

PANDEMIC

Matt Leacock

Pystytkö pelastamaan ihmiskunnan? Olet tauteja vastustavan työryhmän taitava jäsen. Tehtävänne on pitää neljä tappavaa tautia kurissa, kunnes löydätte niihin parannuskeinon.

Työryhmän jäsenet matkustavat maailmalla parantamassa tautitartuntoja ja keräämässä resursseja parannuskeinojen kehittämistä varten.

Onnistuminen edellyttää yhteistyötä ja kunkin jäsenen vahvuuksien hyödyntämistä. Kello tikittää, kun puhkeamiset ja epidemiat ruokkivat kulkutautien leviämistä.

Löydättekö neljän taudin parannuskeinot ajoissa? Ihmiskunnan kohtalo on käsissänne!

SISÄLTÖ



7 roolikorttia



7 pelinappulaa



48 tartuntakorttia



59 pelaajakorttia
(48 kaupunkikorttia, 6 epidemiakorttia,
5 tapahtumakorttia)



4 sääntötiivistelmää



6 tutkimuskeskusta



96 tautikuutiota

24 kussakin 4 värissä



4 parannusmerkkiä



1 tartunta-merkki



1 puhkeamismerkki

Tuhoaminen
"Ø"-puoli

YHTEENVETO

Pandemic-opetusvideon voi katsoa osoitteessa
WWW.ZMANGAMES.COM/en/products/Pandemic

Pandemiassa pelaajat ovat tartuntatautiviraston työryhmän jäseniä. Teidän pitää kehittää yhteistuumin parannuskeinoja ja estää tautien puhkeamisia, ennen kuin 4 tappavaa kulkutautia (sininen, keltainen, musta ja punainen) tartuttavat koko ihmiskunnan.

Pandemic on yhteistyöpeli. Kaikki pelaajat voittavat tai häviävät yhdessä.

Tavoite on kehittää hoito jokaiseen 4 taudista. Pelaajat häviävät, jos

- 8 puhkeamista tapahtuu (maailmanlaajuinen pakokauhu alkaa)
- tautikuutiot eivät riitä, kun niitä tarvitaan (jokin taudeista leviää liikaa)
- pelaajakortit eivät riitä, kun niitä tarvitaan (työryhmältä loppuu aika).

Jokaisella pelaajalla on oma roolinsa ja erikoiskykyjä, jotka parantavat onnistumismahdollisuuksia.

VALMISTELUT

Tutkimuskeskukset



1 Asettakaa pelilauta ja tarvikkeet pöydälle.

Asettakaa pelilauta kaikkien pelaajien ulottuville. Asettakaa 6 tutkimuskeskukset ja tautikuutiot lähelle. Erottakaa kuutiot väreittäin 4 varantokasaksi. Asettakaa 1 tutkimuskeskus Atlantaan.

Tartuntatautiviraston päämaja on Atlantassa.

Tautikuutiot



2 Asettakaa puhkeamis- ja parannusmerkit paikalleen.

Asettakaa puhkeamismerkki puhkeamisradan 0-ruutuun. Asettakaa 4 parannusmerkkiä ampullipuoli ylöspäin Löydetyt hoidot -osoittimien lähelle.

Puhkeamismerkki

Puhkeamisrata



Parannusmerkit

Löydettyjen hoitojen ilmaisimet

4 Antakaa jokaiselle pelaajalle kortteja ja pelinappula.

Antakaa kullekin pelaajalle sääntöviivistelmä. Sekoittakaa roolikortit ja jakakaa kunkin pelaajan eteen 1 kortti kuvapuoli ylöspäin. Asettakaa näitä rooleja vastaavat pelinappulat Atlantaan. Poistakaa loput roolikortit ja pelinappulat pelistä.

