PANDEMIC®

Pobierz w App Store

POBIERZ Z Google play

amazon apps

Matt Leacock

Czy zdołacie uchronić ludzkość przed zagładą?

Jako najbardziej utalentowani członkowie zespołu zwalczającego epidemie musicie wynaleźć lekarstwa na 4 śmiertelne choroby, jednocześnie powstrzymując ich rozprzestrzenianie. Ty i Twój zespół będziecie podróżować po całym świecie, lecząc zarażonych i poszukując składników niezbędnych do stworzenia lekarstw.

Aby odnieść sukces, musicie współpracować, wykorzystując swoje indywidualne umiejętności. Pamiętajcie jednak, że zegar tyka. Kolejne ogniska epidemiczne i nowe choroby napędzają rozprzestrzenianie się zarazy. Czy uda się Wam wynaleźć wszystkie 4 lekarstwa na czas? Los ludzkości spoczywa w Waszych rękach!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



7 kart postaci



7 pionków graczy





59 kart gry
(48 kart miast, 6 kart epidemii, 5 kart zdarzeń)



4 karty pomocnicze



48 kart infekcji



96 znaczników chorób
po 24 w każdym z 4 kolorów



⊘ → choroba wyeliminowana

4 znaczniki lekarstw



znacznik poziomu zachorowań



znacznik rozprzestrzeniania się chorób



6 stacji badawczych

plansza

CEL GRY



Pandemic jest grą kooperacyjną. Wszyscy jednocześnie albo wygracie, albo przegracie. Każdy wciela się w inną postać posiadającą szereg unikalnych umiejętności zwiększających szansę zespołu na wygraną.

Celem gry jest wynalezienie lekarstw na wszystkie 4 choroby. Przegracie, jeśli wystąpi choć jedna z poniższych sytuacji:

- ósmy raz dochodzi do rozprzestrzenienia się chorób (wybucha ogólnoświatowa panika),
- potrzebne są znaczniki chorób, a wszystkie zostały wykorzystane (wybucha pandemia),
- musicie dobrać kartę gry, a talia się wyczerpała (Waszemu zespołowi skończył się czas).

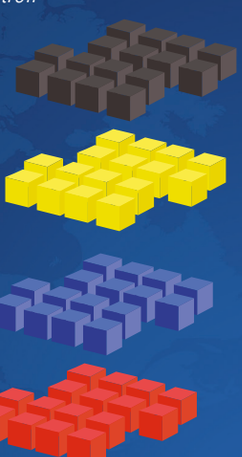
Każdy wciela się w inną postać posiadającą szereg unikalnych umiejętności zwiększających szansę zespołu na wygraną.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

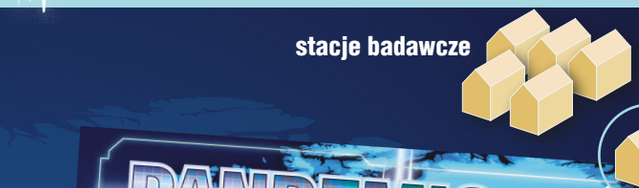
1 Plansza, stacje badawcze i znaczniki chorób

Umieść planszę na środku stołu, w zasięgu wszystkich graczy. Połóż 6 stacji badawczych i znaczniki chorób w pobliżu planszy. Pogrupuj znaczniki chorób na 4 oddzielne stosy (zgodnie z ich kolorem). W Atlancie umieść 1 stację badawczą.

W Atlancie mieści się siedziba Centrum Kontroli i Prewencji Chorób.



znaczniki chorób



stacje badawcze



znacznik rozprzestrzeniania się chorób

skala rozprzestrzeniania się chorób

wskaźniki uleczalności chorób

2 Znaczniki lekarstw i rozprzestrzeniania się chorób

Umieść znacznik rozprzestrzeniania się chorób na polu „0” na skali rozprzestrzeniania się chorób. 4 znaczniki lekarstw połóż na polach pod wskaźnikami uleczalności chorób.



znaczniki lekarstw

4 Karty i pionki graczy

Daj każdemu po 1 karcie pomocniczej. Potasuj karty postaci i połóż przed każdym graczem po 1 odkrytej karcie. Weź pionki w odpowiednich kolorach i umieść je w Atlancie. Pozostałe pionki postaci i karty z nimi związane nie biorą udziału w grze.

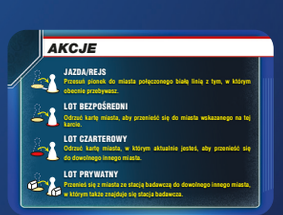
Oddziel karty epidemii od pozostałych kart i odłóż je na bok (będą potrzebne w kroku 5). Potasuj pozostałe karty (miast i zdarzeń) i rozdaj graczom ich odpowiednią liczbę. Te karty stanowią początkowy zestaw każdego gracza.

