PANDEMIC®

Available on the App Store

av Matt Leacock

Har du det som skal til for å redde menneskeheten? Som medlemmer av en internasjonal gruppe med dyktige sykdomsforkjempere må dere holde fire dødlige sykdommer i sjakk samtidig som dere forsøker å finne kurer mot dem.

Du og dine lagkamerater reiser jorda rundt for å behandle infeksjoner samtidig som dere forsøker å finne ressurser til kurene. Klarer dere å finne alle kurene i tide? Menneskehetens skjebne ligger i deres hender!

Klokken tikker mens nye utbrudd og epidemier gjør situasjonen stadig mer prekær.

INNHOLD

7 rollekort

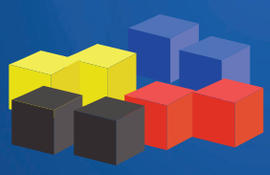
7 spillerbrikker

59 spillerkort

(48 bykort, 6 epidemikort, 5 hendelseskort)

4 oversiktskort

48 infeksjonskort



96 sykdomskuber

24 i hver av de fire fargene

Utrydningsside "⊘"

4 kurmarkører

1 infeksjonsmarkør

1 utbruddsmarkør

6 forskningsstasjoner

1 spillebrett

OVERSIKT

En lærevideo ligger ute på WWW.ZMANGAMES.COM/en/products/Pandemic

I Pandemic er dere medlemmer av et sykdomsbekjempende lag. Dere må samarbeide for å utvikle kurer og forhindre sykdomsutbrudd før fire dødelige sykdommer (blå, gul, svart og rød) kan ødelegge menneskeheten.

Pandemic er et samarbeidsspill; dere vinner eller taper i fellesskap.

Målet er å utforske kurer mot alle fire sykdommene. Spillerne taper hvis:

- det blir 8 sykdomsutbrudd (det oppstår en global panikk),
- det ikke er tilstrekkelig med sykdomskuber igjen når det kreves (en sykdom får for stor spredning),
- det ikke er nok spillerkort igjen når det kreves (laget bruker for lang tid)

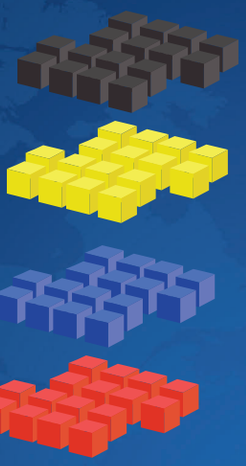
Hver spiller har en spesifikk rolle som kan øke lagets muligheter til suksess.

OPPSETT

1 Legg ut spillebrett, sykdomskuber og forskningsstasjoner

Plasser spillebrettet midt på bordet. Legg de 6 forskningsstasjonene og sykdomskubene ved siden av spillebrettet. Skill kubene etter farge og lag fire grupper av dem. Fra nå av kalles disse gruppene av sykdomskuber og forskningsstasjoner for *depotet*. Plasser én forskningsstasjon i Atlanta.

Atlanta er hjembyen til CDC, Center for Disease and Prevention.



Sykdomskuber

2 Utplasser utbruddsmarkøren og kurmarkører

Sett utbruddsmarkøren på feltet "0" på *utbruddsskalaen*. Legg de 4 kurmarkørene med *blank side opp* på oppmerkede plasser – rett under *kurindikatorene*.

Utbruddsmarkør

Utbruddsskala

Kurmarkører

Kurindikatorer

4 Del ut kort og én spillerbrikke til hver spiller

Gi hver spiller ett oversiktskort. Stokk rollekortene og del ut ett kort til hver spiller. Rollekortene skal ligge med bildesiden opp foran spillerne gjennom hele spillet. Plasser de tilhørende spillerbrikkene (se øverst til høyre på rollekortene) i Atlanta. Overskytende rollekort og spillerbrikker legges tilbake i esken og skal ikke brukes i spillet.