Ottakaa epidemiakortit pois pelaajapakasta ja asettakaa ne syrjään vaiheeseen 5 asti. Sekoittakaa muut pelaajakortit (kaupunki- ja tapahtumakortit). Jakakaa pelaajille kortteja aloituskädeksi. Antakaa kortteja pelaajien lukumäärän perusteella seuraavasti:

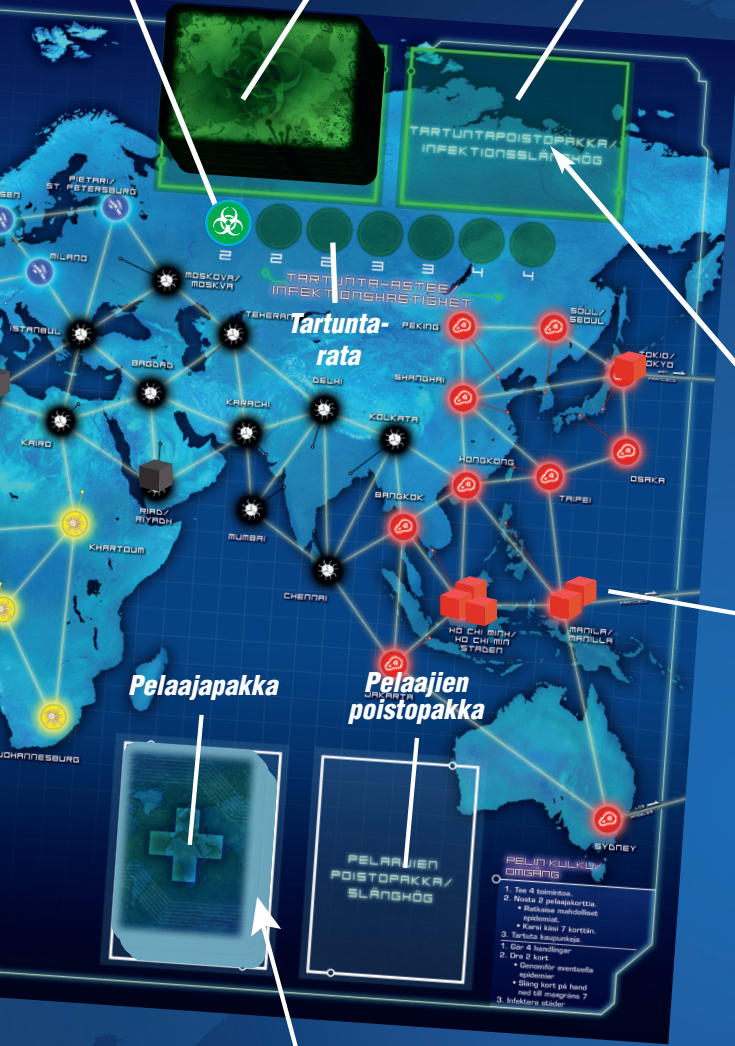
Pelaajakorttien	IkM
Kaksinpeli	4
Kolminpeli	3
Nelinpeli	2



Tartuntamerkki

Tartuntapakka

Tartuntapoistopakka



3

Asettakaa tartuntamerkki paikalleen ja tartuttakaa 9 kaupunkia.

Asettakaa tartuntamerkki tartuntaradan vasemmanpuolimmaiseen 2-ruutuun. Sekoittakaa tartuntakortit ja kääntäkää 3 oikein päin. Asettakaa kuhunkin näistä kaupungeista 3 samanväristä tautikuutiota.

Kääntäkää 3 korttia lisää ja asettakaa kuhunkin näistä kaupungeista 2 tautikuutiota. Kääntäkää 3 korttia lisää ja asettakaa kuhunkin näistä kaupungeista 1 tautikuutiota. (Asettakaa yhteensä 18 tautikuutiota, joista kukin vastaa kaupungin väriä.) Asettakaa nämä 9 korttia kuvapuoli ylöspäin tartuntapoistopakkaan.

Muut tartuntakortit muodostavat tartuntapakan.



Käytä korttien värisiä tautikuutioita.

6

Aloittakaa peli.

Pelaajat katsovat kädessään olevia kaupunkikortteja. Pelin aloittaa pelaaja, jolla on suuriväestöisin kaupunkikortti.

Pinotkaa

Sekoittakaa



Käyttäkää ensimmäisessä pelissänne 4:ää epidemiakorttia

Käyttäkää 6:ta korttia, kunhan selviätte vakiovaikeusasteen pelistä.

5

Valmistelkaa pelaaajakukka

Valitkaa pelin vaikeusasteeksi johdanto, vakio tai sankarillinen ottamalla käyttöön 4, 5 tai 6 epidemiakorttia. Poistakaa ylimääräiset epidemiakortit pelistä.