Zależność pomiędzy liczbą kart a liczbą graczy przedstawiona jest poniżej:

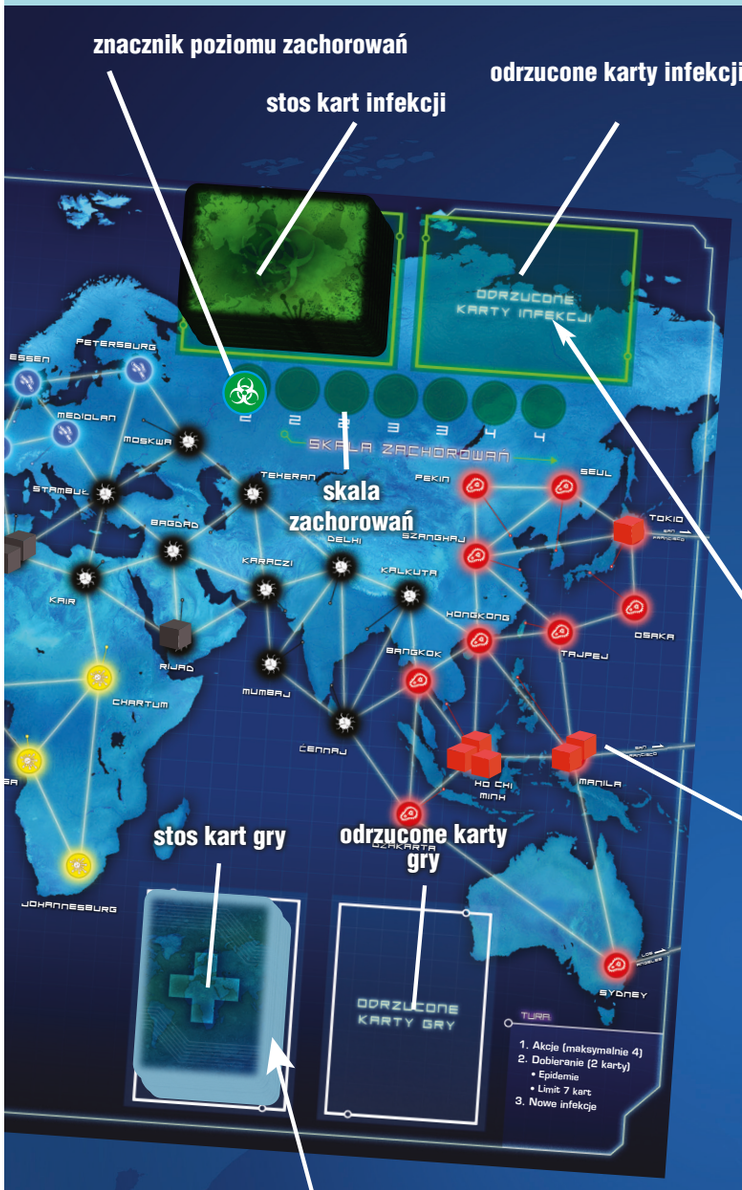
Liczba osób	Karty
2	4
3	3
4	2











3 Poziom zachorowań i infekcje w pierwszych 9 miastach

Umieść znacznik poziomu zachorowań na polu „2" skali zachorowań. Potasuj karty infekcji, umieść je w zakrytym stosie na odpowiednim miejscu na planszy i postępuj według poniższej instukcji:

- Odkryj 3 wierzchnie karty. Umieść po 3 znaczniki chorób w odpowiednim kolorze w każdym z miast wskazanych na kartach.
- Odkryj kolejne 3 karty i umieść w odpowiednich miastach po 2 znaczniki chorób we właściwym kolorze.
- Następnie odkryj jeszcze 3 karty i umieść w odpowiednich miastach po 1 znaczniku chorób. (Łącznie na planszy będzie więc 18 znaczników chorób, każdy z nich w kolorze odpowiadającym kolorowi miasta).

9 odkrytych kart odłóż na stos odrzuconych kart infekcji. Pozostałe karty infekcji to stos kart infekcji.



Wykorzystaj znaczniki chorób w kolorze kart miast.

6 Rozpoczęcie rozgrywki

Każdy gracz musi zapoznać się z kartami, które otrzymał.

Grę rozpoczyna gracz, który otrzymał kartę miasta o największej populacji.



W pierwszej rozgrywce użyj 4 kart epidemii.

Gdy standardowa wersja będzie zbyt prosta, użyj 6 kart epidemii.

5 Stos kart gry

Możesz ustawić stopień trudności gry, wykorzystując 4, 5 albo 6 kart epidemii, co odpowiada poziomom: dla początkujących, standardowemu i heroicznemu. Niewykorzystane karty epidemii usuń z gry.

Podziel pozostałe karty gry na tyle zakrytych stosów, ile kart epidemii zamierzasz wykorzystać. Wszystkie stosy powinny zawierać podobną liczbę kart. Włóż do każdego z nich po 1 karcie epidemii i potasuj każdy stos osobno. Następnie ułóż stosy jeden na drugim (mniejsze stosy powinny leżeć na spodzie) i umieść je w odpowiednim miejscu na planszy.