Fjern epidemikortene fra spillerkortene inntil videre. Stokk de andre spillerkortene sammen (bykort og hendelseskort). Avhengig av antall spillere skal hver spiller ha følgende antall spillerkort på starthånden:

I spill med:	Antall kort:
2-spillere	4
3-spillere	3
4-spillere	2

3 Utplasser infeksjonsmarkøren og infiser 9 byer

Sett infeksjonsmarkøren på feltet "2" lengst til venstre på *infeksjonsskalaen*. Stokk infeksjonskortene og snu de tre øverste kortene, slik at bildesidene vender opp. Legg så 3 sykdomskuber i *samme farge* som fargen på kortet i hver av de tre byene som vises på kortene.
Snu ytterligere 3 kort og legg 2 sykdomskuber i hver av disse byene. Snu tre kort en siste gang og legg 1 sykdomskube i hver av disse byene.
(Det skal nå ligge 18 sykdomskuber totalt på brettet, og hver kube skal ha samme farge som fargen på byen den ligger i). Til slutt legges de ni snudde kortene i *infeksjonskastebunken* med bildesiden opp. Resten av kortene danner *infeksjonstrekkbunken* og legges med bildesidene ned på oppmerket plass.

Bruk sykdomskuber som samsvarer med kortfargene

6 Start spillet

Spillerne ser på bykortene de har mottatt på hånda. Spilleren som har byen med det høyeste antall innbyggere, tar første tur.

Bruk 4 epidemikort i spill for nybegynnere

Bruk 6 epidemikort når dere føler at dere mestrer spill for erfarne.

5 Lag trekkbunke for spillerkort

Velg spillets vanskelighetsgrad ved å bruke enten 4, 5, eller 6 epidemikort for henholdsvis nybegynnere, erfarne, eller helter. Fjern eventuelle overskytende epidemikort fra spillet.

Del spillerkortene inn i like mange bunker som antall epidemikort (eksempelvis 4 bunker i et nybegynnerspill). Bunkene bør være omtrent like store. Stokk ett epidemikort med bildesiden ned inn i hver av bunkene. Til slutt legges bunkene oppå hverandre, slik at de danner én trekkbunke. *Dersom bunkene har litt ulike størrelser, er det best om de minste bunkene blir lagt nederst.*

Legg til slutt trekkbunken med bildesidene ned på oppmerket plass.

SPILL

I en spillers tur gjøres følgende 3 steg i denne rekkefølgen:

1. Utfør 4 handlinger
2. Trekk 2 spillerkort
3. Infiser byer

Etter at en spiller har infisert byer, er det spilleren til venstre sin tur.

Spillerne bør gi hverandre råd underveis. La alle få komme med meninger og ideer. Imidlertid er det den aktive spilleren som alltid har siste ord.

På hånda kan spillerne ha både bykort og hendelseskort. Bykort brukes for spesifikke handlinger, mens hendelseskort kan brukes når som helst.

HANDLINGER

Du kan gjøre opptil 4 handlinger i din tur.

Velg hvilken som helst kombinasjon av de handlingene som er beskrevet nedenfor. Du kan gjerne gjøre den samme handlingen flere ganger, men hver gang teller som én handling. Din rolles spesialegenskaper kan endre på hvordan du utfører en bestemt handling. Noen handlinger innebærer at du må spille et kort fra hånda; i de tilfellene legges alle brukte kort i kastebunken på brettet.

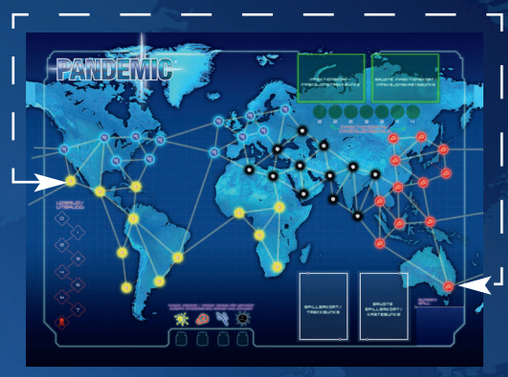
FLYTTEHANDLINGER

Bil / ferge
Flytt til en naboby. To byer på brettet må være koblet sammen ved hjelp av en hvit linje for å bli betraktet som nabobyer.