Jakakaa loput pelaaajakortit kuvapuoli alaspäin oleviin samankokoisiin pakkoihin, joita on yhtä monta kuin pelissä käytettäviä epidemiakortteja. Sekoittakaa kuhunkin pakkaan 1 epidemiakortti kuvapuoli alaspäin. Kootkaa pelaaajakukka pinoamalla nämä pakat päällekkäin. Asettakaa pienimmät pakat pohjalle.

PELIN KULKU

Jokaisen pelaajan vuorossa on seuraavat 3 vaihetta:

1. Tee 4 toimintoa.
2. Nosta 2 pelaaajakorttia.
3. Tartuta kaupungeja.

Kun pelaaja on tartuttanut kaupungeja, hänen vasemmalla puolellaan oleva pelaaja aloittaa oman vuoronsa.

Pelaaajien kannattaa neuvoa toisiaan vapaasti. Antakaa kaikkien tarjota mielipiteitä ja ideoita. Vuorossa oleva pelaaja päättää kuitenkin itse mitä tekee.

Kädessä voi olla kaupunki- ja tapahtumakortteja. Kaupunkikortteja käytetään joissakin toiminnoissa ja tapahtumakortteja voi pelata koska tahansa.

3

TOIMINNOT

Saat tehdä joka kierros enintään 4 toimintoa.

Voit tehdä mitä tahansa alla luetelluista toiminnoista. Voit tehdä saman toiminnon useita kertoja. Jokainen kerta lasketaan 1 toiminnoksi. Roolin erikoiskyvyt voivat muuttaa toiminnon tekotapaa. Jotkin toiminnot edellyttävät kortin heittämistä pois kädestä. Nämä pois heitetyt kortit pannaan pelaajien poistopakkaan.

SIIRTOTOIMINNOT



Ajo/lautta

Siirry kaupunkiin, joka on yhdistetty valkoisella viivalla olinkaupunkiisi.



Suora lento

Siirry kortissa nimettyyn kaupunkiin heittämällä kyseinen kortti pois.



Tilauslento

Siirry mihin tahansa kaupunkiin heittämällä pois olinkaupunkisi kaupunkikortti.



Sukkulalento

Siirry tutkimuskeskuskaupungista mihin tahansa toiseen tutkimuskeskuskaupunkiin.

MUUT TOIMINNOT



Rakenna tutkimuskeskus

Aseta tutkimuskeskus olinkaupunkiisi heittämällä pois sen kaupunkikortti. Ota tutkimuskeskus pelilaudan vieressä olevasta kasasta. Jos kaikki 6 tutkimuskeskusta on rakennettu, ota jokin tutkimuskeskus pelilaudalta.



Hoida tautia

Poista 1 tautikuutio olinkaupungistasi ja aseta se pelilaudan vieressä olevaan kuutiovarantoon. Jos tämän värinen tauti on parannettu (katso alla olevaa Kehitä hoito -kohtaa), poista kaikki kyseisen väriset kuutiot olinkaupungistasi.

Jos parannetun taudin viimeinen kuutio poistetaan pelilaudalta, tauti on tuhottu. Käännä taudin parannusmerkki ampullipuolelta "⊗"-puolelle.

Jaa tietoa

Tämän toiminnon voi tehdä kahdella eri tavalla:

anna olinkaupunkisi kortti toiselle pelaajalle tai ota kyseinen kortti toiselta pelaajalta.

Teidän on oltava samassa kaupungissa. Kummankin on suostuttava tähän.



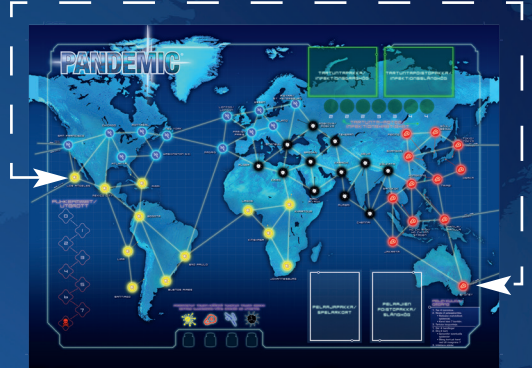
KAUPUNKI

Jos kortin saajalla on kädessään nyt yli 7 korttia, hänen on heti heitettävä kortti pois tai pelattava tapahtumakortti (katso Tapahtumakortit-kohtaa sivulla 7).