ROZGRYWKA

Każda tura gracza podzielona jest na 3 fazy:

1. Akcje (wykonaj maksymalnie 4 akcje).

2. Dobieranie kart (weź 2 nowe karty).

3. Nowe infekcje.

Po pojawieniu się nowych infekcji turę rozpoczyna kolejny gracz (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

Gracze mogą sobie wzajemnie doradzać. Każdy może coś zaproponować lub podzielić się swoim pomysłem, ale tylko gracz wykonujący aktualnie swój ruch może decydować, co zrobi.

Gracze mogą mieć na ręce karty miast i zdarzeń.

Karty miast można zagrywać w trakcie niektórych akcji, a karty zdarzeń w dowolnym momencie.

AKCJE

W każdej turze możesz wykonać maksymalnie 4 akcje.

Wybierz dowolną kombinację akcji opisanych poniżej. Możesz wykonać tę samą akcję kilka razy, ale każde wykonanie liczy się jako 1 akcja. Specjalne zdolności postaci mogą wpływać na sposób wykonywania akcji. Niektóre akcje wymagają odrzucenia kart(y) z ręki. Wszystkie odrzucone w ten sposób karty należy odłożyć na stos odrzuconych kart gry.

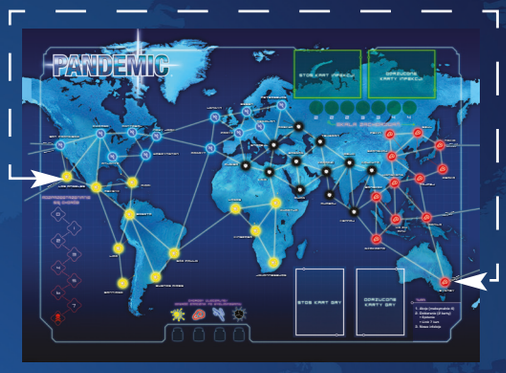
AKCJE ZWIĄZANE Z RUCHEM

JAZDA/REJS
Przenieś się do miasta połączonego białą linią z tym, w którym obecnie się znajdujesz.

LOT BEZPOŚREDNI
Odrzuć kartę miasta, aby przenieść się do miasta wskazanego na tej karcie.

LOT CZARTEROWY
Odrzuć kartę **miasta, w którym aktualnie jesteś**, aby przenieść się **do dowolnego** innego miasta.

LOT PRYWATNY
Przenieś się z miasta ze stacją badawczą do dowolnego innego miasta, w którym także znajduje się stacja badawcza.



Biała linia wykraczająca poza planszę otacza „glob" i wychodzi z drugiej strony mapy, łącząc miasta. W przykładzie powyżej widać, że: Sydney i Los Angeles są połączone.

INNE AKCJE

BUDOWA STACJI BADAWCZEJ
Odrzuć kartę miasta, w którym jesteś, aby zbudować w nim stację badawczą. Weź stację badawczą z zasobów znajdujących się obok planszy. Jeśli wszystkie stacje badawcze zostały już wykorzystane, weź dowolną stację z planszy.

LECZENIE CHOROBY
Weź 1 znacznik choroby z miasta, w którym się znajdujesz, i umieść go w odpowiedniej kupce znaczników obok planszy. Jeśli ten rodzaj choroby jest uleczalny (zob. *Wynalezienie lekarstwa* poniżej), usuń wszystkie znaczniki tego koloru z miasta, w którym przebywasz.

Jeśli z planszy został usunięty ostatni znacznik uleczalnej choroby, chorobę uważa się za wyeliminowaną. Odwróć znacznik lekarstwa w kolorze tej choroby na stronę z ⊘.

DZIELENIE SIĘ WIEDZĄ
MIASTO

Możesz wykonać tę akcję na 1 z 2 sposobów:

- daj innemu graczowi kartę miasta, w którym stoją razem Wasze pionki;
- weź od innego gracza kartę miasta, w którym stoją razem Wasze pionki.

Gracz, z którym wymieniasz karty, musi przebywać w tym samym mieście co Ty. Obaj musicie zgodzić się na wymianę.

Jeśli osoba otrzymująca kartę ma teraz więcej niż 7 kart, musi natychmiast odrzucić 1 kartę albo zagrać kartę zdarzenia (zob. *Karty zdarzeń*, str. 7).

Wynalezienie lekarstwa
Stojąc w dowolnej stacji badawczej, odrzuć z ręki 5 kart miasta w 1 kolorze, aby wynaleźć lekarstwo na chorobę tego koloru. Następnie przesuń znacznik lekarstwa w odpowiednim kolorze na wskaźnik uleczalności tej choroby (pole wyżej).

Jeśli z planszy został usunięty ostatni znacznik uleczalnej choroby, chorobę uważa się za wyeliminowaną. Odwróć znacznik lekarstwa w kolorze tej choroby na stronę z ⊘.

