



# MANUALE

DI ISTRUZIONI PER UNA VITA  
MIGLIORE NEI RIFUGI

# PANDEMIC LEGACY

EDIZIONE ITALIANA-SEASON 2

MATT LEACOCK E ROB DAVIAU

## CONTENUTO DI PARTENZA



10 Carte  
Personaggio



4 Pedine



53 Carte Giocatore  
36 Carte Città, 5 Carte Epidemia,  
4 Carte Evento Razonato,  
8 Carte Produrre Rifornimenti



8 Carte  
di Consultazione



82 Carte  
Legacy



27 Carte  
Contaminazione



4 Carte  
Operai dei Rifugi



2 Carte  
Prologo



6 Dossier



1 Segnalino Livello  
di Contaminazione



1 Segnalino  
Incidente



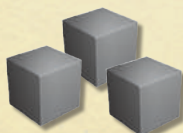
9 Centri di  
Rifornamento



3 Segnalini  
Conteggio



8 Cubi Pestilenza



36 Cubi  
Rifornamento

8 Scompartimenti  
Numerati

2 Fogli con  
Adesivi

Questo manuale



1 Tabellone

# IL MONDO È QUASI FINITO 71 ANNI FA

La pestilenza comparve dal nulla e devastò il mondo. Febbre, malattie respiratorie, piaghe e morte: chiunque contraeva la pestilenza moriva nel giro di una settimana. Nulla poteva fermarla. Il mondo fece del suo meglio... ma non fu abbastanza.

I pochi sopravvissuti della nostra gente hanno lottato disperatamente per impedire al mondo di precipitare definitivamente nell'oblio. Per tre generazioni abbiamo vissuto in mare, a bordo di stazioni galleggianti chiamate "rifugi". Lontani dall'epidemia, riusciamo a inviare rifornimenti sulla terraferma (antibiotici, cibo, medicine e strumenti) che consentono agli abitanti di laggiù (e a noi) di non soccombere definitivamente. Abbiamo mantenuto in vita una rete delle più grandi città del mondo. Ma la situazione è peggiorata negli ultimi anni. Dalle città più lontane dai rifugi non giunge più alcuna notizia. Non sappiamo cosa sia accaduto. Non sappiamo perché i rifornimenti non arrivino più a destinazione. Abbiamo conservato i contatti soltanto con poche città. La situazione precipita.

I rifornimenti non tengono più a bada la pestilenza come facevano una volta. E per di più, sono prossimi a esaurirsi.

I nostri leader hanno cercato di tenercelo nascosto, ma ormai lo sanno tutti.

La settimana scorsa i leader e i cervelloni dei rifugi si sono radunati come fanno tutti gli anni per discutere delle condizioni in cui versano i rifugi e il resto del mondo. Non sono più tornati. Per di più, assieme a loro è scomparsa la nostra squadra di sicurezza principale. Senza i nostri soldati, gli Uomini Vuoti (bande di selvaggi nomadi intenzionati a sterminarci) intensificheranno i loro attacchi, distruggeranno ciò che abbiamo costruito e ruberanno ciò che ancora ci resta da offrire.

Quelli di noi che sono rimasti si sono incontrati nei rifugi per decidere cosa fare. Dopo ore e ore di discussione, ci siamo resi conto che gli occhi di tutti si erano posati su un piccolo gruppo di individui scelti per comandare. Noi.

Non certo perché siamo in grado di comandare, ma perché siamo gli unici disposti a farlo.

Abbiamo iniziato a scrivere questo diario per documentare il nostro tentativo di scongiurare la fine del mondo.

Sappiamo che non possiamo salvare tutte le città, ma faremo tutto il possibile per salvarne la maggior parte.

Se dovessimo fallire, speriamo che qualcuno, da qualche parte, trovi questi appunti e sappia che anche se non ce l'abbiamo fatta, almeno ci abbiamo provato.



# BENVENUTI IN PANDEMIC LEGACY - SEASON 2

## COME SI GIOCA A 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, sui personaggi o sul tabellone. A volte bisognerà addirittura distruggere (*strappare*) una carta. Questi cambiamenti sono permanenti. Inoltre, alla fine di ogni partita, il gruppo riceverà delle Migliorie per prepararsi alle partite successive.

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 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.

## 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. Durante la preparazione, un giocatore pesca le carte e le legge una alla volta finché non arriva a una carta con la scritta PAUSA o STOP sul dorso. Questa carta dirà al gruppo quando continuare a pescare dal mazzo (potrebbe accadere alla fine della partita o durante la preparazione 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 alcuna Carta Legacy. Se le carte del Mazzo Legacy si sparpagliano, 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.



## SE AVETE GIÀ GIOCATO A LEGACY SEASON 1

Molti elementi di questo gioco vi appariranno familiari, come il Mazzo Legacy, i Livelli di Razionamento (*chiamati finanziamenti nella Season 1*), le Migliorie di Fine Partita, i dossier e gli scompartimenti sigillati. Ma ci sono anche molti elementi nuovi. Non è necessario avere giocato alla Season 1 per giocare a questo gioco; si tratta di due giochi indipendenti, collegati solo a livello narrativo.

## COSA RESTA E COSA SI AZZERA?

Le scritte sui componenti, la collocazione di adesivi sul tabellone o sulle carte, l'apertura di nuovi materiali, le carte grattate e la possibile distruzione dei componenti sono modifiche permanenti.

Quando il gioco vi richiede di **distruggere** un componente, quel componente non sarà più usato in nessuna partita futura. Strappatelo (*o fatene ciò che volete*).

Sotto ogni altro aspetto, il gioco si azzera all'inizio di ogni partita. I pezzi sul tabellone, le carte in mano, gli incidenti ecc. ripartono sempre da zero.

## MESI DI GIOCO

*Pandemic Legacy* è ripartito in 12 mesi a partire dal 71° anno dopo la fine del mondo.

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 mondo non può aspettare.

## FINE DELLA CAMPAGNA

La campagna termina quando il gruppo ha completato Dicembre (*che abbia vinto o perso!*). A quel punto riceverete un punteggio basato sui vostri risultati finali. Quel punteggio dipenderà soprattutto da quanti mesi avete vinto (*vincere nella prima parte del mese è sempre meglio*). La popolazione della rete avrà un impatto (*minore*) sul vostro punteggio. Emergeranno anche altri criteri che aumenteranno o ridurranno il vostro punteggio.

## IL PROLOGO

Dato che questo gioco è diverso da *Pandemic base* (e da *Pandemic Legacy - Season 1*), prevede una partita di prologo. Questo prologo non ha alcun effetto legacy: non prevede alcun cambiamento permanente. Dovrete giocare il prologo almeno una volta e rigiocarlo tutte le volte che vorrete finché non avrete preso dimestichezza con le meccaniche di gioco. A quel punto, potrete cominciare la vostra campagna di Legacy.

## REGOLE DEL PROLOGO

Usate le due Carte Prologo (*contenute nel Mazzo dei Giocatori e nel Mazzo di Contaminazione*) per completare i vostri obiettivi.

Leggete la Carta Brano del Diario/Prologo per ottenere le informazioni di background e scoprire quali regole sono diverse nella partita del prologo.

