

MATT LEACOCK
ROB DAVIAU



PANDEMIC
LEGACY

SEASON 1

EDIZIONE ITALIANA

PANDEMIC LEGACY

SEASON 1 EDIZIONE ITALIANA

di Matt Leacock e Rob Daviau

Il mondo è sull'orlo di una crisi. Quattro malattie hanno contaminato il pianeta e la vostra squadra deve intervenire in prima linea. Inoltre, cosa ancora peggiore, una malattia sembra in procinto di sviluppare una resistenza a ogni tentativo di cura.

Pandemic Legacy è un gioco collaborativo in cui tutti i giocatori devono cooperare per sviluppare le cure e prevenire i focolai delle malattie prima che le 4 malattie contaminino l'umanità. I giocatori vincono o perdono tutti assieme.

Riuscirete a sopravvivere all'anno in corso e a salvare l'umanità?

CONTENUTO DI PARTENZA



5 Carte Personaggio



4 Pedine



61 Carte Giocatore
(48 Carte Città, 5 Carte Epidemia, 8 Carte Evento)



4 Carte di Consultazione
(una per ogni colore del giocatore)



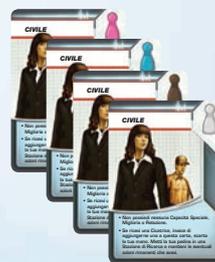
48 Carte Contaminazione



62 Carte Legacy



4 Carte Civile



5 Dossier e 1 foglio con gli adesivi



1 Tabellone



4 Segnalini Cura



1 Segnalino Livello di Contaminazione



1 Segnalino Promemoria



1 Segnalino Focolaio



96 Cubi Malattia
(24 per colore, 4 colori)



6 Stazioni di Ricerca



1 Scatola con 8 scompartimenti numerati

Sarà necessaria anche una penna, non inclusa in questa scatola.

PANORAMICA

COME SI GIOCA UNA PARTITA DI LEGACY?

A differenza della maggior parte dei giochi, che ripartono da zero a ogni nuova partita, in Pandemic Legacy alcuni elementi si tramandano da una partita a quella successiva. Le decisioni che i giocatori prendono nella partita 1 saranno presenti nella partita 2, 3 e in ogni partita che giocheranno con la loro copia del gioco. Gruppi diversi prenderanno decisioni diverse ed esploreranno situazioni diverse. Ne risulterà un'esperienza di gioco unica per ogni gruppo.

A volte sarà necessario scrivere su alcune parti del gioco. Altre volte bisognerà collocare degli adesivi sulle carte o sul tabellone. A volte bisognerà addirittura distruggere (strappare) una carta. Questi cambiamenti sono permanenti.

Inoltre, alla fine di ogni partita, il gruppo riceverà due Migliorie di Fine Partita per prepararsi alle partite successive. I giocatori collegheranno vari adesivi sul tabellone, sulle carte e sui personaggi.

Nel corso delle partite i giocatori scopriranno altri modi in cui il gioco può cambiare.

Inoltre, alcuni elementi di gioco sono nascosti e sigillati all'inizio della prima partita. Man mano che il gioco procede, i giocatori riceveranno delle istruzioni che indicheranno loro quando aprire quegli Scompartimenti. Gli Scompartimenti contenuti nella scatola non vanno aperti finché non giunge l'istruzione di farlo. Anche i dossier contengono informazioni nascoste che saranno rivelate nel corso del gioco.

Alcune regole, contrassegnate dalle lettere dalla A alla Y, non sono riportate in questo regolamento. Man mano che si gioca, i giocatori otterranno le regole mancanti e le attaccheranno al regolamento. Da quel momento in poi, le regole saranno cambiate permanentemente.

SE NON AVETE MAI GIOCATO A PANDEMIC...

Vi consigliamo di giocare qualche partita senza nessuna delle regole speciali di "Legacy" per familiarizzare con le decisioni che dovrete prendere.

Leggete questo regolamento e giocate senza usare le regole seguenti:

- **Mesi di Gioco, Mazzo Legacy, Dossier**
- **Obiettivi, Finanziamenti, Calendario di Gioco, Livello di Panico**
- **Cicatrici e Personaggi Perduti**
- **Migliorie di Fine Partita**

L'obiettivo di queste partite di riscaldamento è trovare le cure di quattro malattie prima che si attivino le condizioni di sconfitta (come descritto nelle regole). Dovreste giocare almeno due partite in questa modalità per prendere dimestichezza con il gioco prima di leggere le regole aggiuntive.

SE AVETE GIÀ GIOCATO A PANDEMIC...

Noterete che la partita 1 di Pandemic Legacy funziona come una partita di Pandemic con alcuni cambiamenti descritti di seguito.

COSA RESTA E COSA SI AZZERA?

Le scritte sul tabellone, la collocazione di adesivi sul tabellone o sulle carte e la possibile distruzione dei componenti sono modifiche permanenti.

Sotto ogni altro aspetto, il gioco si azzera all'inizio di ogni partita. Le pedine sul tabellone, le carte in mano, i focolai ecc. ripartono sempre da zero.

MESI DI GIOCO

Pandemic Legacy è ripartito in 12 mesi a partire da Gennaio.

Se il gruppo ottiene un successo in un mese, passa a giocare il mese successivo. Se fallisce, ha una seconda opportunità di riportare un successo nel mese attuale. Dovrà iniziare una nuova partita con la serie attuale di regole e obiettivi per il mese che ha appena perso. Se perde di nuovo, dovrà passare al mese successivo per la prossima partita.