Kehitä hoito

Paranna tauti heittämällä missä tahansa tutkimuskeskuksessa pois 5 kyseisen taudin väristä kaupunkikorttia. Siirrä taudin parannusmerkki sen parannusilmäisimen kohdalle.

Jos pelilaudalla ei ole yhtään kyseisen väristä kuutiota, tämä tauti on tuhottu. Käännä taudin parannusmerkki ampullipuolelta "⊗"-puolelle.



Pelilaudan reunaan kulkeva valkoinen viiva kiertyy vastakkaiselle reunalle ja luo yhteyden kaupunkiin.

Jos mukana on enemmän kuin 6 tutkimuskeskusta, laita ylimääräiset sivuun valmisteluissa.

Jos kaupungissa on usean parannetun taudin kuutioita, kuutioiden poistaminen edellyttää Hoida tautia -toiminnon tekemistä kerran kutakin väriä kohden.

Voittaminen ei edellytä taudin tuhoamista. Kun tuhotun taudin kaupungeja tartutetaan, niihin ei enää aseteta uusia tautikuutioita (katso Epidemiakortit- ja Tartunnat-kohtaa sivulla 6). Jos tautia ei ole vielä parannettu, sen viimeisen kuution poistamisella ei ole vaikutusta.

Esimerkki: Jos sinulla on Moskova-kaupunkikortti ja olet toisen pelaajan kanssa Moskovassa, voit antaa tämän kortin kyseiselle pelaajalle. Tai jos Moskova-kortti on toisella pelaajalla ja olette kumpikin Moskovassa, voit ottaa kyseisen kortin kyseiseltä pelaajalta. Kummassakin tapauksessa teidän kummankin pitää sopia asiasta.



Kun tauti on parannettu, sen kuutiot jäävät pelilaudalle ja niitä voidaan edelleen asettaa laudalle epidemioiden tai tartuntojen aikana (katso Epidemiakortit- ja Tartunnat-kohtaa sivulla 6). Tämän taudin parantaminen on nyt helpompaa ja olette lähempänä voittoa.

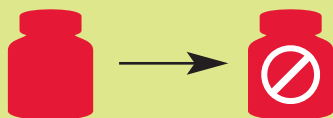
Peliesimerkki: Ensimmäisellä kierroksella Pentti tekee 4 toimintoa: (1) ajaa Chicagoon (Atlantasta), (2) ajaa San Franciscoon, (3) hoitaa tautia San Franciscossa (poista siellä oleva sininen tautikuutio) ja (4) hoitaa tautia uudelleen San Franciscossa (poista toinen sininen tautikuutio).

Pentti lopettaa vuoronsa toimintovaiheen.



Peliesimerkki: Myöhemmin pelissä punainen tauti on parannettu.

Manilassa on vielä 3 punaista kuutiota. Tiedemies Anna (valkoinen pelinappula) aloittaa vuoronsa siellä. Anna (1) hoitaa tautia Manilassa ja poistaa kaikki 3 kuutiota yhdellä toiminnolla (koska tauti on parannettu). Tämä tuhoaa punaisen taudin, joten punainen parannusmerkki käännetään "0"-puoli päällepäin.

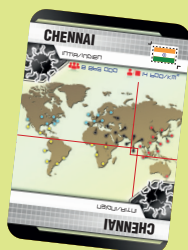


Operaatiospesialisti Yrjö (vihreä pelimerkki) on Chennaiissa, jonne hän rakensi tutkimuskeskuksen.

Yrjö kertoo Annalle, että hänellä on kädessään Chennai-kaupunkikortti ja tarjoaa sitä Annalle, jos tämä pääsee Chennaihin. Anna heittää Manila-kaupunkikorttinsa pois (2) tilauslentoa varten ja siirtää pelinappulansa Chennaihin.



Sitten Anna (3) jakaa tietoa Yrjön kanssa ja ottaa tämän Chennai-kortin. Siten Annalla on 4 mustaa korttia, mikä ei yleensä riitä taudin parantamiseen.



Anna on kuitenkin tiedemies, joten hän voi parantaa taudin heittämällä pois vain 4 kyseisen väristä korttia. Anna (4) kehittää hoidon heittämällä pois 4 mustaa korttia Chennain tutkimuskeskuksessa. Musta parannusmerkki siirretään mustan parannusilmäsimen päälle.

Anna lopettaa vuoronsa toimintovaiheen.