Usate la Carta Obiettivo del Prologo durante la partita.



# PANORAMICA DEI COMPONENTI

## OBIETTIVI

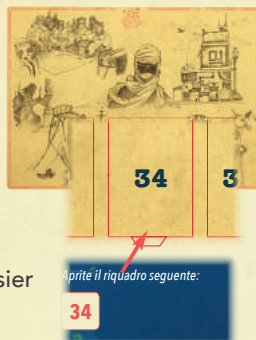
In ogni partita i giocatori devono completare uno o più obiettivi per vincere. Il numero di obiettivi richiesti per vincere in un mese è indicato sul tabellone al di sotto del mese in questione.

Almeno un obiettivo sarà contrassegnato come obbligatorio. Un obiettivo 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.

A meno che i giocatori non ricevano istruzioni di distruggere un obiettivo, ogni obiettivo sarà disponibile per essere completato mese dopo mese (anche se è stato già completato in un mese precedente).

## I DOSSIER

Nel corso del gioco i giocatori si imbattono in alcune carte che contengono dei numeri o delle lettere dei dossier. Quando questo accade, devono aprire (e strappare servendosi delle linee pretagliate) i riquadri dei dossier corrispondenti ai numeri o alle lettere sulla carta.



## GLI SCOMPARTIMENTI

Il gioco indica quando i giocatori devono aprire questi scompartimenti.

## LA RISERVA

La riserva è l'area della scatola del gioco dove vanno custodite le carte, gli adesivi e tutti i pezzi che non fanno parte attivamente del gioco ma potrebbero rivelarsi necessari nel corso di una partita o alla sua conclusione.

## EVENTI RAZIONATI E NON RAZIONATI

All'inizio di ogni partita i giocatori scelgono e aggiungono al Mazza dei Giocatori un numero di Carte Evento Razionato pari al loro Livello di Razionamento.

**Nel prologo e all'inizio di Gennaio il Livello di Razionamento è 4**, ma potrà salire o scendere di partita in partita. Il Livello di Razionamento minimo è 0 e il massimo è 10.

Esistono anche delle Carte Evento Non Razionato che compariranno successivamente.

Queste carte vanno sempre incluse nel Mazza dei Giocatori, a prescindere dal Livello di Razionamento, finché non vengono usate, nel qual caso devono essere distrutte.



## SEGNALINI CONTEGGIO

Questi segnalini sono usati per tenere il conto dei progressi nel completare gli obiettivi di ogni partita.



## ADESIVI DELLE CARTE

In alcune carte del gioco è previsto uno spazio per una Miglioria. Queste Migliorie vanno aggiunte come parte della fase "Spendere le unità produttive" di Fine Partita. Ogni carta può ricevere soltanto

1 Miglioria ed è possibile assegnare una Miglioria soltanto a una carta che contiene uno spazio apposito. È importante notare che le Migliorie delle Carte Contaminazione e delle Carte Città hanno una forma diversa, allo scopo di aiutare i giocatori a ricordare quali Migliorie sono destinate ai due tipi di carte.

**Infrastruttura:**  
Questa carta conta come 3 carte del suo colore ai fini dell'azione di Costruire un Centro di Rifornimento.

**Ben Fornita:**  
Se ci sono 2 o più Cubi Rifornimento in questa città quando questa carta viene pescata, non rimuovere alcun Cubo Rifornimento.

## CARTE PUNTO DI SVOLTA

Tutte le Carte Punto di Svolta in cui i giocatori si imbattono vanno prese dalla riserva e collocate nell'area di Fine Partita all'inizio di ogni partita. Queste carte saranno controllate alla fine della partita per determinare se il loro requisito è stato soddisfatto. Se la risposta è sì, si seguono le istruzioni riportate sulla carta. Se la risposta è no, la carta torna nella riserva fino alla partita successiva. All'inizio della campagna non è previsto alcun punto di svolta: entreranno in gioco nel corso dell'anno.



## CUBI RIFORMIMENTO

I rifornimenti (rappresentati dai cubi grigi) sono tutto ciò che separa il mondo dall'estinzione. Ogni volta che si pesca una Carta Contaminazione, si sposta 1 Cubo Rifornimento da quella città al deposito. Se sulla città non c'è alcun Cubo Rifornimento quando la carta viene pescata, si colloca un Cubo Pestilenza su quella città.



## CUBI PESTILENZA

Una misteriosa pestilenza (rappresentata dai cubi verdi) ha portato il mondo sull'orlo dell'abisso. Non esiste modo conosciuto per arginare o curare questa pestilenza.



## CENTRI DI RIFORMIMENTO

I Centri di Rifornimento sono strutture temporanee che i giocatori possono costruire nel corso di una partita. Sono una combinazione di ospedali mobili, magazzini di scorte e quartieri generali. I Centri di Rifornimento non permangono da una partita all'altra dal momento che gli Uomini Vuoti li demoliscono con la stessa velocità con cui i giocatori li allestiscono.

I Centri di Rifornimento consentono ai giocatori di giocare le Carte Produrre Rifornimenti in quella determinata città. Inoltre, alla fine di una partita, la popolazione delle città dotate di un Centro di Rifornimento è destinata ad aumentare.



## CARTE PRODURRE RIFORMIMENTI

Queste carte vanno sempre mescolate nel Mazza dei Giocatori e aiutano i giocatori a produrre rifornimenti in abbondanza nel corso del turno se si trovano in un rifugio o in un Centro di Rifornimento. Vedi "Altre Azioni" a pagina 10.



# IL TABELLONE

## LUOGHI

Le città e i rifugi sono definiti luoghi. Ogni carta che fa riferimento specificamente a una città non può essere usata su un rifugio e viceversa.

I luoghi vicini all'acqua sono contrassegnati con il simbolo di un'ancora; quelli sono luoghi portuali.

## RIFUGI

I luoghi bianchi con il simbolo dell'ancora sono chiamati rifugi. All'inizio della campagna i giocatori assegnano un nome ai tre rifugi sul tabellone (si consiglia di scegliere i nomi tutti assieme).



## POPOLAZIONE

Ogni luogo ospita una popolazione che determina quanti Cubi Rifornimento si collocano quando si usa una Carta Produrre Rifornimenti. La popolazione di un luogo può variare da un minimo di 0 a un massimo di 8.

### RISANATA

8 7 6

### SOPRAVVISSUTA

5 4 3

### INCERTA

2

### DECADUTA

1

### DIMENTICATA

0

L'ADESIVO REGOLA A  
va messo qui

## LINEE DI RIFORNIMENTO

Anche se all'inizio del gioco non è presente alcuna linea di rifornimento, prima o poi le città saranno collegate tra loro via terra grazie alle linee di rifornimento. Le città collegate direttamente da una linea di rifornimento sono considerate adiacenti.

## VIE MARITTIME E ROTTE MARITTIME

I luoghi sono collegati tra loro tramite le vie marittime nell'oceano. I luoghi collegati direttamente da una via marittima sono considerati adiacenti. Una serie di vie marittime collegate tra loro è chiamata una rotta marittima.