IL MAZZO LEGACY

Il Mazzo Legacy contiene delle carte che descrivono cosa accade nel corso dei 12 mesi di gioco. È disposto in un ordine specifico: **le carte non vanno guardate e non vanno mescolate**. All'inizio di una partita, un giocatore pesca le carte e le legge una alla volta finché non arriva a una carta con la scritta STOP sul dorso. Questa carta dirà al gruppo quando continuare a pescare dal mazzo (potrebbe accadere nel corso della partita, alla fine della partita o all'inizio del mese successivo). Il Mazzo Legacy è un viaggio a senso unico. Anche se il gruppo deve ripetere la partita di un mese, non deve reinserire nel mazzo nessuna Carta Legacy. Il contenitore è stato realizzato con due spazi per le Carte Legacy: uno per le carte utilizzate, e l'altro per le carte che saranno utilizzate durante le partite successive.

Se il Mazzo Legacy viene scomposto, i giocatori dovranno chiedere a qualcuno che non partecipa al gioco di rimettere le carte in ordine usando i numeri nell'angolo di ogni carta. A destra è raffigurata la prima carta del Mazzo Legacy (ML 01 R). Per essere sicuri che non accada, una volta tolto dall'imballo, lasciare il Mazzo Legacy nel contenitore.



preparare
la partita.

ML 01 R

I DOSSIER

I cinque dossier contengono gli adesivi da applicare al gioco. Man mano che i giocatori si fanno strada nel Mazzo Legacy, si imbattono in alcune carte che contengono dei numeri o delle lettere dei dossier. Quando questo accade, devono aprire (e strappare servendosi dell'angolo pretagliato) le porte dei dossier corrispondenti ai numeri (o alle lettere) sulla carta, **una alla volta**, e risolvere ognuna di esse prima di aprire la successiva. Alcune di queste porte dei dossier contengono degli adesivi monouso. Altre creano una carta che sarà usata di tanto in tanto nelle partite future.



GLI SCOMPARTIMENTI

Il gioco include una scatola con 8 Scompartimenti. Nel corso della partita i riquadri gialli forniranno istruzioni ai giocatori per l'apertura di Scompartimenti specifici.

Importante: All'inizio della prima partita, posizionare l'adesivo dell'apertura dello Scompartimento sullo Scompartimento 8 della scatola.

PANORAMICA

OBIETTIVI

All'inizio di ogni partita i giocatori ricevono uno o più obiettivi da completare per vincere. Il numero di obiettivi richiesti per vincere in un mese è indicato sul tabellone al di sotto del mese in questione.



Se un obiettivo è contrassegnato come **obbligatorio**, deve essere completato al fine di vincere la partita. I giocatori non sono obbligati a decidere quali altri obiettivi cercheranno di completare all'inizio di una partita; possono aspettare e vedere come si sviluppa la partita.

Alcuni obiettivi rimangono in gioco finché il gruppo non li completa; altri decadono alla fine di un mese specifico. Inoltrandosi nell'anno, nuovi obiettivi saranno presentati.

FINANZIAMENTI

All'inizio di ogni partita i giocatori aggiungono al Mazzo dei Giocatori un numero di Carte Evento Finanziato (a scelta del gruppo) pari al loro Livello di Finanziamento. Il Livello di Finanziamento del gruppo è 4 all'inizio della prima partita a Gennaio, ma potrà salire o scendere di partita in partita. I finanziamenti minimi sono pari a 0 e quelli massimi sono pari a 10.

CALENDARIO DI GIOCO

Utilizzate il calendario di gioco per annotare i vostri progressi, vittorie, sconfitte, giocatori coinvolti e Livello di Finanziamento attuale. Il calendario di gioco è disponibile in quarta di copertina di questo regolamento.

Calendario di Gioco			
In caso di vittoria, si procede al mese successivo e i finanziamenti si <i>riducono</i> di 2. In caso di sconfitta nella prima metà del mese, si gioca la seconda metà del mese e i finanziamenti <i>aumentano</i> di 2. In caso di sconfitta nella seconda metà del mese, i finanziamenti aumentano di 2 e poi si procede al mese successivo. I finanziamenti non possono scendere a meno di 0 o salire oltre 10.			
	Finanziamenti	Data	Giocatori e Personaggi
Gennaio	1ª metà	4	
	2ª metà		
Febbraio	1ª metà		
	2ª metà		
Marzo	1ª metà		
	2ª metà		
Aprile	1ª metà		
	2ª metà		

SEGNALINO PROMEMORIA



Questo segnalino viene usato di tanto in tanto durante le partite dai giocatori per ricordarsi qualcosa.

IL TABELLONE DI GIOCO

REGIONI

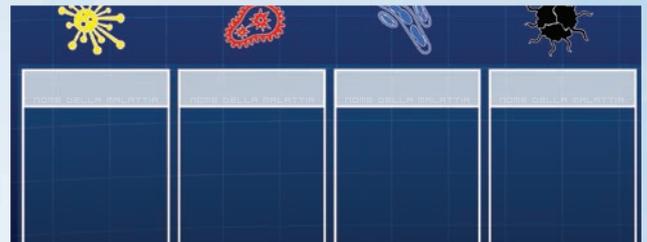
Il tabellone è suddiviso in sei regioni, ognuna equivalente all'incirca a un continente. Le regioni entreranno in gioco successivamente.

SEZIONE OBIETTIVI

In un angolo del tabellone compare un'area dove collocare gli obiettivi. Gennaio inizierà con un obiettivo. Altri obiettivi saranno aggiunti e rimossi nei mesi successivi.

AREA DEGLI INDICATORI DELLE MALATTIE

Quest'area del tabellone si usa per applicare eventuali cambiamenti a ognuna delle quattro malattie.