Direktefly
Spill et bykort og flytt direkte til den navngitte byen på kortet.

Charterfly
Spill et bykort som tilsvarer byen du befinner deg i, og flytt til en *valgfri* by.

Privatfly
Flytt fra en forskningsstasjon til en hvilken som helst annen forskningsstasjon på brettet.



Enkelte byer helt til venstre på brettet er nabobyer med enkelte byer helt til høyre på brettet (og motsatt) ved hjelp av de hvite linjene som "forsvinner ut" på sidene av brettet.

Eksempel: Sydney og Los Angeles er nabobyer.

ANDRE HANDLINGER

Bygg en forskningsstasjon
Spill et bykort som tilsvarer byen du befinner deg i, og plasser en forskningsstasjon i denne byen. Ta forskningsstasjonen fra depotet. Dersom alle de 6 forskningsstasjonene er bygd, tar du i stedet en valgfri stasjon fra et annet sted på brettet.

Mottar du flere enn 6 forskningsstasjonsbrikker kan du legge alle brikkene som er til overs til siden når du gjør klart spillet.

Behandle sykdom
Fjern én sykdomskube fra den byen du befinner deg i og legg den tilbake i depotet. Hvis sykdommen du velger å behandle allerede er kurert (se *Utforsk en kur* nedenfor), fjerner du i stedet *samtlige* kuber *i denne fargen* fra byen.

Dersom den aller *siste* kuben til en *kurert sykdom* (den må være kurert) blir fjernet fra brettet, er denne sykdommen nå *utryddet*. Snu da umiddelbart kurmarkøren fra blank side til "⊘" -siden.

Dersom du befinner deg i en by med flere kurerte sykdommer, må du gjøre flere Behandle sykdom-handlinger for å fjerne alle kubene fra byen; én handling for hver kurerte sykdom.

Dere trenger ikke å utrydde sykdommer for å vinne spillet. Riktignok vil det hjelpe dere på den måten at det ikke vil bli utplassert sykdomskuber av denne typen når byer i denne fargen blir infisert (se Epidemikort og Infeksjoner på side 6). Merk! Å fjerne den siste sykdomskuben til en sykdom som ennå ikke er kurert, får ingen effekt. Med andre ord må dere kurere sykdommen før den kan utryddes.

Del kunnskap
Bytt

Det er to måter å gjøre dette på:

Enten *gir* du bykortet som tilsvarer byen du befinner deg i, til en annen spiller,

eller så *tar* du bykortet som tilsvarer byen du befinner deg i, fra en annen spiller.

Et ytterligere krav er at spilleren du deler kunnskap med, også må befinne seg i din by. Dessuten må begge være enige om å gjøre dette.

Dersom spilleren som mottar kortet nå har mer enn 7 kort på hånda, må denne spilleren umiddelbart legge et av sine kort i kastebunken eller spille et hendelseskort (se *Hendelseskort* på side 7).

Eksempel: Dersom du har bykortet Moskva og befinner deg i Moskva sammen med en annen spiller, kan du gi dette bykortet til denne spilleren. I motsatt fall kunne den andre spilleren ha gitt bykortet Moskva til deg. I begge tilfeller må både giveren og mottakeren være enige om overleveringen.

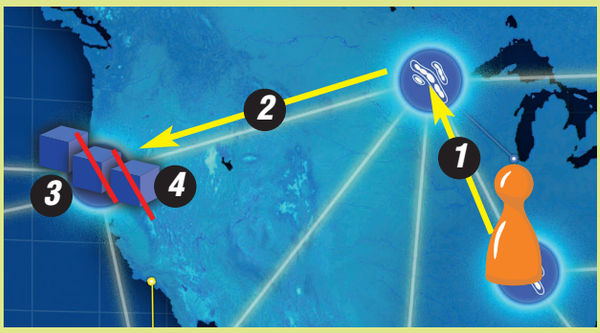
Utforsk en kur
Ved en *hvilken som helst* forskningsstasjon spiller du 5 bykort i samme farge. Ved å gjøre dette har du nå utforsket en kur mot sykdommen i *samme* farge. Som bevis på dette, flyttes tilhørende kurmarkør opp til dens *kurindikator* på brettet.