## LA RETE

Il tabellone appare per buona parte vuoto, in quanto i giocatori ignorano cosa si trovi nel resto del mondo. Con "la rete" si intende un qualsiasi luogo collegato ai rifugi di partenza (in altre parole, se è possibile tracciare un percorso lungo le linee di rifornimento e/o le vie marittime da quel luogo fino ai rifugi di partenza).

## ESPANDERE LA RETE

Man mano che i giocatori esplorano il mondo, espandono la rete. Ogni volta che un giocatore apre un adesivo che espande la mappa del mondo, aggiunge quell'adesivo al tabellone, usando le sue linee di latitudine e longitudine per allinearli nel modo appropriato.

## SEZIONE DEGLI OBIETTIVI

In un angolo del tabellone compare una sezione in cui collocare gli obiettivi. Gennaio inizia con due obiettivi. Altri obiettivi saranno aggiunti e rimossi nei mesi futuri. Se i giocatori accumulano più obiettivi di quanti ne possa ospitare questa sezione, possono collocarne alcuni accanto al tabellone.



## AREA DI FINE PARTITA

Nel corso della partita ai giocatori potrebbe essere richiesto di mettere delle carte nell'area di Fine Partita. Alla fine della partita si rimuovono tutte le carte da questa area e si seguono le istruzioni contenute in ognuna di esse.

## INDICATORE DEGLI INCIDENTI

L'Indicatore degli Incidenti serve a tenere il conto di quante volte un Cubo Pestilenza è stato collocato in un luogo. Anche se una carta o una capacità rimuove questi cubi dal mondo, il Segnalino Incidente non torna mai indietro. Quando il Segnalino Incidente arriva alla fine dell'indicatore, i giocatori perdono immediatamente la partita.



## DEPOSITO DEI CUBI RIFORNIMENTO

I Cubi Rifornimento vengono conservati in questo spazio in modo che i giocatori possano facilmente tenere il conto di quanti ne rimangono e per averli comodamente a portata di mano.

Nel corso della partita, a meno che una carta o un effetto non specifichi diversamente, i Cubi Rifornimento vengono messi e prelevati dal deposito. Quando un effetto richiede a un giocatore di spendere 1 o più Cubi Rifornimento, il giocatore li prende dalla sua Carta Personaggio e li rimette nel deposito.

Alla fine della partita, tutti i Cubi Rifornimento del deposito tornano nella riserva: non si conservano da una partita all'altra.



# PERSONAGGI

I personaggi hanno un'esperienza molto limitata di ciò che si trova oltre i rifugi. Forse non hanno mai visto la terraferma, ma presto faranno nuove esperienze. Un giocatore non è obbligato a giocare lo stesso personaggio da una partita all'altra.

Prima del prologo si creano cinque personaggi di partenza.

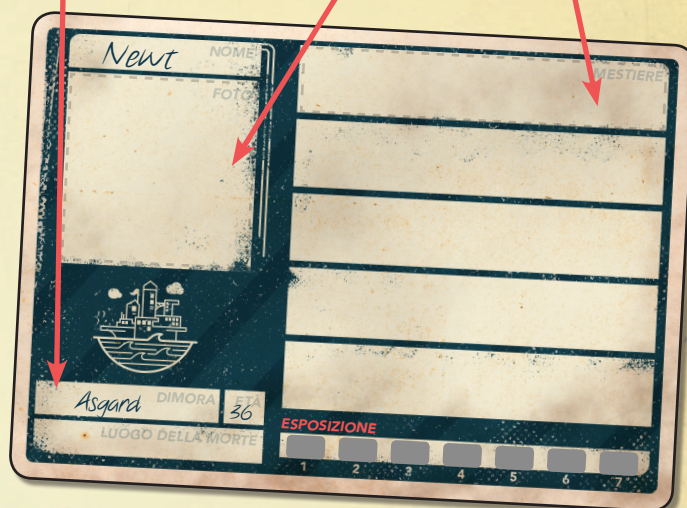
Nel corso della campagna, i giocatori scopriranno nuovi personaggi che faranno uso delle altre cinque Carte Personaggio.

Per creare un nuovo personaggio:

1. Prendere una Carta Personaggio vuota.
2. Scegliere un mestiere e collocare l'adesivo sul riquadro mestiere della propria Carta Personaggio.
3. Scegliere un'immagine adesiva per il proprio personaggio e collocarla come foto sulla propria Carta Personaggio.
4. Assegnare un nome e un'età al personaggio.
5. Scegliere uno dei rifugi con un nome come sua dimora.

Il luogo della morte non va compilato. Forse sarà necessario farlo man mano che i personaggi accumulano esposizione. Man mano che le caselle dell'Indicatore di Esposizione su una Carta Personaggio vengono grattate via, verranno rivelate delle cicatrici o un teschio. Ma non ora. Non ancora.

**Amministratore:** Una volta durante il tuo turno, con un'azione, puoi muovere una pedina fino a un'altra pedina qualsiasi.



Non abbiamo chiesto noi di essere qui.  
Non vogliamo questa responsabilità.

# PREPARAZIONE

## 1. DISPORRE IL TABELLONE

Collocare nel deposito la quantità di Cubi Rifornimento specificata dall'Indicatore dei Rifornimenti per quel mese (*subito sotto gli obiettivi sul tabellone*). Rimettere gli eventuali cubi in eccesso nella riserva, fuori dal gioco.

### ADESIVO REGOLA B

Esaminare la riserva e recuperare le eventuali carte delle partite precedenti che andranno sul tabellone. Questo include gli **obiettivi** e i **punti di svolta**. Collocare i punti di svolta nell'area di Fine Partita. (*Nel prologo e all'inizio di Gennaio non ci sono punti di svolta.*) Collocare le Carte Obiettivo nella sezione degli obiettivi.

### ADESIVO REGOLA C

Collocare i Cubi Pestilenza nell'apposito spazio del tabellone. Collocare il Segnalino Incidente sulla casella "0" dell'Indicatore degli Incidenti. Collocare il Segnalino Livello di Contaminazione sulla casella "2" all'estrema sinistra dell'Indicatore del Livello di Contaminazione.

Collocare un Segnalino Conteggio sulla casella "0" di ogni eventuale indicatore sulle Carte Obiettivo.

Nelle partite future potrebbe essere necessario collocare altri pezzi.

## 2. LEGGERE IL MAZZO LEGACY

Leggere il Mazza Legacy, una carta alla volta, finché non si arriva a una carta PAUSA o STOP. Quella carta indicherà ai giocatori le priorità del mese e le eventuali nuove regole o materiali. Una carta **PAUSA** significa smettere di pescare finché la partita attuale non viene completata. Una carta **STOP** significa che i giocatori non dovranno più pescare dal mazzo fino all'inizio del mese di gioco successivo.

## 3. RIFORNIRE LA RETE

Mettere tutti i Cubi Rifornimento dal deposito ai luoghi della rete. I giocatori possono collocare su ogni luogo un qualsiasi numero di Cubi Rifornimento (*anche zero*).

Man mano che la rete si espande, è possibile che i cubi del deposito non bastino a rifornire tutti i luoghi. I giocatori dovranno decidere quali luoghi hanno meno rifornimenti.