NOSTA KORTTEJA

Tehtyäsi 4 toimintoa nosta pelaajapakan 2 päällimmäistä korttia.



Jos pelaajapakassa on tällöin alle 2 korttia, peli päättyy ja työryhmänne häviää sen!
(Älkää sekoittako poistopakkaa uudeksi nostopakaksi.)

EPIDEMIAKORTIT

Jos nostetuissa korteissa on epidemiakortteja, tee heti seuraavat vaiheet järjestyksessä:

1. Kasvata: Siirrä tartuntamerkki tartuntaradan seuraavaan ruutuun.

2. Tartuta: Nosta tartuntapakan alin kortti. Jos kyseisen väristä tautia ei ole tuhottu, aseta 3 kortin väristä tautikuutiota kortissa nimettyyn kaupunkiin. Jos kaupungissa on jo tämän värisiä kuutioita, älä lisää sinne 3:a kuutiota, vaan lisää niitä vain, kunnes kaupungissa on 3 kyseisen väristä kuutiota. Sen jälkeen kaupungissa tapahtuu tämän taudin puhkeaminen (katso oheista Puhkeamiset-kohtaa).



Heitä tämä kortti tartuntapoistopakkaan. Jos et pysty asettamaan pelilaudalle tarvittavaa määrää kuutioita, koska niitä ei ole varannossa riittävästi, peli päättyy ja työryhmänne on hävinnyt sen! Tämä voi tapahtua epidemian, puhkeamisen tai tartunnan aikana (katso oheista Puhkeamiset- ja Tartunnat-kohtaa).

3. Voimista: Sekoita tartuntapoistopakan kortit ja aseta ne tartuntapakan päälle.

Kun teet näitä vaiheita, muista nostaa tartuntapakan pohjalta ja sekoittaa vain tartuntapoistopakka, ennen kuin asetat sen olemassa olevan tartuntapakan päälle.



Epidemiakortteja saattaa nousta kerralla 2, vaikka se onkin harvinaista. Tee tällöin yllä olevat kolme vaihetta kaksi kertaa peräkkäin.

Kun epidemiakortit on ratkaistu, poista ne pelistä. Älä nosta korvaavia kortteja niiden tilalle.

Tässä tapauksessa toisen epidemian tartuntakortti on ainoa "sekoitettava" kortti ja se päätyy tartuntapakan päälle. Sen jälkeen tässä kaupungissa tapahtuu puhkeaminen Tartunnat-vaiheessa (katso oheista Tartunnat-kohtaa), ellei sitä estetä tapahtumakortilla (katso sivun 7 Tapahtumakortit-kohtaa).

KÄDEN ENIMMÄISKOKO

Jos kädessäsi on enemmän kuin 7 korttia (sen jälkeen kun olet ratkaissut kaikki aiemmin nostamasi Epidemiakortit), heitä niitä pois, kunnes kädessäsi on vain 7 korttia (katso Tapahtumakortit-kohtaa sivulla 7).

Peliesimerkki (jatkoa): Anna nostaa 2 korttia. Kumpikaan ei ole epidemiakortti ja Annalla on alle 7 korttia, joten hän jatkaa vuoroaan.



TARTUNNAT

Käännä tartuntapakan päältä nykyisen tartunta-arvon verran tartuntakortteja. Tämä numero on tartuntaradan sen ruudun alla, jossa tartuntamerkki on. Käännä kortit yksi kerrallaan ja tartuta kussakin kortissa nimetty kaupunki.

Tartuta kaupunki asettamalla 1 taudin väriinen tautikuutio kaupunkiin, paitsi jos tämä tauti on parannettu. Jos kaupungissa on jo 3 tämän väristä kuutiota, älä aseta 4:tä kuutiota. Sen sijaan kaupungissa tapahtuu tämän taudin puhkeaminen (katso oheista Puhkeamiset-kohtaa). Heitä tämä kortti tartuntapoistopakkaan.



Peliesimerkki (jatkoa): Anna lopettaa vuoronsa tartuttamalla kaupungeja. Nykyinen tartunta-arvo on 3, joten Anna kääntää 3 päällimmäistä tartuntakorttia: Söul, sitten Pariisi ja lopuksi Alger.

Punainen tauti on tuhottu, joten Anna heittää Söul-kortin pois. Pariisissa on sininen kuutio, joten Anna lisää sinne toisen sinisen kuution ja heittää Pariisi-kortin pois.