Dersom ingen kuber i denne fargen lenger befinner seg på brettet, er sykdommen nå *utryddet*. Snu i så fall respektive kurmarkør fra blank side til "⊘" -siden.

Når en sykdom er kurert, blir de respektive kubene liggende på brettet, og nye kuber kan fortsatt bli utplassert ved epidemier og infeksjoner (se Epidemikort og Infeksjoner på side 6). Imidlertid vil det fra nå av bli enklere å behandle sykdommen, samtidig som dere kommer nærmere en seier.

Spilleksempel: I sin første tur gjør Beate 4 handlinger:
(1) Kjører til Chicago (fra Atlanta), (2) kjører til San Francisco, (3) behandler sykdom i San Francisco ved å fjerne en blå sykdomskube derfra og (4) behandler nok en sykdom i San Francisco ved å fjerne enda en blå kube.

Beate har nå fullført handlingsdelen (steg 1) av sin tur.



Spilleksempel: Senere i spillet er rød sykdom kurert

3 røde kuber er igjen i Manila der Andreas, Virologen (hvit spillerbrikke), begynner sin tur. Andreas (1) behandler sykdom i Manila og fjerner alle røde kuber fra Manila med kun én handling (siden sykdommen er kurert). Dette gjør også at rød sykdom blir utryddet, og den røde kurmarkøren snus fra blank side til "⊘" -siden.

Geir, ingeniøren (grønn spillerbrikke), befinner seg i Chennai hvor det er bygd en forskningsstasjon.

Geir forteller Andreas at han har bykortet Chennai på hånda og vil tilby Andreas dette dersom han klarer å komme seg til Chennai. Andreas spiller sitt Manila-kort og tar et (2) charterfly til Chennai (flytter sin spillerbrikke rett til Chennai).

Andreas (3) deler så kunnskap med Geir og tar Chennai-kortet hans. Ved å gjøre dette har Andreas nå 4 svarte bykort på hånda. Vanligvis holder ikke dette til å utforske en kur.

Andreas er imidlertid Virologen og trenger (i kraft av hans spesialegenskap) kun 4 bykort i én og samme farge for å utforske en kur mot en sykdom i samme farge. Andreas (4) utforsker svart kur ved å spille sine 4 svarte kort ved forskningsstasjonen i Chennai. Den svarte kurmarkøren blir så flyttet til den svarte kurindikatoren.

Andreas har nå gjennomført handlingsdelen (steg 1) av sin tur.

TREKK KORT

Etter å ha gjennomført 4 handlinger trekker spilleren 2 spillerkort *samtidig* fra *trekkbunken*.

Dersom det er færre enn 2 spillerkort igjen i bunken før du skal til å trekke, slutter spillet, og laget ditt har tapt! (*Ikke* stokk kastebunken for å danne en ny trekkbunke).

EPIDEMIKORT

Hvis ett av kortene du trekker, er et epidemikort, må du umiddelbart gjøre følgende trinn i denne rekkefølgen:

1. Flytt infeksjonsmarkøren: Flytt markøren 1 hakk fram på *infeksjonsskalaen*.

2. Infiser: Trekk det *nederste* kortet fra *infeksjonstrekkbunken*. Med mindre kortets sykdomsfarge er utryddet, skal du i byen som står på kortet, nå legge 3 sykdomskuber i samme farge som kortet. Dersom byen allerede har sykdomskuber i denne fargen, skal du ikke legge 3 kuber i byen. I stedet fylles det opp med kuber i byen inntil den har nøyaktig 3 kuber i denne fargen. I sistnevnte tilfelle vil et *utbrudd* inntreffe (se *Utbrudd* på side 7). Legg infeksjonskortet i infeksjonskastebunken.

Hvis du ikke kan plassere det *nødvendige antall* kuber på brettet fordi det ikke er tilstrekkelig med kuber av denne fargen igjen i depotet, er spillet slutt, og laget ditt har tapt! Dette kan inntreffe under en epidemi, et utbrudd, eller ved infeksjoner (se *Utbrudd* på side 7 og *Infeksjoner* nedenfor).