## 4. CONTAMINARE LA RETE

Mescolare le Carte Contaminazione e rivelarne 9. Rimettere nel deposito 1 Cubo Rifornimento dalla città corrispondente a ogni carta rivelata. Se sulla città corrispondente alla carta rivelata non ci sono Cubi Rifornimento, mettere invece 1 Cubo Pestilenza su quella città e fare avanzare il Segnalino Incidente di 1 casella sull'Indicatore degli Incidenti. Collocare le carte rivelate nella Pila degli Scarti di Contaminazione.

**L'ADESIVO REGOLA D sostituirà questa regola.**



Segnalino Conteggio

Indicatore dei Rifornimenti

Segnalino Incidente

Indicatore degli Incidenti



Cubi Pestilenza

Deposito

## 6. PREPARARE IL MAZZO DEI GIOCATORI E DISTRIBUIRE LE CARTE

**6a.** I giocatori decidono tutti assieme quali Carte Evento Razionato aggiungere al Mazza dei Giocatori. Il Mazza dei Giocatori può contenere un numero massimo di Carte Evento Razionato pari all'attuale Livello di Razionamento (*4 nel prologo e all'inizio di Gennaio*). Nelle partite future i giocatori potrebbero scoprire altri eventi razionati e non razionati. Gli eventi non razionati vanno sempre inclusi nel mazzo e non contano al fine di determinare il Livello di Razionamento.





**5**

**L'ADESIVO REGOLA E**  
fornirà le regole della fase 5  
della preparazione.  
Saltare questa fase per ora.

**7** AGGIUNGERE LE EPIDEMIE  
AL 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.



**8** SELEZIONARE I PERSONAGGI

Ogni giocatore sceglie un personaggio e un colore di gioco. Ogni giocatore riceve la Carta di Consultazione e la pedina corrispondenti. Ogni pedina va collocata sulla sua dimora. Se non ci sono abbastanza personaggi per tutti i giocatori, alcuni giocatori dovranno interpretare un operaio dei rifugi.



**9** 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.

Carte di Fine Partita    Segnalino Livello di Contaminazione    Indicatore del Livello di Contaminazione

Mazzo di Contaminazione    Pila degli Scarti di Contaminazione



**Mazzo dei Giocatori    Pila degli Scarti dei Giocatori**

**6b.** Mescolare assieme queste Carte Evento, tutte le Carte Produrre Rifornimenti e le Carte Città. Distribuire a ogni giocatore un numero di carte dipendente dal numero di giocatori:

Numero di giocatori	Carte
Partita a 2 giocatori	4
Partita a 3 giocatori	3
Partita a 4 giocatori	2



I giocatori tengono le carte della loro mano scoperte tutto il tempo.

**IL TURNO DI GIOCO**

IL TURNO DI OGNI GIOCATORE È DIVISO IN 4 PARTI:

1. Controllare l'esposizione.
2. Svolgere 4 azioni.
3. Pescare 2 Carte Giocatore.
4. 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 da Carte Città, Carte Produrre Rifornimenti e Carte Evento. Le Carte Città si usano per compiere certe azioni. Le Carte Produrre Rifornimenti si usano per trasferire i rifornimenti dal deposito ai rifugi e ai Centri di Rifornimento. Le Carte Evento possono essere giocate in qualsiasi momento.

# DURANTE IL TURNO

## CONTROLLARE L'ESPOSIZIONE

Se un giocatore inizia il suo turno in un luogo con 1 o più Cubi Pestilenza, è soggetto a un'esposizione (vedi "Esposizione, Cicatrici e Morte" a pagina 16).



### ADESIVO REGOLA F

## SVOLGERE 4 AZIONI

Dopo avere controllato l'esposizione, ogni giocatore può svolgere fino a 4 azioni per turno, più un numero illimitato di azioni gratuite.

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 (a meno che non si tratti di un'azione gratuita). Il mestiere e 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.

Le azioni gratuite non contano al fine di calcolare il limite di 4 azioni per turno. Le azioni gratuite devono essere svolte durante la parte "Svolgere 4 azioni" del turno di un giocatore, prima, durante o dopo le altre azioni che egli svolge. È obbligatorio completare un'azione prima di iniziarne un'altra.

## AZIONI DI MOVIMENTO

### ADESIVO REGOLA G



#### GUIDARE/TRAGHETTARE

Il giocatore si muove fino a un luogo adiacente collegato da una linea.



#### NAVIGARE

Il giocatore scarta una carta per muoversi fino alla città indicata sulla carta, purché sia possibile tracciare una rotta marittima fino a essa. (Su entrambi i luoghi sarà presente il simbolo dell'ancora.)



#### NAVE CHARTER

Il giocatore scarta la Carta Città corrispondente alla città in cui si trova per muoversi fino a un qualsiasi altro luogo, purché sia possibile tracciare una rotta marittima fino a esso. (Su entrambi i luoghi sarà presente il simbolo dell'ancora.)

Non è possibile svolgere le azioni Navigare e Nave Charter sulla terraferma. Le ragioni dovrebbero essere ovvie.

### ADESIVO REGOLA H

## ALTRE AZIONI



#### CREARE RIFORMIMENTI

Il giocatore prende 1 Cubo Rifornamento dal deposito e lo mette sulla sua Carta Personaggio.

Un giocatore può possedere un qualsiasi numero di Cubi Rifornamento.

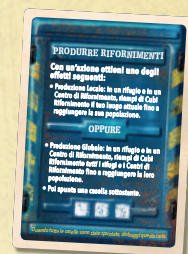
#### PRODURRE RIFORMIMENTI

Il giocatore scarta una Carta Produrre Rifornimenti quando si trova in un rifugio o in un Centro di Rifornamento per svolgere l'azione di Produrre Rifornimenti.

Se il giocatore usa la capacità di "Produzione Locale" di quella carta, riempie il rifugio o il Centro di Rifornamento in cui si trova di un numero di Cubi Rifornamento fino a raggiungere la sua popolazione. Se sul luogo è già presente un numero di Cubi Rifornamento pari o superiore alla sua popolazione, non se ne aggiungono altri.

Se il giocatore usa la capacità "Produzione Globale" di quella carta, riempie tutti i rifugi e i Centri di Rifornamento sulla rete fino a raggiungere la loro popolazione, poi spunta una casella sulla carta (deve comunque trovarsi in un rifugio o in un Centro di Rifornamento). Quando l'ultima casella viene spuntata, quella carta va distrutta.

Se il deposito non contiene abbastanza Cubi Rifornamento da riempire i luoghi fino a raggiungere la loro popolazione, il giocatore mette il maggior numero di cubi possibile nell'ordine che preferisce.



#### CONSEGNARE RIFORMIMENTI

Il giocatore sposta il numero di Cubi Rifornamento che desidera dalla sua Carta Personaggio al luogo in cui si trova.



#### 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 un numero di carte superiore al suo limite di mano (solitamente di 7 carte) deve scartare immediatamente una carta o giocare una Carta Evento.