LIVELLO DI PANICO

Le città cedono al panico man mano che le malattie si diffondono. Ogni volta che in una città si verifica un focolaio, il suo Livello di Panico aumenta di un punto. La prima volta che una città cede al panico, collocate l'adesivo del livello 1 (Instabile) sulla casella degli adesivi del Livello di Panico accanto alla città. Dopodiché il successivo adesivo numerato andrà collocato sopra il precedente (livello 2, poi livello 3 ecc.). Gli effetti di panico sono elencati di seguito. Questi effetti sono cumulativi.

LIVELLO

1

2-3

4

5

STATO

Instabile

Rivolta

Collasso

Caduta

EFFETTO

Nessun effetto.

I giocatori non possono usare Voli Diretti o Voli Charter per entrare o uscire dalla città. Le Stazioni di Ricerca sono distrutte e non possono essere ricostruite.

Il giocatore deve scartare una carta del colore della città per entrare in questa città con l'azione Guidare/ Navigare.

Il giocatore deve scartare una carta aggiuntiva del colore della città per entrare in questa città con l'azione Guidare/Navigare (per un totale di 2 carte).

Se un personaggio si trova in una città quando la città Cade, quel personaggio è perduto. Vedi Personaggi Perduti a pagina 5.



Posizionando l'adesivo del Livello di Panico 2, il Livello di Panico della città passa da Instabile a in Rivolta.

PERSONAGGI

Ogni giocatore controlla un personaggio specifico, dotato di capacità speciali che miglioreranno le probabilità di successo della squadra. Ogni giocatore inizia la partita 1 creando un personaggio.

Per creare un personaggio si seleziona una Carta Personaggio (ognuno possiede delle capacità speciali diverse) e si assegna a quel personaggio un nome.

L'ADESIVO REGOLA A
va messo qui

Questi personaggi permarranno da una partita all'altra e potrebbero diventare *perduti* (vedi sotto). I giocatori non sono obbligati a giocare con lo stesso personaggio in ogni partita.



CICATRICI

I personaggi possono essere fisicamente o mentalmente danneggiati nel corso del gioco. Quando questo accade, il giocatore sceglie una Cicatrice disponibile e la aggiunge alla sua Carta Personaggio. I personaggi ricevono Cicatrici quando si trovano in una città dove si verifica un focolaio e potrebbero riceverle in altri modi che saranno descritti in future regole.

Se un giocatore deve assegnare una Cicatrice a un personaggio che non ha più spazio per riceverne, quel personaggio diventa perduto.

PERSONAGGI PERDUTI

Se un personaggio deve ricevere una Cicatrice e non ci sono più caselle Cicatrice disponibili, o se il personaggio si trova in una città quando quella città Cade, quel personaggio è perduto.

Quando un personaggio è perduto, la sua Carta Personaggio va distrutta. Non può essere più giocata in questa partita e nelle partite future. Il giocatore scarta tutte le carte che aveva, prende la Carta Civile corrispondente alla sua pedina e colloca la sua pedina in una città con una Stazione di Ricerca (inclusa la sua città attuale). Se non c'è nessuna Stazione di Ricerca, colloca la sua pedina ad Atlanta. Se il giocatore ha perduto il personaggio durante il suo turno, continua il suo turno e conserva le eventuali azioni rimanenti che aveva.

DESCRIZIONE DEI PERSONAGGI

I giocatori possono consultare questa sezione dopo avere imparato le basi del gioco, per i dettagli del funzionamento di ogni personaggio.



Coordinatore

Con un'azione, il Coordinatore può scegliere se:

- muovere una qualsiasi pedina, se il suo proprietario è d'accordo, fino a una qualsiasi città dove si trova un'altra pedina, oppure
- muovere la pedina di un altro giocatore, se il suo proprietario è d'accordo, come se fosse la propria.

Il Coordinatore può soltanto muovere le pedine degli altri giocatori; non può manovrarle per far compiere loro altre azioni, come per esempio Arginare Malattia.

Quando il Coordinatore muove la pedina di un giocatore come se fosse la propria:

- si usano le Cicatrici e le Migliorie del Coordinatore, non quelle che appartengono al personaggio che egli muove;
- le carte che devono essere giocate o scartate (per i Voli Diretti o i Voli Charter, o per entrare in una città al Collasso o Caduta) devono provenire dalla mano del Coordinatore. Una carta scartata per un Volo Charter deve corrispondere alla città da cui la pedina parte.



Generalista

La Generalista è dotata di caselle per quattro Migliorie Personaggio diverse e può effettuare fino a 5 azioni per turno.



Medico

Il Medico rimuove *tutti* i cubi dello stesso colore (e non soltanto 1) quando esegue l'azione Arginare Malattia.

Se una malattia è stata *curata*, rimuove automaticamente tutti i cubi di quel colore da una città semplicemente entrandovi o trovandosi sul posto. Questo non richiede un'azione.

Il Medico impedisce inoltre che vengano collocati dei Cubi Malattia (e dei focolai) delle malattie curate nel luogo in cui si trova. La rimozione automatica dei cubi da parte del Medico si verifica anche nei turni degli altri giocatori.



Scienziata

La Scienziata ha bisogno soltanto di 4 Carte Città (anziché 5) dello stesso colore di una malattia per Scoprire una Cura per quella malattia.