3. Intensiver: Ta så alle kort som ligger i *infeksjonskastebunken*, stokk dem og legg alle kortene på toppen av *infeksjonstrekkbunken*.

Når du gjennomfører trinnene ovenfor, må du huske å ta det *nederste* infeksjonskortet (i trinn 2) og kun stokke infeksjonskortene i *infeksjonskastebunken* og legge disse på toppen av infeksjonstrekkbunken (trinn 3).

Det er teoretisk mulig at begge kortene du trekker, er epidemikort. I så fall skal du utføre alle tre ovennevnte trinn *to* ganger.

I sistnevnte ekstreme tilfelle vil det etter det andre epidemikortet kun bli ett infeksjonskort å "stokke" i infeksjonskastebunken. Dette havner da på toppen av infeksjonstrekkbunken. Siden neste steg i en spillers tur er å infisere byer (se Infeksjoner nedenfor), vil dette være det første kortet som trekkes opp. Derfor er et utbrudd uunngåelig med mindre en spiller et hendelseskort som kan forhindre det (se Hendelseskort på side 7).

Etter å ha gått gjennom de tre trinnene for epidemikort ovenfor, fjernes epidemikortet fra spillet. Spilleren trekker ingen spillerkort som erstatning for dette kortet; i alle tilfeller trekker en kun to kort, uansett type.

KORTBEGRENSNING PÅ HÅNDA

Dersom du på et tidspunkt skulle ha mer enn 7 kort på hånda (etter at du har gått gjennom nødvendige trinn for eventuelle epidemikort), må du legge kort i kastebunken eller spille hendelseskort inntil du er nede på den øvre begrensningen på 7 håndkort (se *Hendelseskort* på side 7).

Spilleksempel (fortsetter): Andreas trekker 2 spillerkort, og ingen av dem er epidemikort. Andreas er nå godt innenfor begrensningen på 7 kort, så han bare fortsetter sin tur.

INFEKSJONER

Det tredje steget i din tur er å infisere byer. Snu det antallet kort fra *infeksjonstrekkbunken* som er angitt av infeksjonsmarkøren. Les av tallet på *infeksjonsskalaen*, rett under markøren. Snu ett og ett kort av gangen, og for hvert kort infiserer du byen som står på kortet.

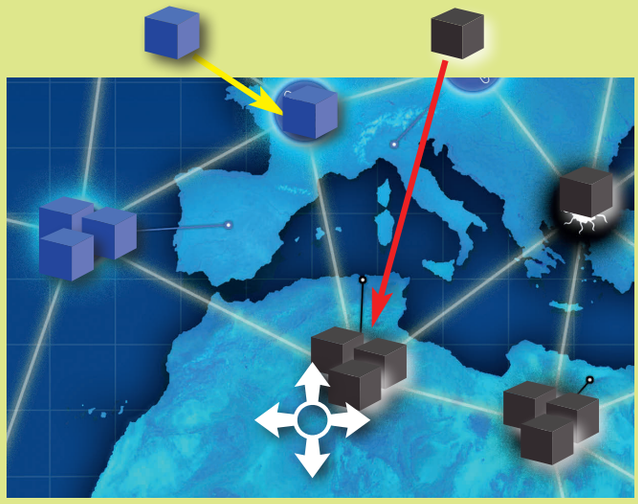
Med mindre sykdomsfargen på kortet allerede er *utryddet*, skal byen infiseres ved å utplassere én sykdomskube i samme farge som kortet. Ta kuben fra depotet. Dersom byen allerede har 3 sykdomskuber i denne fargen, skal ikke en fjerde kube utplasseres. I stedet skjer det et *utbrudd* i byen (se *Utbrudd* på side 7). Infeksjonskortet legges i kastebunken etter bruk.

Spilleksempel (fortsetter): Andreas avslutter sin tur med å infisere byer. Infeksjonsmarkøren står på 3, så derfor trekkes det opp 3 kort fra infeksjonstrekkbunken: Seoul, Paris og Algiers.