#### COSTRUIRE UN CENTRO DI RIFORMIMENTO

Il giocatore scarta 5 carte corrispondenti al colore della città in cui si trova, prende un Centro di Rifornamento e lo colloca su quella città. Rimarrà lì per il resto della partita. Se non ci sono più Centri di Rifornamento disponibili, allora ne può muovere uno esistente sul tabellone e metterlo in quel luogo. Ogni città può contenere 1 solo Centro di Rifornamento.



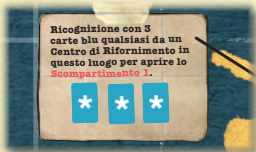
### RICOGNIZIONE (ASSENTE NEL PROLOGO)

Quando un giocatore conduce una Ricognizione, esplora una parte del mondo perduto nel tentativo di apprendere cosa è accaduto e di trovare qualcosa che lo aiuti a portare a termine i suoi obiettivi.

Ogni luogo in cui è possibile condurre una Ricognizione indica cosa è necessario scartare per condurre una ricognizione da laggiù. Nella maggior parte dei casi è necessario condurre una ricognizione da un Centro di Rifornimento. La descrizione di ogni ricognizione elenca cosa è richiesto:

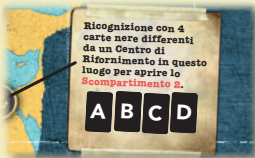
- Se non è specificato diversamente, deve essere presente un Centro di Rifornimento ( ) in quella città.
- Un giocatore deve scartare dalla sua mano le Carte Città corrispondenti a quelle della rotta che parte dalla città.
- Se sulle carte della rotta compare un simbolo \* (per esempio, \* ), quelle carte possono corrispondere a qualsiasi città: conta solo il colore.

**Esempio:**



- Se sulle carte compaiono delle lettere (per esempio, A ), allora ogni carta scartata di quel colore deve corrispondere a una città differente.

**Esempio:**



- Quando un giocatore effettua con successo l'azione di Ricognizione, apre lo scompartimento con il numero indicato sulla rotta.

## AZIONI GRATUITE

Queste azioni devono essere effettuate durante la fase "Svolgere 4 azioni", ma non contano ai fini di determinare il limite di 4 azioni per turno di un giocatore. Le azioni gratuite non possono essere usate per interrompere le altre azioni. Per esempio, un giocatore non può effettuare l'azione di Raccogliere Rifornimenti sul rifugio nel Mediterraneo mentre usa l'azione di Navigare per andare da Londra al Cairo.



### RACCOGLIERE RIFORMIMENTI

Il giocatore prende il numero di Cubi Rifornimento che desidera dal luogo in cui si trova e li mette sulla sua Carta Personaggio.



### TRASFERIRE RIFORMIMENTI

Il giocatore cede il numero di Cubi Rifornimento che desidera a un giocatore nel suo stesso luogo, o prende il numero di Cubi Rifornimento che desidera da quel giocatore (con il suo permesso).

## ADESIVO REGOLA I

È il turno di Anna, che decide di giocare la sua Carta Produrre Rifornimenti e di consegnare alcuni rifornimenti. Dal momento che si trova già in un rifugio, può dare il via al suo piano immediatamente.



**1.** Per prima cosa gioca una Carta Produrre Rifornimenti usando la sua capacità di Produzione Locale nel rifugio vuoto in cui si trova. Anna prende 3 Cubi Rifornimento dal deposito (un numero pari alla popolazione del rifugio) e li usa per riempire il rifugio. (Non spunta una casella sulla carta, dal momento che ha giocato la sua Produzione Locale.)



**Azione gratuita.** Anna prende tutti e 3 i cubi (avrebbe potuto decidere di prenderne meno) con l'azione gratuita di Raccogliere Rifornimenti e li mette sulla sua Carta Personaggio.



**2.** Anna effettua l'azione di Guidare/Traghettonare per muovere la sua pedina fino a Lagos.



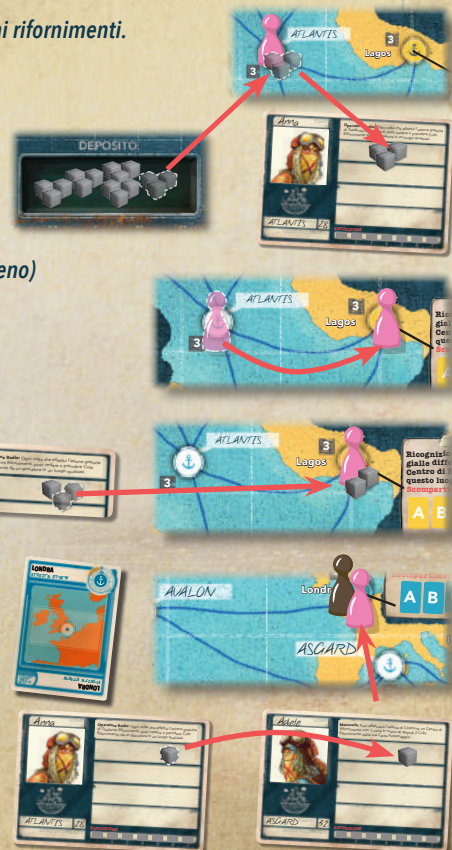
**3.** Giunta in quella città effettua la sua azione di Consegnare Rifornimenti e mette 2 cubi su Lagos (avrebbe potuto decidere di consegnare un numero diverso di cubi).



**4.** Poi effettua l'azione di Navigare, scartando la carta di Londra dalla sua mano per muoversi fino a Londra.



**Azione gratuita.** Anna trasferisce gratuitamente i suoi rifornimenti ad Adele, che si trova a sua volta a Londra, usando l'azione di Trasferire Rifornimenti.



# NUOVE AZIONI

**ADESIVO REGOLA J**

**ADESIVO REGOLA N**

**ADESIVO REGOLA K**

**ADESIVO REGOLA O**

**ADESIVO REGOLA L**

**ADESIVO REGOLA P**

**ADESIVO REGOLA M**

**ADESIVO REGOLA Q**

# 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).*

Se il giocatore che riceve la carta ha ora un numero di carte superiore al suo limite di mano *(solitamente di 7 carte)* deve scartare immediatamente una carta o giocare una Carta Evento finché non rientra nel suo limite di mano.

## 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 *(se il segnalino si trova già sul 5, rimane sul 5)*.



**2. Contaminazione:** Pesca la carta in fondo al Mazzo di Contaminazione. Rimuove **tutti** i Cubi Rifornimento da quella città e li mette nel deposito. *(Non aggiunge Cubi Pestilenza se sulla città non ci sono Cubi Rifornimento.)*

Questa carta deve essere poi scartata nella Pila degli Scarti di Contaminazione.

**L'ADESIVO REGOLA R**  
sostituirà questa regola.

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

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.

Le Carte Epidemia, una volta risolte, vanno scartate nella Pila degli Scarti dei Giocatori.

## 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. Per esempio, non è possibile pescare una Carta Contaminazione, scoprire che l'effetto non è gradito e scegliere di giocare una Notte Tranquilla.

Una volta giocata, una Carta Evento Razonato va scartata nella Pila degli Scarti dei Giocatori, mentre una Carta Evento Non Razonato deve essere distrutta.