Jeśli przez przypadek w Twoim pudełku znajduje się więcej niż 6 stacji badawczych, odłóż nadmiarowe stacje badawcze do pudełka. Nie będą wykorzystywane w grze.

Jeśli w mieście znajdują się znaczniki kilku uleczalnych chorób, każda akcja leczenia choroby usuwa znaczniki tylko jednej z chorób obecnych w mieście.

Eliminacja choroby nie jest wymagana do wygranej. Do końca rozgrywki nie umieszcza się już znaczników wyeliminowanej choroby.

Usunięcie ostatniego znacznika choroby, która nie jest uleczalna, nie powoduje jej eliminacji.

Przykład. *Jeśli masz kartę miasta Moskwa i jesteś tam z innym graczem, możesz mu ją dać. Jeśli to ten drugi gracz ma kartę Moskwy, możesz ją od niego wziąć. W obu przypadkach musicie jednak zgodzić się na przekazanie karty.*



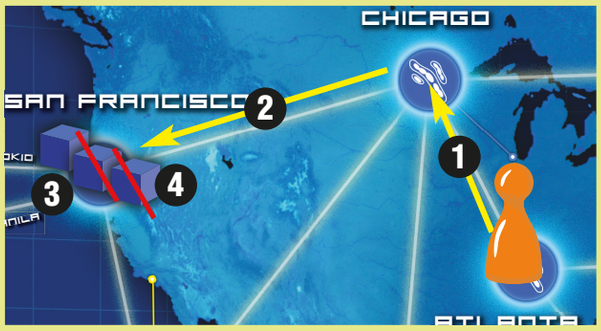
Po odkryciu lekarstwa na daną chorobę jej znaczniki pozostają na planszy. W wyniku kolejnych epidemii i zarażeń (zob.* Epidemia *i* Nowe infekcje*, str. 6) w miastach w dalszym ciągu mogą pojawić się nowe znaczniki tej choroby. Leczenie takiej choroby jest jednak teraz prostsze, co skraca drogę do zwycięstwa.

Przykładowy fragment gry.

W swojej pierwszej turze Maciek wykonuje 4 akcje:

(1) Jedzie do Chicago (z Atlanty). (2) Jedzie do San Francisco. (3) Leczy chorobę w San Francisco, więc usuwa z miasta znacznik niebieskiej choroby. (4) Ponownie leczy chorobę w San Francisco, więc usuwa drugi znacznik niebieskiej choroby.

W ten sposób Maciek zakończył fazę wykonywania akcji w swojej turze.



Na późniejszym etapie rozgrywki odkryto lekarstwo na czerwoną chorobę.

W Manili wciąż znajdują się 3 znaczniki czerwonej choroby. W mieście jest jednak Martyna (naukowiec, biały pionek), która rozpoczyna swoją turę. Najpierw (1) leczy chorobę w Manili, usuwając wszystkie 3 czerwone znaczniki w ramach 1 akcji (ponieważ ta choroba jest już uleczalna). Tym ruchem wyeliminowała czerwoną chorobę, więc odwraca czerwony znacznik lekarstwa na stronę z ⊘.





Gosia (kierownik budowy, zielony pionek), znajduje się w Ćennaju, gdzie zbudowała stację badawczą.

Gosia mówi Martynie, że ma w ręce kartę miasta Ćennaj i oferuje Martynie przekazanie tej karty, jeśli Martyna może dostać się do Ćennaju. Martyna odrzuca kartę miasta Manila, aby wykonać (2) lot czarterowy i przenieść swój pionek do Ćennaju.



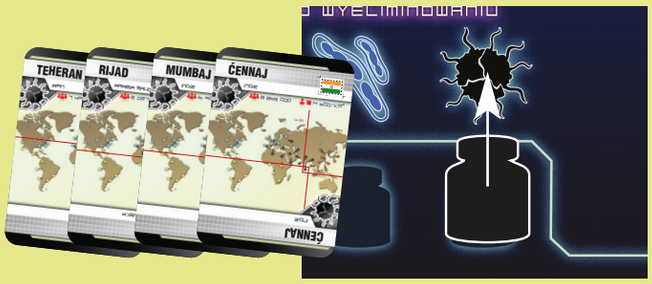


Następnie Martyna (3) dzieli się wiedzą z Gosią, biorąc od niej kartę miasta Ćennaj. W efekcie Martyna ma teraz 4 czarne karty, co zazwyczaj nie wystarcza do wynalezienia lekarstwa.





Martyna jest jednak naukowcem, więc potrzebuje tylko 4 kart w 1 kolorze do wynalezienia lekarstwa na chorobę tego koloru. Martyna (4) wynajduje lekarstwo, odrzucając 4 czarne karty z ręki w stacji badawczej w Ćennaju, a następnie przesuwa czarny znacznik lekarstwa na wskaźnik uleczalności czarnej choroby.
W ten sposób Martyna zakończyła fazę wykonywania akcji w swojej turze.



DOBIERZ KARTY

Po wykonaniu 4 akcji weź jednocześnie 2 karty z wierzchu stosu kart gry.