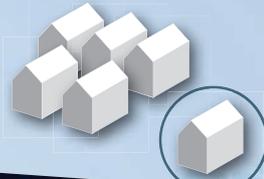


Ricercatrice

Quando la Ricercatrice effettua l'azione Condividere Conoscenze, può cedere una qualsiasi Carta Città dalla sua mano a un altro giocatore che si trovi nella sua stessa città *senza* che quella carta debba corrispondere con la sua città. Il trasferimento deve avvenire *dalla* sua mano alla mano dell'altro giocatore, ma può avvenire nel turno di uno qualsiasi dei due giocatori.

PREPARAZIONE

Attenzione: alcuni passi sono mancanti. Verranno aggiunti successivamente.



Stazioni di Ricerca

1 Leggere il briefing della Missione

Quando gioca un mese per la prima volta, un giocatore pesca carte dalla cima del Mazzo Legacy finché non arriva a una carta su cui compare la scritta STOP. Legge il briefing della missione e integra le nuove carte (se ce ne sono) nel gioco.

2 Disporre il tabellone e i pezzi

Collocare tutte le strutture a portata di mano (inizialmente saranno disponibili solo le Stazioni di Ricerca). Suddividere i cubi per colore fino a formare 4 riserve delle scorte. Collocare una Stazione di Ricerca su ogni città con un adesivo Stazione di Ricerca iniziale. (Nella prima partita ci sarà solo una stazione ad Atlanta). Nelle partite future potrebbero esserci altri pezzi da collocare.

3 Collocare il Segnalino Focolaio, i Segnalini Cura e gli Obiettivi

Collocare il Segnalino Focolaio sulla casella "0" dell'Indicatore dei Focolai. Collocare i 4 Segnalini Cura con il lato "fiola" a faccia in su in fondo all'area degli Indicatori delle Malattie. Tutti gli obiettivi attuali vanno collocati nell'area degli obiettivi.

5 Selezionare gli Eventi Finanziati, aggiungerli al mazzo e distribuire le Carte Giocatore

Il gruppo decide quali Eventi Finanziati saranno inseriti nel Mazzo dei Giocatori. Il Mazzo dei Giocatori può avere un numero massimo di Carte Evento Finanziato pari al Livello di Finanziamento attuale del gruppo. (Per la prima partita il Livello di Finanziamento è 4). Mescolare queste Carte Evento assieme alle Carte Città e 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	Carte
Partita a 2 giocatori	4
Partita a 3 giocatori	3
Partita a 4 giocatori	2

In Pandemic Legacy i giocatori tengono le loro mani scoperte tutto il tempo.

6 Preparare il Mazzo dei Giocatori

Suddividere le Carte Giocatore rimanenti in 5 mazzetti a faccia in giù di dimensioni più simili possibile. 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.

7 Selezionare i personaggi e i luoghi di partenza

Ogni giocatore sceglie un personaggio e un colore di gioco. Ogni giocatore riceve la Carta di Consultazione e la pedina corrispondenti. Le pedine dei personaggi scelti vanno collocate presso una qualsiasi Stazione di Ricerca. (Nella prima partita i giocatori partiranno da Atlanta). Tutti i personaggi devono partire assieme. Le eventuali Carte Personaggio e le pedine rimanenti vanno riposte nella scatola. Se non ci sono Stazioni di Ricerca, i giocatori partono dalle rovine di Atlanta.



Segnalino Focolaio

Indicatore dei Focolai

Area degli Indicatori delle Malattie



Segnalini Cura



Impilare

Mescolare



Indicatore del Livello di Contaminazione

Segnalino Livello di Contaminazione

Mazzo di Contaminazione

Pila degli Scarti di Contaminazione



Mazzo dei Giocatori

Pila degli Scarti dei Giocatori

4

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 e rivellarne 3.

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 Malattia 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.

ADESIVO REGOLA B

ADESIVO REGOLA C

8

ADESIVO REGOLA D

9

Usare i bonus di vittoria

Vincere un mese fornisce dei bonus da utilizzare nel mese successivo. Il gruppo deve usare quel bonus ora. (Nella prima partita non ci sono bonus di questo tipo).

10

Iniziare la partita

Si prendono tutte le pedine e se ne sceglie una a caso. Quel giocatore è il primo a giocare, poi la partita procede in senso orario.

IL GIOCO

Il turno di ogni giocatore è diviso in 3 parti:

1. Svolgere 4 azioni.
2. Pescare 2 Carte Giocatore.
3. 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.

7

SVOLGIMENTO DEL TURNO

ADESIVO REGOLA E

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 di un personaggio 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

Guidare/Navigare



Il giocatore si muove dalla città in cui si trova fino a una città collegata da una linea bianca.



Quando una linea bianca esce dal tabellone, lo "aggira" fino a raggiungere l'altro bordo e si collega a una città.

Esempio: Sydney e Los Angeles sono collegate.

Volo Diretto



Il giocatore scarta una Carta Città per muoversi fino alla città indicata sulla carta. Non è consentito usare Volo Diretto per entrare o uscire da una città in Rivolta, al Collasso o Caduta.

Volo Charter



Il giocatore scarta la Carta Città corrispondente alla città in cui si trova per muoversi in una qualsiasi altra città. Non è consentito usare Volo Charter per entrare o uscire da una città in Rivolta, al Collasso o Caduta.

Volo in Navetta



Il giocatore si muove da una città dotata di una Stazione di Ricerca fino a un'altra città dotata di una Stazione di Ricerca.

ADESIVO REGOLA F

ALTRE AZIONI



Costruire una Struttura

Il giocatore scarta la Carta Città corrispondente alla città in cui si trova per collocare una struttura in quella città. A Gennaio, le uniche strutture disponibili per i giocatori sono le Stazioni di Ricerca; altre strutture entreranno in gioco successivamente. Il giocatore prende la struttura dalla riserva accanto al tabellone. Se tutte le strutture di un certo tipo sono già state costruite, allora ne può prendere una qualsiasi dal tabellone. Ogni città può contenere una copia di ogni tipo di struttura.