## LIMITE DI MANO

Nel caso in cui un giocatore si trovi con più carte del suo limite di mano *(dopo avere risolto le eventuali Carte Epidemia pescate)*, deve scartarne alcune o giocare Carte Evento finché non rientra nel suo limite di mano. Il limite di mano standard è di 7 carte.



# 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 rimuove da essa 1 Cubo Rifornamento, che torna nel deposito. Se sulla città non c'è alcun Cubo Rifornamento, si colloca invece un Cubo Pestilenza sulla città e si annota l'incidente (vedi "Incidenti", sotto). Se sulla città sono già presenti 3 Cubi Pestilenza, non si colloca un 4° cubo. Si verifica invece un focolaio della pestilenza (vedi "Focolai" nella colonna successiva). Questa carta va scartata nella Pila degli Scarti di Contaminazione.

ADESIVO REGOLA S

ADESIVO REGOLA T

Nel raro caso in cui i giocatori esauriscano il Mazzo di Contaminazione, lo rimescolano e fanno avanzare di 1 casella il Segnalino Livello di Contaminazione sull'Indicatore del Livello di Contaminazione. Se questo fa sì che il livello cambi durante il passo "Contaminazione", si usa il vecchio livello al fine di determinare quante carte pescare.

## INCIDENTI

Un incidente si verifica ogni volta che un Cubo Pestilenza viene collocato su un luogo. In questo caso si fa avanzare di 1 casella il Segnalino Incidente sull'Indicatore degli Incidenti.



Se il Segnalino Incidente raggiunge l'ultima casella (*il teschio*) la partita termina e i giocatori hanno perso.

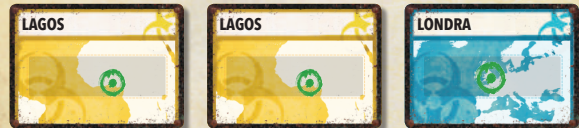
È importante ricordare che i giocatori che iniziano il loro turno in un luogo in cui sono presenti dei Cubi Pestilenza sono soggetti all'esposizione. (Vedi "Esposizione, Cicatrici e Morte" a pagina 16.)



Dopo avere pescato le sue 2 carte, Anna procede al passo "Contaminare le città".



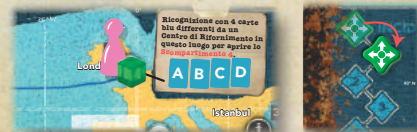
Il Livello di Contaminazione attuale è 3, quindi Anna rivela le prime 3 Carte Contaminazione: Lagos, Lagos, Londra.



Anna rimuove 2 Cubi Rifornamento da Lagos e li rimette nel deposito.



Dal momento che su Londra non c'è alcun Cubo Rifornamento, Anna deve collocare un Cubo Pestilenza su quella città e fare avanzare il Segnalino Incidente di 1 casella. Poi scarta le Carte Contaminazione rivelate.



All'inizio del suo turno successivo, se Anna si trova ancora a Londra e su quella città è presente un Cubo Pestilenza, Anna sarà soggetta all'esposizione.

## FOCOLAI

Quando si verifica un focolaio, si rimuove 1 Cubo Rifornamento da ogni luogo adiacente alla città. Se nel luogo collegato non c'è alcun Cubo Rifornamento, si colloca invece 1 Cubo Pestilenza in quel luogo. Il Segnalino Incidente avanza di 1 casella sull'Indicatore degli Incidenti per ogni Cubo Pestilenza collocato.

Se in una qualsiasi città sono già presenti 3 Cubi Pestilenza, 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, si rimuovono i Cubi Rifornamento o si collocano i Cubi Pestilenza come descritto più sopra, con la differenza che non si aggiunge un Cubo Pestilenza alle città dove il focolaio (o una reazione a catena del focolaio) si è già verificato come parte della risoluzione dell'attuale Carta Contaminazione. Il Segnalino Incidente avanza di 1 casella per ogni Cubo Pestilenza collocato.

## 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.

# FINE DELLA PARTITA

## FINE DELLA PARTITA

I giocatori vincono non appena conseguono il numero necessario di obiettivi (*che deve includere tutti gli obiettivi obbligatori*) oppure perdono quando si innesca una condizione di sconfitta. La partita termina immediatamente, anche nel mezzo del turno di un giocatore o di una serie di focolai. Un giocatore non può completare il suo turno dopo avere vinto o perso, nemmeno se desidererebbe farlo.

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

- Immediatamente, se il Segnalino Incidente arriva nell'ultima casella dell'Indicatore degli Incidenti.
- Se un giocatore non può pescare 2 Carte Giocatore dopo avere svolto le sue azioni.

### ADESIVO REGOLA U

A prescindere che la partita sia vinta o persa, per prima cosa si rimettono tutte le Carte Città e le Carte Contaminazione che sono nelle mani dei giocatori e le pile degli scarti nei rispettivi mazzi. Poi è prevista una serie di **fasi di Fine Partita** da svolgere alla fine di ogni partita per determinare in che modo la partita appena conclusa abbia cambiato il mondo, i personaggi e la rete.

Le fasi di Fine Partita sono descritte in dettaglio nell'ultima pagina di questo manuale. Si raccomanda di leggerle una volta conclusa la prima partita di prologo per avere un'idea dei modi in cui ogni partita potrà influire sulle partite successive della campagna.

## CRONOLOGIA DELLA CAMPAGNA

I giocatori usano il calendario di gioco a pagina 18 per annotare i loro progressi, le vittorie e le sconfitte, i giocatori coinvolti, il Livello di Razionamento attuale e le dimensioni della rete. La tabella a pagina 19 consente di tenere il conto di quali città fanno parte della rete.

Mese	Razionamento	Data della Partita	Giocatori e Personaggi	Vittoria o Sconfitta?	Città sulla Rete
Prologo	4	18 Nov	Serena/Anna, Alice/Adela, Fabio/Navuc	V	9

*Serena e i suoi amici hanno completato la loro prima partita (il Prologo) e compilato la riga corrispondente sul calendario di gioco.*




# ESPOSIZIONE, CICATRICI E MORTE

## ESPOSIZIONE


Il mondo esterno è un luogo pericoloso in cui i personaggi saranno soggetti all'esposizione. (Uno dei modi possibili in cui questo accade è iniziando un turno in un luogo con un Cubo Pestilenza. Vedi pagina 10.)

Quando un personaggio riceve un'esposizione, gratta la casella successiva sul suo Indicatore di Esposizione (partendo da quella all'estrema sinistra). Se la casella non contiene niente, non si applica alcun effetto immediato.

## CICATRICI

Se la casella appena grattata contiene una , il personaggio ha sviluppato una cicatrice. Sceglie una delle cicatrici disponibili e la colloca su uno slot della sua Carta Personaggio, che può essere uno slot vuoto o uno slot con un mestiere o una capacità del personaggio. Non è possibile coprire una cicatrice con un'altra cicatrice.

## MORTE

Se la casella appena grattata contiene un , il personaggio muore a causa della pestilenza. Il giocatore annota il luogo della morte del personaggio sulla scheda. Quel personaggio non potrà essere giocato nella partita attuale e in quelle future.