Jeśli w momencie dobierania kart na stosie jest 1 karta (albo nie ma żadnej), gra się kończy. Wasz zespół przegrał! Nie tasuj odrzuconych kart, aby stworzyć z nich nowy stos.

EPIDEMIA

Jeśli wśród dobranych kart znajduje się karta epidemii, natychmiast wykonaj poniższe czynności w podanej kolejności:

1. Wzrost. Przesuń znacznik poziomu zachorowań na skali zachorowań o 1 pole do przodu.

2. Zarażanie. Dobierz kartę ze spodu stosu kart infekcji. Jeśli nie jest to karta wyeliminowanej choroby, dodaj w tym mieście 3 znaczniki choroby wskazanego koloru. Jeśli w mieście znajdują się już znaczniki w tym kolorze, nie dodawaj 3, a jedynie tyle, aby w mieście były łącznie 3 znaczniki tego koloru. To miasto inicjuje rozprzestrzenianie się chorób (zob. str. 7). Odrzuć kartę na stos odrzuconych kart infekcji.

Jeśli istnieje potrzeba dołożenia na planszę znaczników choroby, ale nie ma już znaczników w danym kolorze, Wasz zespół przegrywa! Może to mieć miejsce podczas epidemii, rozprzestrzeniania się chorób albo nowych infekcji (zob. obok i na str. 7).

3. Intensyfikacja. Weź wszystkie karty ze stosu odrzuconych kart infekcji, potasuj je i umieść na wierzchu stosu kart infekcji.

Wykonując te czynności, pamiętaj, aby dobierać karty tylko ze spodu stosu kart infekcji i aby tasować tylko odrzucone karty infekcji, a następnie umieszczać je na wierzchu istniejącego stosu kart infekcji.

Niezwykle rzadkie, choć prawdopodobne, jest jednoczesne dobranie 2 kart epidemii. W takim przypadku wykonaj wszystkie 3 opisane powyżej czynności, a następnie je powtórz.

W takiej sytuacji podczas drugiej epidemii będzie tylko 1 karta infekcji, którą będzie trzeba „potasować" i odłożyć na wierzch stosu kart infekcji. W tym mieście zostanie więc zainicjowane rozprzestrzenianie się chorób w trakcie fazy nowych infekcji (zob. obok i na str. 7), chyba że zagrana zostanie karta zdarzenia, która temu zapobiegnie (zob. Karty zdarzeń, str. 7).

Po wykonaniu czynności związanych z kartą epidemii usuń ją z gry. Nie dobieraj żadnych kart w zamian za karty epidemii.

LIMIT KART NA RĘCE

Jeśli w którymkolwiek momencie gry masz więcej niż 7 kart na ręce (najpierw rozpatrz karty epidemii, jeśli jakieś dobrałeś, i nie wliczaj ich do limitu), musisz odrzucić nadmiarowe karty albo zagrać posiadane karty zdarzeń tak, aby mieć nie więcej niż 7 kart na ręce (zob. *Karty zdarzeń*, str. 7)

Przykład. *Martyna dobiera 2 karty. Żadna z nich nie jest kartą epidemii, a łącznie Martyna nie ma 7 kart na ręce, więc może kontynuować swoją turę.*



NOWE INFEKCJE

Odkryj karty infekcji z wierzchu stosu kart infekcji w liczbie równej aktualnemu poziomowi zachorowań. Liczba ta widnieje na skali zachorowań pod znacznikiem poziomu zachorowań. Karty odwracaj jedną po drugiej, po kolei zwiększaj liczbę chorych w odpowiednich miastach.

Jeśli choroba w kolorze z karty nie została jeszcze wyeliminowana, dodaj w tym mieście 1 znacznik choroby w odpowiednim kolorze. Jeśli w mieście są już 3 znaczniki tego koloru, to – zamiast dodawać czwarty – miasto inicjuje rozprzestrzenianie się tej choroby (zob. str. 7). Odrzuć kartę na stos odrzuconych kart infekcji.





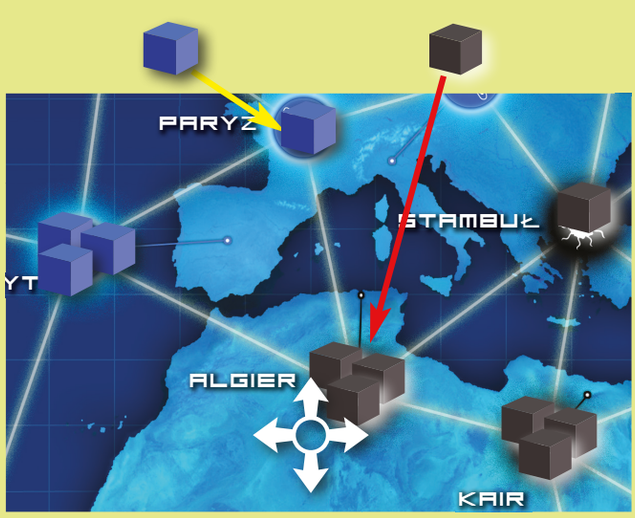


Przykład. *Martyna, kończąc swoją turę, musi zainfekować kolejne miasta. Aktualny poziom zachorowań wynosi 3, więc Martyna odkrywa 3 karty infekcji z wierzchu stosu: Seul, potem Paryż, potem Algier.*

Czerwona choroba została wyeliminowana, więc Martyna po prostu odrzuca kartę Seulu.