Arginare Malattia

Il giocatore rimuove 1 Cubo Malattia dalla città in cui si trova, e lo colloca nelle riserve dei cubi accanto al tabellone. Se la malattia di quel colore è stata curata (vedi "Scoprire una Cura"), il giocatore rimuove **tutti** i cubi di quel colore dalla città in cui si trova.

Se in una città sono presenti cubi di varie malattie curate, è ancora necessario usare l'azione Arginare Malattia una volta per ogni colore curato al fine di rimuovere questi cubi.

Se l'ultimo cubo di una malattia curata viene rimosso dal tabellone, questa malattia è debellata. In tal caso si gira il corrispondente Segnalino Cura dal lato "fiala" al lato "✓".

La prima volta che una malattia viene debellata, il giocatore inventa un nome per quella malattia e scrive il suo nuovo nome sul tabellone nell'area degli Indicatori delle Malattie. Debellare una malattia offre anche l'opzione di assegnarle una Mutazione Positiva alla fine della partita come bonus per i giocatori. Le Mutazioni Positive possono essere applicate solo alle malattie debellate nel corso della partita appena giocata.

Non è necessario debellare una malattia per vincere. Tuttavia, quando le città di una malattia debellata vengono contaminate, nessun nuovo Cubo Malattia viene collocato in quella città (vedi "Carte Epidemia" e "Contaminazioni", pagine 11-12). La rimozione dell'ultimo cubo di una malattia che non è stata curata non ha effetto.

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.

Se il giocatore che riceve la carta ha ora più di 7 carte, deve scartare immediatamente una carta o giocare una Carta Evento.



CITTÀ

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





Scoprire una Cura

Presso una qualsiasi Stazione di Ricerca, il giocatore scarta 5 Carte Città dello stesso colore dalla propria mano per curare la malattia di quel colore. Coprirà l'icona della malattia (mostrata sulla parte alta dell'area degli Indicatori delle Malattie) con il Segnalino Cura corrispondente. Se nessun cubo di questo colore è presente sul tabellone, questa malattia è ora debellata. Girare il corrispondente Segnalino Cura sul lato debellato.

Se nessuna azione è richiesta per Scoprire una Cura (grazie alle Mutazioni Positive) allora il giocatore può scartare immediatamente le carte richieste dalla sua mano, anche al di fuori del suo turno.

Quando una malattia viene curata, i suoi cubi rimangono sul tabellone ed è ancora possibile collocare dei nuovi cubi nel corso di epidemie e contaminazioni (vedi "Carte Epidemia" e "Contaminazioni", pagine 11-12). Tuttavia, arginare questa malattia ora è più facile.

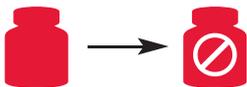
Esempio di gioco: Nel primo turno, Katuscia svolge 4 azioni: (1) Guida fino a Chicago (da Atlanta), (2) Guida fino a San Francisco, (3) Argina Malattia a San Francisco, rimuovendo un Cubo Malattia blu in quella città, e (4) Argina Malattia a San Francisco di nuovo, rimuovendo un secondo Cubo Malattia blu.

Katuscia ha completato la parte delle azioni del suo turno.



Esempio di gioco: Successivamente, nel corso della partita, la malattia rossa è stata curata.

3 cubi rossi rimangono sul tabellone a Manila, dove Angela la Scienziata (pedina rosa) inizia il suo turno. Angela (1) Argina Malattia a Manila, rimuovendo tutti e 3 i cubi con un'azione (dal momento che questa malattia è stata curata). Questo debella la malattia rossa, quindi il Segnalino Cura rosso viene girato sul lato "O".



Katuscia, la Ricercatrice (pedina turchese) si trova a Chennai, dove ha costruito una Stazione di Ricerca.

Katuscia ha nella sua mano la Carta Città di Il Cairo e la offre ad Angela, a patto che lei possa raggiungere Chennai (essendo la Ricercatrice, Katuscia può dare qualsiasi carta dalla sua mano). Angela scarta la sua Carta Città di Manila per un Volo Charter (2) e muove la sua pedina a Chennai.



Dopodiché Angela (3) Condivide Conoscenze con Katuscia, prendendo la sua Carta di Il Cairo. Così facendo Angela arriva a 4 carte nere, che non sarebbero sufficienti a curare una malattia.



Tuttavia, Angela è la Scienziata, quindi ha bisogno di scartare soltanto 4 carte dello stesso colore per curare la malattia corrispondente. Angela (4) Scopre una Cura scartando le sue 4 carte nere alla Stazione di Ricerca di Chennai. Il Segnalino Cura nero viene spostato per coprire la malattia nera sul tabellone, per mostrare che è stata curata. Angela ha finito la parte delle azioni del suo turno.



ADESIVO REGOLA G

ADESIVO REGOLA H

ADESIVO REGOLA I

ADESIVO REGOLA J

ADESIVO REGOLA K

ADESIVO REGOLA L

ADESIVO REGOLA M

ADESIVO REGOLA N

ADESIVO REGOLA O

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).

ADESIVO REGOLA P

CARTE EPIDEMIA

Se un giocatore pesca una o più Carte **Epidemia**, non le aggiunge alla sua mano (e non pesca delle carte sostitutive al loro posto). Svolge invece 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. A meno che la malattia del colore corrispondente non sia stata debellata, 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). 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", pagine 12-13).

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", pagina 12), a meno che qualcuno non giochi una Carta Evento per impedirlo (vedi "Carte Evento", pagina 15).