Musta tauti on parannettu, mutta sitä ei ole tuhottu (pelilaudalla on yhä mustia kuutioita), joten Annan on tartutettava Alger. Koska Algerissa on jo 3 mustaa tautikuutiota, Anna ei aseta sinne 4:tä kuutiota. Sen sijaan musta tauti puhkeaa Algerissa.



PUHKEAMISET

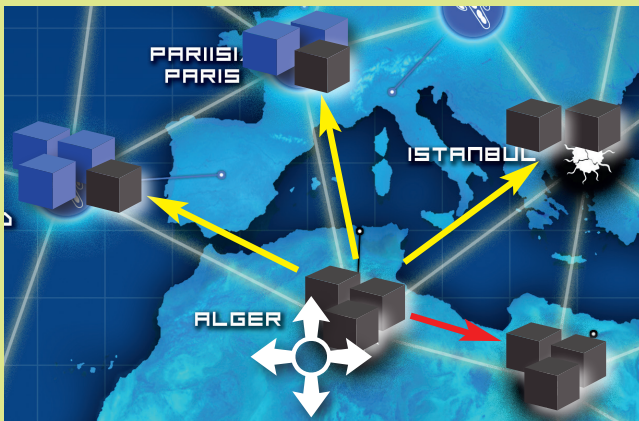
Kun tauti puhkeaa, siirrä puhkeamismerkki puhkeamisradan seuraavaan ruutuun. Aseta sen jälkeen 1 kyseisen taudin värinen kuutio kuhunkin kaupunkiin, johon on yhteys puhkeamiskaupungista. Jos jossakin niistä on jo 3 tämän väristä kuutiota, älä aseta niihin 4:tä kuutiota. Sen sijaan jokaisessa niistä tapahtuu ketjureaktiopuhkeaminen, kunhan nykyinen puhkeaminen on käsitelty.

Kun ketjureaktiopuhkeaminen tapahtuu, siirrä ensin puhkeamismerkki seuraavaan ruutuun. Aseta sitten kuutioita edellä kuvatulla tavalla. Älä kuitenkaan lisää kuutiota kaupunkiin, joissa on jo ollut puhkeaminen (tai ketjureaktiopuhkeaminen) osana nykyisen tartuntakortin käsittelyä.

Puhkeamisten seurauksena kaupungissa voi olla usean värisiä tautikuutioita. Kunkin värisiä kuutioita voi olla enintään 3. Tämä ei vaikuta tartuntoihin.



Jos puhkeamismerkki saavuttaa puhkeamisradan viimeisen ruudun, peli päättyy ja työryhmäsi häviää sen!

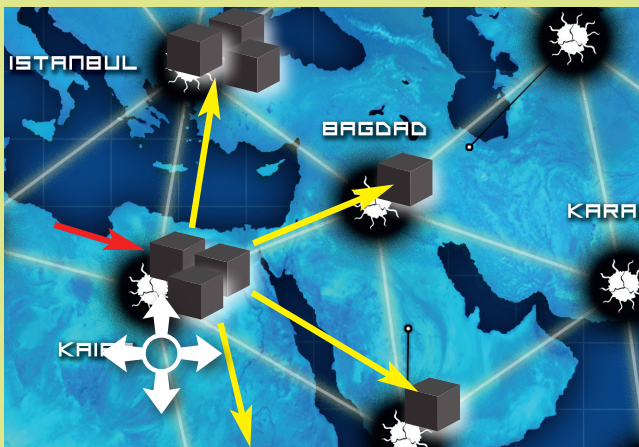


PUHKEAMISEN
LUTEROTT



Peliesimerkki (jatkoa): Musta tauti puhkeaa Algerissa. Anna siirtää puhkeamismerkkin seuraavaan ruutuun ja asettaa 1 mustan kuution kuhunkin kaupunkiin, josta on yhteys Algeriin: Madrid, Pariisi, Istanbul ja Kairo. Kairossa on jo 3 mustaa kuutiota, joten Anna ei aseta sinne 4:tä kuutiota. Sen sijaan Kairossa tapahtuu ketjureaktiopuhkeaminen.