W Paryżu jest już niebieski znacznik, więc Martyna dodaje drugi niebieski znacznik, po czym odrzuca kartę Paryża.

Czarna choroba jest już uleczalna, ale nie została jeszcze wyeliminowana (czarne znaczniki wciąż są na planszy), więc Algier zostanie zainfekowany. W mieście są już 3 czarne znaczniki, więc Martyna – zamiast umieścić czwarty – inicjuje rozprzestrzenianie się czarnej choroby z Algieru.



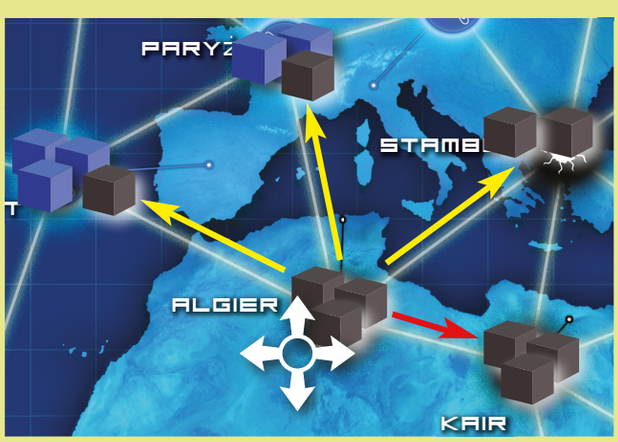
ROZPRZESTRZENIANIE SIĘ CHORÓB

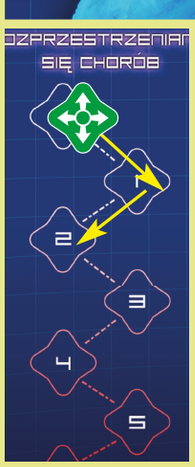
Gdy zainicjowane zostanie rozprzestrzenianie się chorób, przesuń znacznik rozprzestrzeniania się chorób o 1 pole do przodu. Następnie umieść po 1 znaczniku w kolorze choroby w każdym mieście połączonym z miastem inicjującym. Jeśli w którymś z nich są już 3 znaczniki choroby tego koloru, nie umieszczaj czwartego. Zamiast tego miasto inicjuje reakcję łańcuchową rozprzestrzeniania się chorób tuż po zakończeniu obecnego rozprzestrzeniania.

Jeśli wystąpi reakcja łańcuchowa, przesuń znacznik rozprzestrzeniania się chorób o 1 pole do przodu. Następnie dodaj nowe znaczniki choroby tak, jak opisano powyżej, z wyjątkiem miast, które inicjowały już rozprzestrzenianie się choroby w ramach tej reakcji łańcuchowej (dla rozpatrywanej aktualnie karty).

W efekcie rozprzestrzeniania się chorób w mieście mogą pojawić się znaczniki chorób różnych kolorów (maksymalnie 3 znaczniki każdego koloru), ale nawet wtedy infekcję w takim mieście rozpatruje się bez zmian, dokładając 1 znacznik w kolorze miasta.

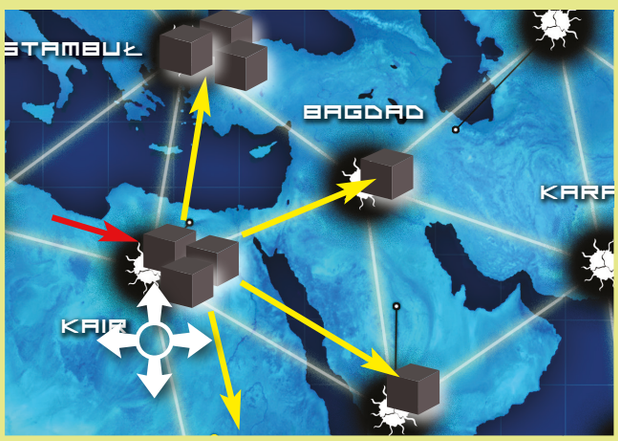
Jeśli znacznik rozprzestrzeniania znajdzie się na ostatniej pozycji skali, gra się kończy, a Wasz zespół przegrywa!