Le eventuali Carte Epidemia, una volta risolte, vanno scartate.

ADESIVO REGOLA Q

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 si contaminano le città indicate su ogni carta.

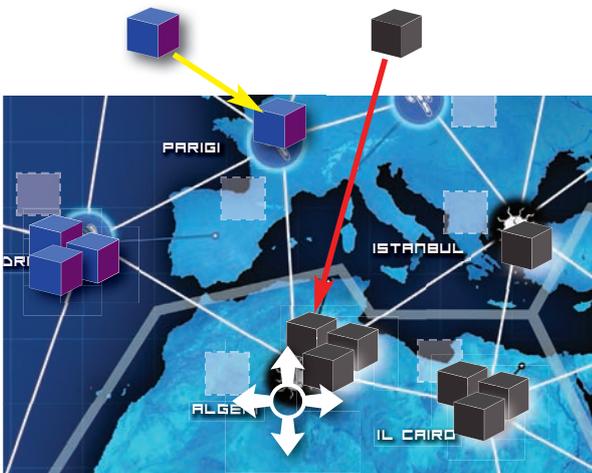
Per contaminare una città si colloca su di essa 1 Cubo Malattia corrispondente al suo colore, a meno che questa malattia non sia stata debellata. Se sulla città sono già presenti 3 cubi di questo colore, non bisogna collocare un 4° cubo. In tale eventualità, si verifica invece un **focolaio** di questa malattia all'interno della città (vedi "Focolai", di seguito). Questa carta va scartata nella Pila degli Scarti di Contaminazione.



Esempio di gioco (continua): Angela termina il suo turno contaminando le città. L'attuale Livello di Contaminazione è 3, quindi Angela scopre le 3 prime Carte Contaminazione: prima Seul, poi Parigi, poi Algeri.

La malattia rossa è stata debellata, quindi Angela si limita a scartare la carta di Seul. Su Parigi è presente un cubo blu, quindi Angela aggiunge un secondo cubo blu su quella città e scarta la carta di Parigi.

La malattia nera è stata curata, ma non debellata (ci sono ancora alcuni cubi neri sul tabellone), quindi Angela deve contaminare Algeri. Dal momento che su Algeri sono già presenti 3 Cubi Malattia neri, Angela non colloca un 4° cubo su quella città. Si verifica invece un focolaio della malattia nera ad Algeri.



ADESIVO REGOLA R

ADESIVO REGOLA S

ADESIVO REGOLA T

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. 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 ognuna di quelle 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!

INCREMENTARE IL LIVELLO DI PANICO

In tutte le città in cui si verifica un focolaio va incrementato il Livello di Panico. Se la partita termina a causa dei focolai, si incrementa il Livello di Panico soltanto relativamente ai primi 8 focolai. Se in più di 8 città si verificassero dei focolai (a seguito di una o più reazioni a catena), i giocatori possono scegliere a quali città assegnare i focolai e l'incremento del Livello di Panico, fermandosi quando arrivano all'8° focolaio.

Se il Livello di Panico di una città raggiunge il livello 2, rimuovete qualsiasi Stazione di Ricerca presente in quella città. Se su quella città c'è un adesivo Stazione di Ricerca iniziale (vedi pagina 14), coprite quell'adesivo con un adesivo Stazione di Ricerca distrutta.

Quando si verifica un focolaio in una città con Livello di Panico 5 non si posiziona alcun adesivo, ma si risolve il focolaio normalmente.

Nelle partite successive è possibile che certe città diventino isolate, e che quindi i focolai al loro interno non influenzino nessuna città adiacente. In questo caso si aumenta il Livello di Panico della città del focolaio ma non si fa avanzare il segnalino sull'Indicatore dei Focolai.

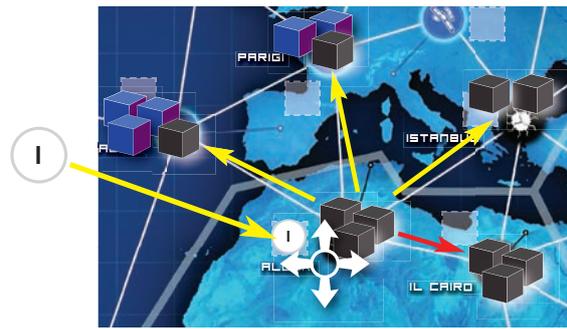
CONTROLLARE LE CICATRICI

I personaggi situati in una città dove si verifica un focolaio ricevono una Cicatrice.

ADESIVO REGOLA U

FINE DEL TURNO

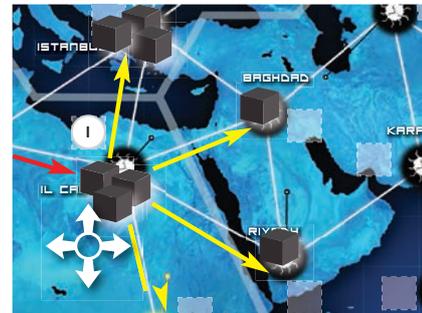
Dopo avere contaminato le città e avere scartato le Carte Contaminazione, il turno del giocatore termina. Il giocatore alla sua sinistra inizia ora il proprio turno.



Esempio di gioco (continua): Si verifica un focolaio di una malattia nera ad Algeri. Angela fa avanzare il Segnalino Focolaio di 1 casella, posiziona l'adesivo del Livello di Panico successivo per Algeri e colloca 1 cubo nero su ogni città collegata ad Algeri: Madrid, Parigi, Istanbul e Il Cairo. Il Cairo ha già 3 cubi neri, quindi Angela non vi colloca un 4° cubo. Invece, si verifica una reazione a catena del focolaio a partire da Il Cairo.