Den rød sykdommen er utryddet, så Andreas legger helt enkelt Seoul-kortet i infeksjonskastebunken

I Paris finnes det én blå kube, så Andreas legger ytterligere en blå kube der og legger Paris-kortet i infeksjonskastebunken.

Den svarte sykdommen er kurert, men ikke utryddet (svarte kuber er fortsatt på brettet), så Andreas må infisere Algiers. Siden det allerede er 3 kuber i Algiers, legger ikke Andreas ut en fjerde kube. I stedet skjer det et svart sykdomsutbrudd i byen.



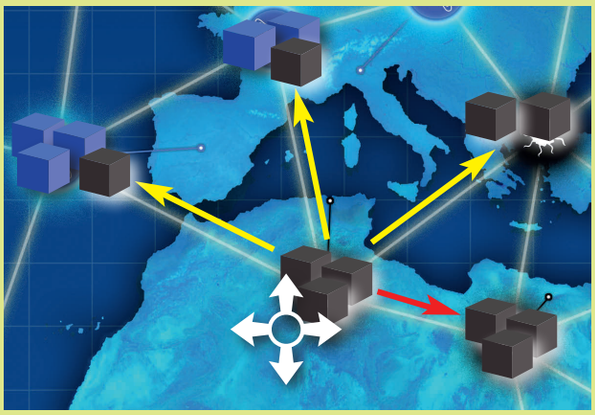
UTBRUDD

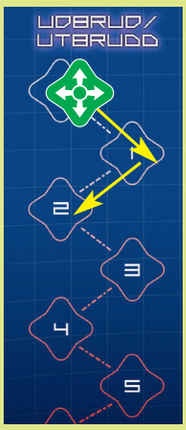
Når det skjer et sykdomsutbrudd i en by, skal utbruddsmarkøren flyttes ett hakk fram på *utbruddsskalaen*. Deretter må det i *hver naboby* plasseres ut én sykdomskube i samme farge. Hvis én eller flere nabobyer allerede har 3 kuber i sykdomsfargen, skal det ikke legges ut en fjerde kube i disse byene. I stedet skjer det en *kjedereaksjon* i hver av disse byene etter at gjeldende utbrudd er over.

Når det skjer en kjedereaksjon, skal *utbruddsmarkøren* først flyttes ett hakk framover. Så skal kuber utplasseres som beskrevet over med unntak av at byer som allerede har hatt utbrudd (eller kjedereaksjonsutbrudd) som følge av gjeldende infeksjonskort, ikke forsynes med flere kuber.

Som et resultat av et utbrudd kan én og samme by være i besittelse av sykdomskuber i flere farger, men maksimalt 3 kuber i hver farge. Dette har ingen ting å si for *infeksjoner* da det kun er kuber i gjeldende kortfarge som blir berørt.

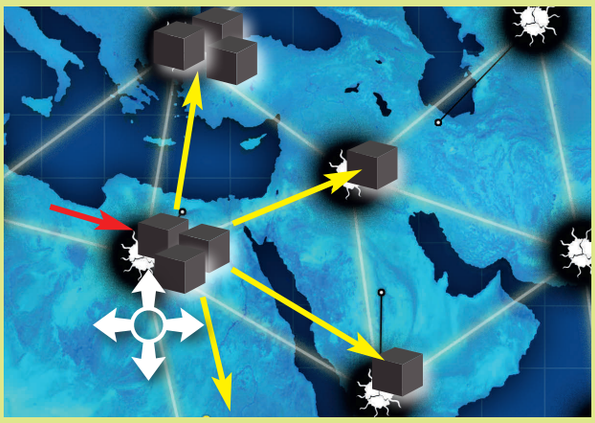
Hvis utbruddsmarkøren flyttes til det siste feltet på *utbruddsskalaen*, er spillet over, og laget ditt har tapt!





Spilleksempel (fortsetter): Et svart sykdomsutbrudd inntreffer i Algiers. Andreas flytter utbruddsmarkøren ett hakk fram og legger en kube i hver av Algiers nabobyer: Madrid, Paris, Istanbul og Cairo. Cairo har allerede 3 kuber, så Andreas plasserer ikke en fjerde kube i den byen. I stedet skjer det en kjedereaksjon i Cairo.