Przykład. *Algier inicjuje rozprzestrzenianie się czarnej choroby. Martyna przesuwa znacznik rozprzestrzeniania w przód o 1 pole i umieszcza 1 czarny znacznik w każdym mieście połączonym z Algierem: w Madrycie, Paryżu, Stambule i Kairze. W Kairze są już 3 czarne znaczniki, więc nie umieszcza się tam czwartego. Kair ulega jednak reakcji łańcuchowej.*

Martyna przesuwa znacznik rozprzestrzeniania się chorób o kolejne pole do przodu. Umieszcza po 1 czarnym znaczniku w miastach połączonych z Kairem: w Stambule, Bagdadzie, Rijadzie i Chartumie. Nie umieszcza ich jednak w Algierze, ponieważ to miasto uczestniczyło już w rozprzestrzenianiu się choroby wywołanej tą kartą infekcji. Następnie Martyna odrzuca kartę infekcji Algieru.



KONIEC TURY

Twoja tura kończy się po dokonaniu nowych infekcji i odrzuceniu kart infekcji. Kolejną turę rozpoczyna gracz siedzący po Twojej lewej stronie.

KARTY ZDARZEŃ



Dowolny gracz może zagrać kartę zdarzenia w dowolnym momencie z wyjątkiem czasu pomiędzy dobraniem karty a jej rozpatrzeniem. Zagranie karty zdarzenia nie jest akcją. O tym, jak wykorzystać kartę zdarzenia, decyduje gracz, który ją zagrał.

Jeśli 2 karty epidemii zostaną wyciągnięte jednocześnie, karty zdarzeń można zagrać po rozpatrzeniu pierwszej z kart epidemii.

Przykład. *W fazie nowych infekcji pierwsza z dwóch dobranych kart infekcji inicjuje rozprzestrzenianie się chorób. Nie możesz wówczas zagrać karty* Most powietrzny *i dzięki niej przesunąć specjalisty ds. kwarantanny, aby zapobiec rozprzestrzenianiu. Możesz wykorzystać* Most powietrzny *i przesunąć specjalistę ds. kwarantanny (dla potencjalnej ochrony innych miast) dopiero po zakończeniu rozprzestrzeniania, ale przed odwróceniem drugiej karty infekcji.*

Po zagraniu karty zdarzenia odłóż ją na stos odrzuconych kart gry.

KARTY GRY

Jeśli gracie na poziomie dla początkujących (4 karty epidemii) albo gracie z doświadczonymi graczami, odkryjcie swoje karty i połóżcie je przed sobą na stole, aby każdy mógł je obejrzeć.

Tylko karty gry (nie licząc kart epidemii) wliczają się do limitu kart, które można mieć na ręce. Kartę postaci i kartę pomocniczą należy zignorować.

Jeśli gracie na poziomie standardowym (5 kart epidemii) albo heroicznym (6 kart epidemii), trzymajcie karty w ukryciu, aby każdy mógł uczestniczyć w dyskusjach i opracowywaniu planów w trakcie gry.

W zespole doświadczonych graczy można grać w otwarte karty. Należy jednak uważać, aby każdy miał równy udział w podejmowaniu decyzji.

Każdy gracz w dowolnym momencie może przeglądać zawartość obu stosów odrzuconych kart.

KONIEC GRY

Wygrywacie, gdy odkryjecie lekarstwa na wszystkie 4 choroby.

Gracze nie muszą wyeliminować wszystkich 4 chorób, aby wygrać. Wystarczy, że wynajdą na nie lekarstwa. Gdy wszystkie choroby będą uleczalne, gra natychmiast skończy się wygraną (bez względu na to, ile znaczników chorób pozostało na planszy).

Przegrywacie natychmiast w 1 z 3 przypadków:

- znacznik rozprzestrzeniania się chorób osiągnie 8. pozycję na skali,
- zabraknie znaczników chorób, gdy będą potrzebne podczas infekcji miast,
- nie będzie można dobrać 2 kart gry po wykonaniu akcji.

POSTACIE

Każdy gracz wciela się w postać dysponującą unikalnymi zdolnościami, co zwiększa Wasze szanse na wygraną.



BADACZ

Podczas dzielenia się wiedzą badacz może przekazać kartę dowolnego miasta z ręki innemu graczowi znajdującemu się w tym samym mieście co badacz. Drugi gracz może wziąć kartę dowolnego miasta z ręki badacza.

Karta musi pochodzić z ręki badacza, ale może nastąpić w trakcie tury dowolnego z tych graczy. Przekazana karta nie musi odpowiadać miastu, w którym znajdują się gracze.



KIEROWNIK BUDOWY

Kierownik budowy może w ramach swojej akcji: zbudować stację badawczą w mieście, w którym aktualnie się znajduje, bez odrzucania karty miasta (nawet nie musi jej mieć), ALBO raz na turę przesunąć się ze stacji badawczej do innego miasta, odrzucając kartę dowolnego miasta.

Logistykowi nie wolno korzystać ze specjalnej zdolności ruchu kierownika budowy, gdy przesuwa pionek kierownika budowy.



LOGISTYK

Logistyk może w ramach swojej akcji: przenieść dowolny pionek (za zgodą jego właściciela) do dowolnego miasta, w którym już stoi jakiś pionek, ALBO przenieść pionek innego gracza (za zgodą jego właściciela) tak, jakby był to pionek logistyka.