Angela fa avanzare il Segnalino Focolaio di 1 ulteriore casella. Posiziona l'adesivo del Livello di Panico successivo per Il Cairo. Colloca 1 cubo nero su ogni città collegata a Il Cairo: Istanbul, Baghdad, Riyadh e Khartoum, ma non su Algeri, in quanto ad Algeri si è già verificato un focolaio durante la risoluzione di questa Carta Contaminazione. Dopodiché Angela scarta la Carta Contaminazione di Algeri.



FINE DELLA PARTITA

I giocatori vincono non appena conseguono il numero necessario di obiettivi. La partita termina immediatamente, anche nel mezzo del turno di un giocatore o di una serie di focolai.

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

- immediatamente, se il segnalino dei focolai arriva nell'ultima casella dell'Indicatore dei Focolai,
- immediatamente, se un giocatore non è in grado di collocare il numero di Cubi Malattia effettivamente richiesti sul tabellone. Gli eventuali cubi e/o focolai successivi non si applicano,
- se un giocatore non può pescare 2 Carte Giocatore dopo avere svolto le sue azioni.

ADESIVO REGOLA V

SIA IN CASO DI VITTORIA CHE DI SCONFITTA, ALLA FINE DELLA PARTITA IL GRUPPO SCEGLIE DUE MIGLIE DI FINE PARTITA.

IN CASO DI VITTORIA

- I giocatori ottengono il bonus di vittoria per il mese successivo. Questo bonus è descritto nelle carte del Mazza Legacy.
- I giocatori iniziano la loro prossima partita all'inizio del mese successivo.
- Il Livello di Finanziamento dei giocatori scende di 2 (fino a un minimo di 0) in quanto è evidente che hanno la situazione in pugno.
- I giocatori annotano il loro nuovo Livello di Finanziamento.

IN CASO DI SCONFITTA

- Se i giocatori hanno giocato questo mese per la prima volta, devono tentare di nuovo di giocare questo mese. Altrimenti, per la partita successiva si passa al mese successivo.
- Il Livello di Finanziamento dei giocatori aumenta di 2 (fino a un massimo di 10) in quanto la crisi deve essere risolta al più presto possibile.
- I giocatori annotano il loro nuovo Livello di Finanziamento.

IN QUALSIASI CASO (VITTORIA O SCONFITTA)

- I giocatori scelgono due Migliorie (vedi paragrafo successivo).
- Tutti i pezzi del gioco vengono rimossi dal tabellone.
- Tutte le Carte Città vengono scartate. Tutto va ripristinato per l'inizio della partita successiva. Nessuna Carta Legacy va reinserita nel Mazza Legacy, nemmeno se si rigioca lo stesso mese. Si riparte dal Mazza Legacy dal punto in cui si era arrivati.
- Se i giocatori devono rigiocare lo stesso mese, il briefing della missione e gli obiettivi restano gli stessi.

Si preparano le partite successive come descritto nella preparazione.

MIGLIE DI FINE PARTITA

Sia in caso di vittoria che di sconfitta, i giocatori scelgono due Migliorie alla fine di ogni partita. Possono scegliere la stessa Miglioria due volte.

EVENTI NON FINANZIATI

Si sceglie un adesivo evento da aggiungere a una qualsiasi Carta Città del Mazza dei Giocatori. Questa carta è ora sia una Carta Città che una Carta Evento e può essere usata in uno qualsiasi dei due modi, ma non in entrambi. Queste Carte Città/Evento sono disponibili in ogni partita (non sono influenzate dal Livello di Finanziamento). È consentito collocare un solo adesivo su ogni Carta Città.

STAZIONI DI RICERCA INIZIALI

Si sceglie una città che attualmente ospita una Stazione di Ricerca e si aggiunge a quella città un adesivo Stazione di Ricerca iniziale. Si colloca una Stazione di Ricerca su ogni città dotata di uno di questi adesivi durante la preparazione di tutte le future partite. Quando si posiziona un adesivo Stazione di Ricerca iniziale, va posizionato vicino alla città (come quello stampato sul tabellone ad Atlanta). Non va posizionato su una casella degli adesivi del Livello di Panico.

MIGLIE PERSONAGGIO

Un personaggio riceve una Miglioria. Ogni personaggio ha spazio per 2 Migliorie (tranne la Generalista, che può riceverne 4). I giocatori possono applicare una Miglioria sopra una Miglioria già esistente. Le Migliorie possono essere applicate solo ai personaggi che hanno partecipato alla partita che si è appena conclusa.

MUTAZIONI POSITIVE

Se durante questa partita una malattia è stata debellata, i giocatori possono assegnare a quella malattia una Mutazione Positiva che faciliterà la scoperta di una cura nelle partite successive. L'adesivo della Mutazione Positiva viene collocato sull'area degli Indicatori delle Malattie sul tabellone. Le malattie che ricevono la mutazione Sequenziamento Efficiente vengono curate non appena un giocatore scarta il numero necessario di carte. Questo non richiede un'azione e può accadere anche nel turno di un altro giocatore.

ADESIVO REGOLA W

CARTE

CARTE GIOCATORE

Nel corso del gioco i giocatori avranno la possibilità di collocare degli adesivi sulle Carte Città. Ogni Carta Città può ricevere un adesivo. Quando viene giocata una Carta Città con un adesivo, è possibile scegliere se giocarla come Carta Città o usare l'effetto dell'adesivo, ma mai entrambe le cose.

I giocatori possono sempre esaminare le Pile degli Scarti.