Andreas flytter utbruddsmarkøren ytterligere ett hakk fram. Han legger ut en kube i hver av Cairos nabobyer: Istanbul, Baghdad, Riyadh og Khartoum – men ikke i Algiers da Algiers allerede har blitt påvirket av det opprinnelige utbruddet. Til slutt legges Algiers-kortet i infeksjonskastebunken.



TUREN SLUTTER

Etter å ha infisert byer og lagt infeksjonskort i kastebunken, er turen din over. Spilleren på din venstre side begynner nå sin tur.

HENDELSESKORT

en spillers tur kan *hvem som helst* spille hendelseskort. Dette blir ikke betraktet som en handling. Spilleren som spiller kortet, bestemmer hvordan det skal brukes.

Hendelseskort kan spilles når som helst, men aldri rett etter at du har trukket et kort og før du har utført effekten av det samme kortet.

Dersom 2 epidemikort blir trukket samtidig, kan en spille et hendelseskort etter effektueringen av det første kortet.

Eksempel: Ved infeksjoner; la oss si at det første infeksjonskortet en trekker forårsaker et utbrudd. Ingen kan da spille hendelseskortet Luftbro og flytte Karantenespesialisten for å forhindre utbruddet. Men etter utbruddet og før en trekker neste infeksjonskort, er det derimot lov å spille dette hendelseskortet og flytte Karantenespesialisten for å forsøke å beskytte andre byer.

Etter at et hendelseskort er spilt, legges det i kastebunken.

SPILLERKORT

Når dere spiller nybegynnerversjonen (kun 4 epidemikort), anbefales det at alle spiller med åpne kort foran seg, og ikke skjult på hånda.

Det er kun spillerkort som teller med i begrensningen av kort du kan ha på hånda. Rollekort og oversiktskort er ikke en del av håndkortene.

Når det spilles med 5 eller 6 epidemikort, skal kortene holdes skjult på hånda, men spillerne kan fortsatt dele ut informasjon om hvilke kort de sitter med.

Erfarne spillergrupper kan imidlertid velge å spille med åpne kort, hvis ønskelig.

Spillerne kan når som helst kikke på kortene i de to kastebunkene.

SPILLETS SLUTT

Spillerne vinner umiddelbart i det totalt 4 kurer er utforsket, dvs. at alle kurmarkørene ligger på sine respektive *kurindikatorer*.

Merk at dere ikke behøver å utrydde alle 4 sykdommene for å vinne; bare kurere dem. Spillet slutter umiddelbart når alle er kurert, selv om det skulle ligge mange kuber igjen på brettet.

I følgende tre tilfeller vil også spillet slutte umiddelbart, men i disse tilfellene vil spillerne tape spillet:

- dersom utbruddsmarkøren flyttes til det siste feltet (dødningshodet) på *utbruddsskalaen*.
- dersom det ikke er nok av de nødvendige sykdomskubene når det kreves at de skal utplasseres på brettet.
- dersom en spiller ikke kan trekke 2 spillerkort i sin tur.

ROLLER

Hver spiller har en rolle med spesialegenskaper som vil kunne øke lagets muligheter.

ANALYTIKER

Analytikeren kan som én handling ta et hendelseskort fra hvor som helst i trekkbunken og plassere kortet på sitt rollekort. Kun ett hendelseskort kan ligge på rollekortet til enhver tid. Dette kortet teller ikke med som en del av håndkortene og ødelegger derfor ikke for begrensningen av antall kort på hånda.

Når Analytikeren spiller hendelseskortet som ligger på rollekortet, skal hendelseskortet tas ut av spill (istedenfor å legge det i kastebunken).

KOORDINATOR

Koordinatoren kan som én handling enten:

- flytte en valgfri spillerbrikke til en hvilken som helst annen by der det befinner seg en spillerbrikke, eller
- flytte en annen spillers brikke som om det var sin egen brikke

I begge tilfeller må eieren av den flyttede brikken være enig.