Se un personaggio muore, il suo giocatore deve scartare tutte le carte che aveva in mano e rimettere nel deposito gli eventuali Cubi Rifornamento presenti sulla Carta Personaggio. Il personaggio perde le eventuali azioni rimanenti, ma deve risolvere il resto del suo turno (vale a dire svolgere "Pescare 2 Carte Giocatore" e "Contaminare le città", come di consueto).

Il giocatore sceglie un personaggio diverso tra quelli disponibili e colloca la sua pedina sulla dimora di quel personaggio. Se non ci sono più personaggi disponibili, userà un operaio dei rifugi per il resto di questa partita, collocando la sua pedina su un qualsiasi rifugio collegato alla rete.

## OPERAI DEI RIFUGI

Le regole relative agli operai dei rifugi sono riportate sulle loro carte.



All'inizio del suo turno Newt si trova a New York con 2 Cubi Pestilenza. È soggetto a una esposizione (anche se sulla città ci sono 2 Cubi Pestilenza).



Gratta la casella successiva sul suo Indicatore di Esposizione e rivela una cicatrice.



Sceglie una cicatrice tra quelle disponibili e la colloca su una casella disponibile della sua Carta Personaggio.

**Xenofobo:** Hai bisogno di 1 Carta Città extra (dello stesso colore) per effettuare l'azione di Ricognizione.





# CHIARIMENTI

## USARE LE CAPACITÀ

Un personaggio deve essere in grado di usare completamente una capacità al fine di attivarla. Questo vale sia per le capacità delle carte che per quelle dei personaggi. Per esempio, se una carta consente a un personaggio di aggiungere rifornimenti al tabellone e non ci sono rifornimenti nel deposito, quel personaggio non potrà giocare quella carta per mettere 0 rifornimenti sul tabellone al solo scopo di scartare quella carta.

## REGOLE NORMALMENTE TRALASCIATE

- Un giocatore non pesca una carta sostitutiva dopo avere pescato una Carta Epidemia.
- Nel proprio turno, usando l'azione di Condividere Conoscenze, un giocatore può prendere una carta da un altro giocatore, se entrambi si trovano nella città corrispondente a quella carta.
- Il limite di mano si applica in ogni momento.
- Un luogo può contenere un qualsiasi numero di Cubi Rifornimento. *(Tuttavia, la popolazione di un luogo influenza il numero di Cubi Rifornimento che è possibile aggiungere con l'azione di Produrre Rifornimenti.)*

## RICONOSCIMENTI

**Direttore Artistico Z-Man:** Samuel R. Shimota

**Editore:** Steven Kimball

**Idea e sviluppo del gioco:** Matt Leacock e Rob Daviau

**Illustrazioni:** Chris Quilliams e Atha Kanaani

**Impaginazione e grafica:** Philippe Guérin, Karla Ron, Marie-Elaine Bérubé e Marie-Eve Joly

**Revisione:** Jean-François Gagné e Steven Kimball

**Playtester:** Martha Amezcuca, Chris Aylott, Katherine Aylott, Alan Tun-Wei Bach, Cory Banks, Mike Bretzlaff, Jasmine Butler-Davis, Pete Butler-Davis, Danny Calderon, Kasey Cargill, Ryan Corder, Lindsay Daviau, Melissa DeMorris, Court Dimon, Jeroen Doumen, Bianca van Duijl, Sarah Edwards, Daniel Egnor, Michelle Ell, Robert Ell, Kim Farrell, Nathan Fluegel, Jonathan Fromm, Thomas Gallecier, Rachel Gay, Mark Goetz, Vincent Grasso, Sarah Graybill, Chris Grim, Beth Heile, David Helber, Shelby Hemker, Patrick Hillier, Amanda Houts, Nicole Hoye, Trisha Huang, Wei-Hwa Huang, Aeos James, Richard Jeffers, Brian Jewkes, Sasha Johnson-Freyd, Nicholas Kent, David Kloba, Grace Kloba, John Knoerzer, Eva Ko, Donna Leacock, Martin Lieser, David Lipman, Dan Luxenberg, Paul Madden, Matt Manis, Joshua Martin, Christina Martins, Chris Matthew, Tony McRee, Chris Mitsinikos, Owen Mitsinikos, Nora Montaña, Mabelene Ng, David Nolin, Kevin O'Hare, Erik Oliver, Alexandar Orloff, Sacha-Mikhail Roberts, Ben Rosset, Colby Sellers, Hannah Shen, David Short, Bill Shube, Sarah Shube, Jenn Skahan, John Shulters, Paul Stefko, Mark Swanson, Colin Thom, David Tome, Ana Ulin, Nickolaus Wing, Chris Kit Yona, Lola Yona, Rob Zacny, Ian Zang, Michelle Zentis.

**Ringraziamenti speciali:** John Knoerzer, Beth Heile, Wei-Hwa Huang e Colin Thom.

**Edizione Italiana**

**Traduzione:** Fiorenzo Delle Rupi

**Revisione:** Alice Amadei, Massimo Bianchini

**Impaginazione e adattamento grafico:** Serena Caggiati

## PRENDERE APPUNTI E GUARDARE LE CARTE

Questo gioco si basa su un elemento di scoperta: esplorando il mondo, i giocatori scoprono nuove informazioni e potrebbero decidere di prendere appunti. È liberamente consentito prendere appunti man mano che la partita procede.

Inoltre, i giocatori possono guardare tutte le carte della riserva, della Pila degli Scarti di Contaminazione e della Pila degli Scarti dei Giocatori in qualsiasi momento. Le carte nel Mazzo dei Giocatori e nel Mazzo di Contaminazione non possono essere guardate, a meno che non sia una capacità a consentirlo.

## 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 il suo Livello di Razionamento per la partita successiva (se accidentalmente ha reso la partita troppo difficile) o ridurlo per la partita successiva (se accidentalmente ha reso la partita troppo facile).

Segui Pandemic: Il Gioco da Tavolo su



**Z-MAN**  
games

Z-Man Games  
1995 West County Rd B2 West  
Roseville MN 55113 USA  
(651)-639-1905  
info@ZManGames.com  
www.zmangames.com

© 2017, 2018 Z-Man Games. Pandemic, Z-Man Games e il logo Z-Man Games sono ™ di Z-Man Games. I componenti effettivi potrebbe variare da quelli mostrati. L'edizione italiana di Pandemic Legacy Season 2 è realizzata da Asmodee Italia Srl - Via Martiri di Cervarolo 1/b - 42015 Correggio (RE) - ITALY.  
www.asmodee.it Per informazioni: info@asmodee.it

AVVERTENZA: NON ADATTO PER BAMBINI DI ETÀ INFERIORE A 36 MESI.  
CONTIENE PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO. Prodotto in Cina.

# CALENDARIO DI GIOCO

In caso di vittoria, si procede al mese successivo e il Livello di Razionamento si **riduce** di 2.

In caso di sconfitta nella prima metà del mese, si gioca la seconda metà del mese e il Livello di Razionamento **aumenta** di 2.

In caso di sconfitta nella seconda metà del mese, il Livello di Razionamento **aumenta** di 2 e poi si procede al mese successivo.

Il Livello di Razionamento non può scendere a meno di 0 o salire oltre 10.