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 giocare Carte Evento finché non gli restano 7 carte in mano (vedi "Carte Evento").

Soltanto le Carte Giocatore contano ai fini di determinare il limite di mano.

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.

Esempio: Durante le contaminazioni, la prima Carta Contaminazione pescata provoca un focolaio. I giocatori non possono giocare la Carta Evento "Trattamento Remoto" al fine di impedirlo. Dopo che questo focolaio si è verificato, tuttavia, i giocatori possono usare "Trattamento Remoto" prima di scoprire la Carta Contaminazione successiva.

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

STRUTTURE

Ogni città può contenere una copia di ogni tipo di struttura.

STAZIONI DI RICERCA



Un personaggio deve trovarsi presso una Stazione di Ricerca per usare l'azione Scoprire una Cura. È possibile anche usare l'azione Volo in Navetta per muoversi da una Stazione di Ricerca all'altra. La Stazione di Ricerca che si trova in una città in Rivolta viene distrutta. Se si trattava di una Stazione di Ricerca iniziale, l'adesivo Stazione di Ricerca iniziale va sostituito con l'adesivo Stazione di Ricerca distrutta. Non è consentito costruire una Stazione di Ricerca in una città in Rivolta, al Collasso o Caduta.

ADESIVO REGOLA X

ADESIVO REGOLA Y

REGOLE NORMALMENTE TRALASCIATE

- Un giocatore *non* pesca una carta sostitutiva dopo avere pescato una Carta Epidemia.
- Un giocatore può Scoprire una Cura presso una *qualsiasi* Stazione di Ricerca: il colore della sua città non deve necessariamente corrispondere a quello della malattia che sta curando.
- 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.
- Nel proprio turno, un giocatore può prendere una *qualsiasi* Carta Città dalla Ricercatrice (e soltanto da lei), se entrambi si trovano nella stessa città.
- Il limite di mano si applica immediatamente dopo che un giocatore ha preso una carta da un altro giocatore.
- I personaggi ricevono una Cicatrice quando si trovano in una città in cui si verifica un focolaio.

COSA SUCCEDDE SE SI SBAGLIA UNA REGOLA, DATO CHE NON SI PUÒ TORNARE INDIETRO?

Nella maggior parte dei casi, non ha importanza. Un minimo di confusione sulle regole qua e là, una carta lasciata fuori da un mazzo o un passaggio dimenticato non avranno grosse ripercussioni. È sufficiente annotarlo e procedere oltre.

In certi casi una regola dimenticata o fraintesa potrebbe rendere un'intera partita troppo facile o troppo difficile. In questi casi, il gruppo può decidere se incrementare i suoi finanziamenti per la partita successiva (se accidentalmente ha reso la partita troppo difficile) o ridurli per la partita successiva (se accidentalmente ha reso la partita troppo facile).

RICONOSCIMENTI

Idea e sviluppo del gioco: Matt Leacock e Rob Daviau

Illustrazioni: Chris Quilliams

Impaginazione e grafica: Philippe Guérin

Layout delle regole: Marie-Eve Joly

Editing: Jean-François Gagné

Playtester: Sherrie Alder, Robby Anderson, Chris Aylott, Margaret e Richard Bliss, Michael Bretzlaff, Brett Burgess, Danny Calderon, Chris e Kim Farrell, Nathan Fluegel, Rich Fulcher, Mark Goetz, Jason Grantz, Mickie Grantz, Chris Grim, Philip Gross, Shelby Hemker, David Heron, Carissa Josephic, Jesse Josephic, Tim Keating, David Kloba, Shawn Murphy, Colleen, Donna, Ruth e Tim Leacock, Patrick Neary, Steve Nix, Dave Nolin, Jonathan Owens, Bryan Reed, Jason Schklar, Jenn Skahen, Ken Tidwell, Stephen Waldron, Kit Yona e Ian Zang.

Playtester della Gen Con: Ryan Conder, Martin Lieser, Paul Madden e Nicholas Kent.

Ringraziamenti speciali: Tom Lehmann, Beth Heile e John Knoerzer.

Edizione italiana

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Massimo Bianchini

Impaginazione e adattamento grafico: Mario Brunelli



Asterion Press s.r.l.

Via Martiri di Cervarolo, 1/B
42015 Correggio (RE) - ITALY

Regole del gioco disponibili sul sito:
www.asterionpress.com

© 2015 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0 - Canada

Z-MAN
games

info@zmangames.com
www.zmangames.com

Calendario di Gioco

In caso di vittoria, si procede al mese successivo e i finanziamenti si *riducono* di 2.

In caso di sconfitta nella prima metà del mese, si gioca la seconda metà del mese e i finanziamenti *aumentano* di 2.

In caso di sconfitta nella seconda metà del mese, i finanziamenti aumentano di 2 e poi si procede al mese successivo.

I finanziamenti non possono scendere a meno di 0 o salire oltre 10.

		Finanziamenti	Data	Giocatori e Personaggi	Vittoria o Sconfitta?
Gennaio	1ª metà	4			
	2ª metà				
Febbraio	1ª metà				
	2ª metà				
Marzo	1ª metà				
	2ª metà				
Aprile	1ª metà				
	2ª metà				
Maggio	1ª metà				
	2ª metà				
Giugno	1ª metà				
	2ª metà				
Luglio	1ª metà				
	2ª metà				
Agosto	1ª metà				
	2ª metà				
Settembre	1ª metà				
	2ª metà				
Ottobre	1ª metà				
	2ª metà				
Novembre	1ª metà				
	2ª metà				
Dicembre	1ª metà				
	2ª metà				

NOTE:
