiate.



## INFERMIERA

- Il ruolo dell'Infermiera include un Segnalino Prevenzione. L'Infermiera colloca il suo Segnalino Prevenzione in una regione adiacente alla sua città durante la preparazione. Le città adiacenti al suo Segnalino Prevenzione non possono essere contaminate.
- Il Segnalino Prevenzione accompagna sempre l'Infermiera. Ogni volta che il giocatore (*o qualsiasi altro giocatore*) muove la pedina dell'Infermiera per qualsiasi ragione, anche il suo Segnalino Prevenzione deve essere collocato in una regione adiacente alla sua pedina.



## FERROVIERE

- Una volta per turno, quando il Ferroviere esegue l'azione di Costruire una Ferrovia, può collocare due Segnalini Ferrovia consecutivi partendo dalla città in cui si trova.
- Quando il Ferroviere si muove via Treno, può portare un passeggero (*una pedina che si trova nella sua città*) con sé.



## SCIENZIATA DELL'ACCADEMIA REALE

- Quando la Scienziata dell'Accademia Reale esegue l'azione di Purificare l'Acqua, può giocare qualsiasi Carta Città, a prescindere dal colore.
- Con un'azione, la Scienziata dell'Accademia Reale pesca le 3 prossime Carte Giocatore, le ridispone nell'ordine che preferisce, poi le rimette in cima al Mazzo dei Giocatori.



## MEDICO RURALE

Quando il Medico Rurale esegue l'azione di Arginare Malattia, rimuove un cubo dalla sua città e un cubo aggiuntivo da quella stessa città o da una città diversa in una regione adiacente.



## MARINAIO

- Quando il Marinaio si muove via Nave, non spende una carta.
- Quando il Marinaio si muove via Nave, può portare un passeggero (*una pedina che si trova nella sua città*) con sé.

# RICONOSCIMENTI

**Idea e sviluppo del gioco:** Jesús Torres Castro e Matt Leacock

**Illustrazioni:** Atha Kanaani e Chris Quilliams

**Progetto grafico:** Philippe Guérin e Karla Ron

**Stesura delle regole:** Marie-Elaine Bérubé

**Revisione:** Jean-François Cagné

Ringraziamenti speciali a Beth Heile e John Knoerzer

Ringraziamenti speciali a tutti i membri di Jugamos Tod@

**Playtester:** Colleen e Donna Leacock, David P., Enrique B., María B., Rafael N., Javi A., Pili M., Luis O., Ana M., Carlos M., Joaquín O., Sandra M., José Luis A., Marta M., Adrián J., Diego G., Silvia M., David A., Juan Carlos J., Emilio M., Elena Z., Rafa M., Álvaro L., JuanFran L., Elena M., Nacho E., Isaac A., Alberto M., Antonio V., Rafa S., Juan L., Maqui N., Jokin C., Sara S., Antonio R., Patricia, Dirk, Barbara, Raúl & Sonso.

**Direzione Studio:** Sophie Gravel

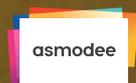
**Traduzione e Supervisione:** Fiorenzo Delle Rupi e Massimo Bianchini

Z-Man Games sostiene la rappresentazione diversificata e l'accessibilità universale al gioco. Per qualsiasi dubbio o suggerimento, siete invitati a contattarci tramite il nostro sito web.

Pandemic e Z-Man Games sono © di Z-Man Games. Gamegenic e il logo Gamegenic sono TM & © di Gamegenic GmbH, Germania. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.



1995 County Rd B2 West  
Roseville, MN 55113, USA  
651-639-1905  
info@ZManGames.com



Asmodee Italia Srl  
Viale della Resistenza 58  
42018 San Martino in Rio (RE) - Italia  
www.asmodee.it