Gdy logistyk przenosi pionek innego gracza, odrzuca karty miast ze swojej ręki. Jeśli wybierze lot czarterowy, odrzucana karta musi odpowiadać miastu, z którego przesuwany jest pionek.

Logistyk może jedynie przesunąć pionek innego gracza. Nie może jednak wykonywać za jego pomocą akcji, np. leczenia choroby.



NAUKOWIEC

Naukowiec potrzebuje jedynie 4 (a nie 5) kart miast w 1 kolorze, aby wynaleźć lekarstwo na chorobę w tym kolorze.



SANITARIUSZ

Sanitariusz usuwa wszystkie znaczniki chorób 1 koloru (nie tylko 1) podczas akcji leczenia choroby.

Jeśli choroba jest uleczalna, automatycznie (bez wykonywania akcji) usuwa wszystkie znaczniki tej choroby z miasta, wchodząc do niego albo po prostu tam będąc.

***Automatyczne usuwanie znaczników chorób przez sanitariusza może nastąpić również podczas tur innych graczy, jeśli sanitariusz zostanie przeniesiony przez logistyka albo w wyniku działania karty* Most powietrzny.**

Sanitariusz chroni również miasto, w którym przebywa, przed umieszczaniem w nim znaczników (i rozprzestrzenianiem się) uleczalnych chorób.



SPECJALISTA DS. KWARANTANNY

Specjalista ds. kwarantanny zapobiega zarówno rozprzestrzenianiu się chorób, jak i dodawaniu nowych znaczników chorób w mieście, w którym przebywa, ORAZ we wszystkich miastach z nim połączonych. Ta umiejętność nie ma zastosowania podczas rozmieszczania znaczników chorób na początku gry.



SZEF „PLANU B"

Szef „Planu B" może, wykorzystując 1 akcję, wziąć dowolną kartę zdarzenia ze stosu odrzuconych kart gry i umieścić ją na karcie swojej postaci. W danym momencie na karcie postaci może leżeć tylko 1 karta zdarzenia. Taka karta nie wlicza się do limitu kart na ręce.

Gdy Szef „Planu B" zagra kartę zdarzenia ze swojej karty postaci, usuwa tę kartę zdarzenia z gry (zamiast odkładać ją na stos odrzuconych kart gry).

NAJCZĘŚCIEJ ZAPOMINANE ZASADY

- Nie dobieraj kart w zastępstwie dobranej karty epidemii.
- Możesz wynaleźć lekarstwo w dowolnej stacji badawczej. Kolor miasta, w którym stoi, nie musi odpowiadać kolorowi tej choroby.
- W swojej turze możesz podzielić się wiedzą z innym graczem i wziąć od niego kartę miasta, w którym stoisz. Obaj musicie znajdować się w tym samym mieście.
- W swojej turze możesz wziąć kartę dowolnego miasta od badacza (ale tylko od niego), jeśli jesteście w tym samym mieście.
- Musisz zweryfikować liczbę kart w ręce pod kątem limitu kart (7) natychmiast po otrzymaniu karty od innego gracza. Jeśli podczas gry masz za dużo kart, musisz odrzucić tyle kart lub zagrać tyle kart zdarzeń, aby mieć 7 kart na ręce.

OPRACOWANIE

Import i dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c 80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

1995 West County Road B2
Roseville MN 55113
USA
(651) 639-1905
info@ZManGames.com

Projekt gry: Matt Leacock
Grafika: Chris Quilliams
Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski
Specjalne podziękowania: Donna Leacock, Hillary Carey, Chris i Kim Farrell, Rich Fulcher, Ken Tidwell, Corbin Nash, Jim Cote, Steve Duff, Wei-Hwa Huang oraz za dodatkowe testy: Beth Heile i John Knoerzer. Gorące podziękowania również dla Toma Lehmanna za wsparcie.

© 2013 Z-Man Games. Pandemic, Z-Man Games oraz logo Z-Man Games są ® Z-Man Games. Apple oraz logo Apple są znakami towarowymi Apple, Inc., firmy zarejestrowanej w USA oraz w innych krajach. App Store jest nazwą usługi Apple Inc. Google Play jest znakiem towarowym Google, Inc. Amazon jest znakiem towarowym Amazon.com. Elementy gry mogą różnić się od przedstawionych na obrazkach. Wyprodukowano w Chinach. NIEODPOWIEDNIE DLA DZIECI PONIŻEJ 3. ROKU ŻYCIA. NIEBEZPIECZEŃSTWO ZADŁAWIENIA SIĘ MAŁYMI ELEMENTAMI.

Import i dystrybucja na terenie UE: Asmodee United Kingdom, Unit 6 · Waterbrook Road, Alton Hampshire, GU34 2UD, United Kingdom Asmodee Nordics Valseholmen 1 2650 Hvidovre Danemark · Enigma Distribution Benelux B.V. Wethouder Den Oudenstraat 8 5706 ST Helmond, Holland