Mese		Razionamento	Data della Partita	Giocatori e Personaggi	Vittoria o Sconfitta?	Città sulla Rete
<b>Prologo</b>		4				
<b>Gennaio</b>	1 <sup>a</sup> metà	4				
	2 <sup>a</sup> metà					
<b>Febbraio</b>	1 <sup>a</sup> metà					
	2 <sup>a</sup> metà					
<b>Marzo</b>	1 <sup>a</sup> metà					
	2 <sup>a</sup> metà					
<b>Aprile</b>	1 <sup>a</sup> metà					
	2 <sup>a</sup> metà					
<b>Maggio</b>	1 <sup>a</sup> metà					
	2 <sup>a</sup> metà					
<b>Giugno</b>	1 <sup>a</sup> metà					
	2 <sup>a</sup> metà					
<b>Luglio</b>	1 <sup>a</sup> metà					
	2 <sup>a</sup> metà					
<b>Agosto</b>	1 <sup>a</sup> metà					
	2 <sup>a</sup> metà					
<b>Settembre</b>	1 <sup>a</sup> metà					
	2 <sup>a</sup> metà					
<b>Ottobre</b>	1 <sup>a</sup> metà					
	2 <sup>a</sup> metà					
<b>Novembre</b>	1 <sup>a</sup> metà					
	2 <sup>a</sup> metà					
<b>Dicembre</b>	1 <sup>a</sup> metà					
	2 <sup>a</sup> metà					

# CITTÀ DEL MONDO CONOSCIUTO

Nome della Città	Sulla Rete?
1. <i>New York</i>	✓
2. <i>Washington</i>	✓
3. <i>Jacksonville</i>	✓
4. <i>San Paolo</i>	✓
5. <i>Londra</i>	✓
6. <i>Istanbul</i>	✓
7. <i>Tripoli</i>	✓
8. <i>Il Cairo</i>	✓
9. <i>Lagos</i>	✓
10.	
11.	
12.	
13.	
14.	
15.	
16.	
17.	
18.	
19.	
20.	
21.	
22.	
23.	
24.	
25.	
26.	

Nome della Città	Sulla Rete?
27.	
28.	
29.	
30.	
31.	
32.	
33.	
34.	
35.	
36.	
37.	
38.	
39.	
40.	
41.	
42.	
43.	
44.	
45.	
46.	
47.	
48.	
49.	
50.	
51.	
52.	

# FASI DI FINE PARTITA

## 1. AGGIORNARE LA POPOLAZIONE

**L'ADESIVO REGOLA V** fornirà la fase a. Saltare questa fase per ora.

- b. Per ogni luogo in cui è presente almeno 1 Cubo Pestilenza, ridurre di 1 la popolazione di quel luogo. La popolazione di un luogo può essere ridotta soltanto di 1, anche se su di esso ci sono 2 o 3 Cubi Pestilenza.

**L'ADESIVO REGOLA W** fornirà la fase c. Saltare questa fase per ora.

- d. La popolazione di ogni città dotata di un Centro di Rifornimento aumenta di 1.

Se la popolazione di un luogo dovesse aumentare e ridurre di 1, rimane invariata.

## 2. CONTROLLARE IL MAZZO LEGACY

Se in cima al mazzo c'è una carta PAUSA ai giocatori potrebbe essere richiesto di pescare altre carte.



## 3. RISOLVERE LE CARTE NELL'AREA DI FINE PARTITA

- a. Se ci sono Carte Contaminazione in questa area, aggiungerle al Mazzo di Contaminazione.
- b. Consultare tutte le Carte Punto di Svoltata nell'area di Fine Partita per determinare se vengono innescate. Risolvere queste carte in ordine di numero, dal più basso al più alto.

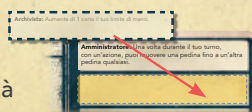
## 4. SPENDERE LE UNITÀ PRODUTTIVE

Alla fine di una partita (a prescindere che sia stata persa o vinta) scegliere un numero di Migliorie basato sul numero di città presenti sulla rete.

Calcolare il numero di città sulla rete e consultare la tabella nell'area di Fine Partita per determinare quante unità i giocatori possono spendere. I giocatori ottengono una unità **+1** aggiuntiva se hanno vinto la partita. Le eventuali unità inutilizzate vanno distrutte; non si trasferiscono di partita in partita.

### CAPACITÀ DEI PERSONAGGI

Spendendo il costo indicato accanto a una capacità, si aggiunge quella capacità a un personaggio creato, anche se quel personaggio non ha partecipato alla partita più recente. È possibile utilizzare qualsiasi slot vuoto sulla Carta Personaggio. Non è possibile collocare una capacità su una cicatrice, un mestiere o un'altra capacità.



### MIGLIORIE DELLE CARTE CITTÀ

Spendendo il costo indicato accanto all'adesivo di una Miglioria Città, si aggiunge quella Miglioria a una Carta Città con uno slot disponibile. Quella città deve essere collegata alla rete e ogni slot può contenere soltanto 1 adesivo.



### MIGLIORIE DELLE CARTE CONTAMINAZIONE

Spendendo il costo indicato accanto all'adesivo di una Miglioria Contaminazione, si aggiunge quella Miglioria a una Carta Contaminazione con uno slot disponibile. Quella città deve essere collegata alla rete e ogni slot può contenere soltanto 1 adesivo.

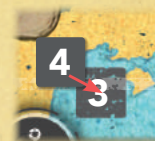


Le Migliorie Contaminazione hanno effetto durante:

- La preparazione di una partita
- La fase di Contaminazione durante un'Epidemia
- La fase di "Contaminare le città" alla fine del turno di ogni giocatore

### POPOLAZIONE

Spendere 1 unità produttiva per aumentare di 1 la popolazione di un qualsiasi luogo che non sia dimenticato. Nel caso di un luogo dimenticato, per aumentare di 1 la popolazione è necessario spendere 2 unità produttive.



Prendere l'adesivo e collocarlo sopra la popolazione attuale del luogo. È possibile spendere più unità produttive per aumentare la popolazione di più di un punto. In quel caso è sufficiente applicare al luogo l'adesivo che indica la popolazione finale: non è necessario applicare tutti gli adesivi tra il vecchio livello e il nuovo. Se i giocatori esauriscono gli adesivi popolazione disponibili, possono annotare la popolazione accanto alla città con una penna o una matita. È importante ricordare che la popolazione non può mai aumentare a più di 8.

### IN CASO DI VITTORIA

- La partita successiva inizia nella prima metà del mese successivo.
- Il Livello di Razionamento si riduce di 2 (fino a un minimo di 0) in quanto i giocatori riescono ad accumulare più risorse con cui affrontare i futuri problemi.
- I giocatori annotano il loro nuovo Livello di Razionamento sul calendario.

### 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 Razionamento dei giocatori aumenta di 2 (fino a un massimo di 10) in quanto i giocatori devono intaccare ulteriormente le loro scorte.
- I giocatori annotano il loro nuovo Livello di Razionamento sul calendario.

Rimuovere dal tabellone tutti i pezzi del gioco (ma non gli adesivi, che sono permanenti). All'inizio della nuova partita tutto viene ripristinato.

Preparare le partite successive come descritto alle pagine 8 e 9.