Anna siirtää puhkeamismerkkin seuraavaan ruutuun. Hän asettaa 1 mustan kuution kuhunkin kaupunkiin, josta on yhteys Kairoon — Istanbuliin, Bagdadiin, Riadiin ja Khartoumiin — mutta ei Algeriin, koska Algerissa oli jo puhkeaminen tätä tartuntakorttia käsiteltäessä. Sitten Anna heittää Alger-tartuntakortin pois.



VUORON LOPPUMINEN

Kun kaupungit on tartutettu ja tartuntakortit heitetty pois, vuorosi päättyy. Vasemmalla puolellasi oleva pelaaja aloittaa vuoronsa.

TAPAHTUMAKORTIT



Kuka tahansa pelaaja saa pelata tapahtumakortteja minkä tahansa vuoron aikana. Tapahtumakortin pelaaminen ei ole toiminto. Tapahtumakortin pelaaja päättää, miten korttia käytetään.

Tapahtumakortteja voi pelata koska tahansa paitsi kortin nostamisen ja käsittelyn välillä.

Tapahtumakortteja voi pelata koska tahansa paitsi kortin nostamisen ja käsittelyn välillä.

Esimerkki: Tartuntojen aikana ensimmäinen nostettu tartuntakortti aiheuttaa puhkeamisen. Tätä ei voi estää pelaamalla Ilmakuljetus-tapahtumakortin ja siirtämällä karanteeniasiantuntijaa. Kun tämä puhkeaminen on käsitelty, karanteeniasiantuntijan voi siirtää Ilmakuljetus-kortilla (mahdollisesti suojaamaan muita kaupungeja) ennen seuraavan tartuntakortin kääntämistä.

Kun tapahtumakortti on pelattu, heitä se pois pelaajien poistopakkaan.

PELAAJAKORTIT

Johdantopelin (4 epidemiakorttia) aikana käsikortteja kannattaa pitää edessä kuvapuoli ylöspäin, jotta kaikki pelaajat näkevät ne.

Vain pelaajakortit lasketaan käden enimmäismäärään. Roolikortti ja sääntötiivistemäkortti eivät ole käsikortteja.

Vakiopelissä (5 epidemiakorttia) tai sankarillisessa pelissä (6 epidemiakorttia) kortit kannattaa pitää salassa, jotta jokainen voi osallistua keskusteluihin taktiikasta.

Kokeneet pelaajaryhmät voivat halutessaan pelata avoimilla käsillä.

Pelaajat voivat tutkia kumpaa tahansa poistopakkaa koska tahansa.

PELIN LOPPUMINEN

Pelaajat voittavat heti, kun jokaiseen 4 tautiin on keksitty parannuskeino.

Pelaajien ei tarvitse tuhota kaikkia 4 tautia, vaan vain parantaa ne. Kun kaikki taudit on parannettu, peli päättyy ja pelaajat voittavat saman tien, olipa pelilaudalla kuinka monta tautikuutiota tahansa.

Peli voi päättyä pelaajien tappioon kolmella eri tavalla:

- puhkeamismerkki siirretään puhkeamisradan viimeiseen ruutuun
- pelilaudalle ei pystytä asettamaan tarvittavaa määrää tautikuutioita
- pelaaja ei pysty nostamaan kahta pelaajakorttia tehtyään toimintonsa.

ROOLIT

Jokaisella pelaajalla on rooli ja erikoiskykyjä, jotka parantavat onnistumismahdollisuuksia.



RISKIANALYYTIKKO

Riskianalyttikko voi nostaa toimintona minkä tahansa pelaajien poistopakassa olevan tapahtumakortin ja asettaa sen roolikorttinsa päälle. Roolikortin päällä voi olla vain 1 tapahtumakortti kerrallaan. Kyseistä korttia ei lasketa käden enimmäismäärään.

Kun riskianalyttikko pelaa roolikorttinsa päällä olevan tapahtumakortin, se poistetaan pelistä (pois heittämisen sijaan).



VALVOJA

Valvojalla on seuraavat ylimääräiset toiminnot:

- Hän voi siirtää minkä tahansa pelinappulan omistajan luvalla mihin tahansa kaupunkiin, jossa on toinen pelinappula.
- Hän voi siirtää toisen pelaajan pelinappulaa omistajan luvalla aivan kuin omaansa.