Når du flytter en annens brikke som om det var din egen, må du i forbindelse med direktefly og charterfly bruke kort fra din egen hånd. I forbindelse med charterfly må du kaste et bykort som tilsvarer byen som brikken flytter fra.

Koordinatoren kan bare *flytte* andre spilleres brikker og ikke utføre andre handlinger med disse, som for eksempel å *behandle sykdom*.

DOKTOR

Doktoren fjerner alle kuber (ikke bare én) i samme farge ved handlingen *behandle sykdom*.

Dersom en sykdom er *kurert*, fjernes automatisk alle kuber i denne fargen fra byen bare ved at Doktoren står i *eller flytter til* byen. Dette teller ikke som en handling. Doktoren forhindrer også utplassering av

Det at Doktoren automatisk fjerner alle kuber, kan også skje på andre spilleres turer dersom Doktoren flyttes av Koordinatoren, eller ved hendelseskortet Luftbro.

sykdomskuber (og utbrudd) som tilhører *kurerte* sykdommer i den byen han eller hun befinner seg.

REGLER SOM OFTE BLIR OVERSETT

- Du trekker ikke et ekstra kort som erstatning for et epidemikort.
- Du kan *utforske en kur* ved en valgfri forskningsstasjon – fargen på byen trenger ikke å tilsvare sykdommen du utforsker en kur mot.
- For å utføre handlingen *Del kunnskap* må bykortet *samsvare med* byen begge befinner seg i.
- I din tur kan du ta et *valgfritt* bykort fra Forskeren (og kun Forskeren) dersom dere begge befinner dere i samme by.
  - Regelen for maksimalt antall kort på hånda inntreffer umiddelbart når du mottar et kort fra en annen spiller.

INGENIØR

Ingeniøren kan som én handling enten:

- bygge en forskningsstasjon i den byen hvor han befinner seg, *uten* å kaste (eller bruke) et bykort eller
- én gang per tur flytte fra en forskningsstasjon til en valgfri by ved å spille et *valgfritt* bykort.

Koordinatoren kan ikke bruke Ingeniørens spesialegenskap når han velger å flytte Ingeniørens brikke.

KARANTENESPESIALIST

Karantenespesialisten forhindrer både utbrudd og utplassering av sykdomskuber i byen hvor han eller hun befinner seg, *og* i alle nabobyer. Han eller hun påvirker ikke kuber som utplasseres under *Oppsett*. Hun har ingen effekt på sykdomskubene som plasseres når man fyller brettet i startfasen.

FORSKER

Som én handling kan Forskeren gi et *valgfritt* bykort fra hånda og til en annen spiller som befinner seg i samme by, *uten* at bykortet behøver å samsvare med byen. Overleveringen kan enten skje på Forskerens tur, eller på mottakerens tur, men kortet må alltid komme fra Forskerens hånd.

VIROLOG

Virologen trenger bare 4 (og ikke 5) bykort i en farge for å *utforske en kur* mot tilhørende sykdom.

ANERKJENNELSER

Forfatter: Matt Leacock
Utvikling: Team Z-Man Games
Illustrasjon: Chris Quilliams
Spesiell takk til Donna Leacock, Hillary Carey, Chris og Kim Farrell, Rich Fulcher, Ken Tidwell, Corbin Nash, Jim Cote, Steve Duff, Wei-Hwa Huang.
Også takk til Beth Heile og John Knoerzer for ekstra testing.
Ekstra spesiell takk til Tom Lehmann for hans assistanse.
Norsk oversettelse: Eilif Svensson

Lær reglene online på:
www.ZManGames.com/en/products/Pandemic

© Z-Man Games, 1995 West County Road B2,
Roseville, MN 55113, USA, (651) 639-1905.

Z-MAN games
www.zmangames.com

© 2013 Z-Man Games. Pandemic, Z-Man Games, and the Z-Man Games logo are ® of Z-Man Games. Apple an the Apple logo are trademarks of Apple, Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. Google Play is a trademark of Google, Inc. Amazon is a trademark of Amazon.com. Actual components may vary from those shown. Made in China.
WARNING! CHOKING HAZARD. NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 36 MONTHS.

Følg brettspillet Pandemic på Facebook