Kun siirrät toisen pelaajan pelinappulaa omasi tavoin, heitä Suora lento- ja Tilauslento-toimintojen kortit pois omasta kädestäsi. Tilauslentoa varten pois heitetyn kortin on oltava sen kaupungin kortti, josta pelinappula lähtee.

Valvoja voi vain siirtää muiden pelaajien pelinappuloita: hän ei voi teettää niillä muita toimintoja, kuten Hoida tautia -toimintoa.



LÄÄKINTÄMIES

Kun lääikintämies tekee Hoida tautia -toiminnon, hän poistaa kaupungista kaikki yhden värin tautikuutiot.

Jos tauti on parannettu, hän poistaa kyseisen värin kuutiot kaupungista yksinkertaisesti siirtymällä kaupunkiin tai olemalla siinä. Tämä ei kuluta toimintoa.

Lääkintämiehen automaattinen kuutioiden poisto voi tapahtua muiden pelaajien vuoroilla, jos häntä siirretään valvojan toiminnolla tai Ilmakuljetus-tapahtumakortilla.

Lääkintämies estää myös parannettujen tautien tautikuutioiden asettamisen (ja puhkeamiset) olinkaupungissaan.

SÄÄNTÖJÄ, JOISSA TEHDÄÄN USEIN VIRHEITÄ

- Epidemiakortin tilalle ei nosteta korvaavaa korttia.
- Kehitä hoito -toiminnon saa tehdä missä tahansa tutkimuskeskuksessa – kaupungin värin ei tarvitse olla sama kuin parannettavan taudin.
- Jos olet samassa kaupungissa toisen pelaajan kanssa, saat ottaa omalla vuorollasi olinkaupunkinne kaupunkikortin kyseiseltä pelaajalta.
- Omalla vuorollasi saat ottaa tutkijalta minkä tahansa kaupunkikortin, jos olette samassa kaupungissa.
 - Käden enimmäiskoko tarkistetaan heti, kun olet saanut kortin toiselta pelaajalta.



OPERAATIOESPESIALISTI

Operaatiospesialistilla on seuraavat ylimääräiset toiminnot:

- Hän voi rakentaa tutkimuskeskuksen olinkaupunkiinsa heittämättä pois (tai käyttämättä) kaupunkikorttia (kaupunkikorttia ei tarvita).
- Hän voi siirtyä kerran vuorossa tutkimuskeskuksesta mihin tahansa kaupunkiin heittämällä pois minkä tahansa kaupunkikortin.

Valvoja ei saa käyttää operaatiospesialistin erikoisliikekykyä siirtäessään tämän pelinappulaa.



KARANTEENIASIANTUNTIJA

Karanteenasiantuntija estää sekä puhkeamiset että tautikuutioiden asettamisen olinkaupunkiinsa ja kaikkiin kaupunkiin, joista on yhteys siihen. Hän ei vaikuta kuutioihin joita asetetaan pelin valmistelussa.



TUTKIJA

Tutkijalla on seuraava ylimääräinen toiminta: tutkija saa antaa kädestään minkä tahansa kaupunkikortin toiselle samassa kaupungissa olevalle pelaajalle. Kortin ei tarvitse olla kyseisen kaupungin kortti. Kortti on siirrettävä tutkijan kädestä toisen pelaajan käteen, mutta sen voi tehdä kumman tahansa pelaajan vuorolla.



TIEDEMIES

Tiedemies tarvitsee vain 4 (ei viittä) samanväristä kaupunkikorttia kyseisen värisen taudin parannuskeinon kehittämiseen.

TEKIJÄT

Pelin suunnittelija: Matt Leacock

Kehitys: Team Z-Man Games

Kuvitus: Chris Quilliams

Erikoiskiitokset: Donna Leacock, Hillary Carey, Chris ja Kim Farrell, Rich Fulcher, Ken Tidwell, Corbin Nash, Jim Cote, Steve Duff, Wei-Hwa Huang sekä lisäteistauksesta Beth Heile ja John Knoerzer.

Eriyisen suuret kiitokset avusta Tom Lehmannille.

Suomennos: Käännös-Tuovinen Oy

Tutustu sääntöihin verkossa osoitteessa
www.ZManGames.com/en/products/Pandemic

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

© 2013 Z-Man Games. Pandemic, Z-Man Games, and the Z-Man Games logo are © of Z-Man Games.

Apple and 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.

Z-MAN
games
www.zmangames.com

Follow Pandemic The Board game on

