

PANDEMIC

Available on the
App Store

GET IT ON
Google Play



od Matta Leacocka

Podarí sa vám zachrániť ľudstvo? Ako členovia tímu na boj s nákazou je vašou úlohou objaviť lieky, ktoré zachránia svet pred štvoricou smrteľných chorôb.

Spoločne s tímom cestujete po svete, liečite nákazu a hľadáte prostriedky na výskum lieku. Je nutné spolupracovať a prispieť svojimi schopnosťami na ceste k úspechu. Epidémie a ohniská chorôb prenikajú do všetkých kútov a času je čím ďalej menej.

Dokážete včas objaviť všetky štyri lieky? Osud ľudstva je vo vašich rukách!

OBSAH



7 kariet s rolami



7 figúrok



59 kariet pre hráčov

(48 kariet miest, 6 kariet epidémií, 5 kariet udalostí)



4 referenčné karty



48 kariet nákazy



96 kociek chorôb

24 v štyroch farbách



4 žetony léků

Strana žetónu na vyhľadenu chorobu "0"



1 ukazovateľ miery nákazy



1 ukazovateľ počtu ohnisk chorôb



6 výskumných staníc

1 hracia doska

PREHĽAD

V hre Pandemic ste spoločne s ostatnými hráčmi členmi tímu, ktorého cieľom je eliminovať nákazu. Vaším cieľom je spoločnými silami objaviť lieky a zabrániť vzniku ohnisk chorôb skôr, než štyri smrteľné choroby (modrá, žltá, čierna a červená) vyhubia celé ľudstvo.

Pandemic je kooperatívnou hrou. Hráči víťazia alebo prehrávajú spoločne ako tím.

Úlohou hráčov je objaviť lieky na všetky štyri choroby. Hráči prehrávajú v prípade, že:

- dôjde k vzniku 8 ohnisk chorôb (svet zachváti panika);
- nemáte dostatok kociek chorôb, keď ich zrovna potrebujete (choroby sa veľmi rozšírili); alebo
- nemáte dostatok kariet pre hráčov, keď ich zrovna potrebujete (tímu došiel čas).

Každý z hráčov má konkrétnu rolu so zvláštnymi schopnosťami, ktorými môže pomôcť celému tímu uspieť.

1

PRÍPRAVA HRY

1 Príprava hracej dosky a komponentov

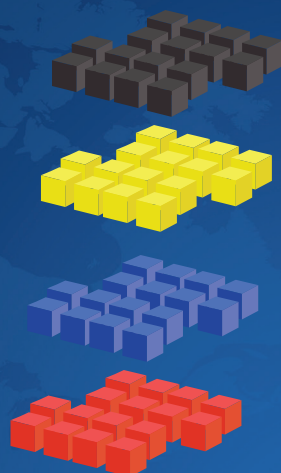
Hraciu dosku umiestnite tak, aby na ňu všetci hráči pohodlne dosiahli. Pripravte si nabok 6 výskumných staníc a kociek chorôb. Kocky chorôb rozdeľte podľa farby na 4 hromádky. Do Atlanty umiestnite 1 výskumnú stanicu.

Atlanta je sídlom centra kontroly a prevencie chorôb (CDC).

Výskumné stanice



Kocky chorôb



2 Umiestnite ukazovateľ počtu ohnisk chorôb a žetóny liekov

Ukazovateľ počtu ohnisk chorôb umiestnite na nulté políčko stupnice ohnisk chorôb. 4 žetóny liekov umiestnite vedľa indikátorov vyličených chorôb (obrázkom banky hore).

Ukazovateľ počtu ohnisk chorôb

Stupnica ohnisk chorôb



Žetóny liekov



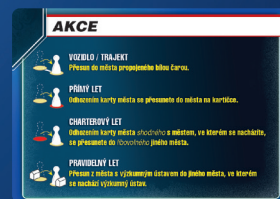
Indikátor objaveného lieku

4 Každému z hráčov predajte karty a figúrku

Každému z hráčov dajte referenčnú kartu. Karty rolí zamiešajte a každému z hráčov rozdajte po jednej karte lícom hore. Figúrky vo farbách roly hráčov umiestnite do Atlanty. Zvyšné karty rolí a figúrky z hry odstráňte.

V balíčku kariet pre hráčov vyhľadajte karty epidémií a pripravte si ich pre krok 5. Zostávajúce karty pre hráčov zamiešajte (t. j. karty miest a udalostí). Každému z hráčov rozdajte karty do začiatku hry. Počet kariet závisí od počtu hráčov:

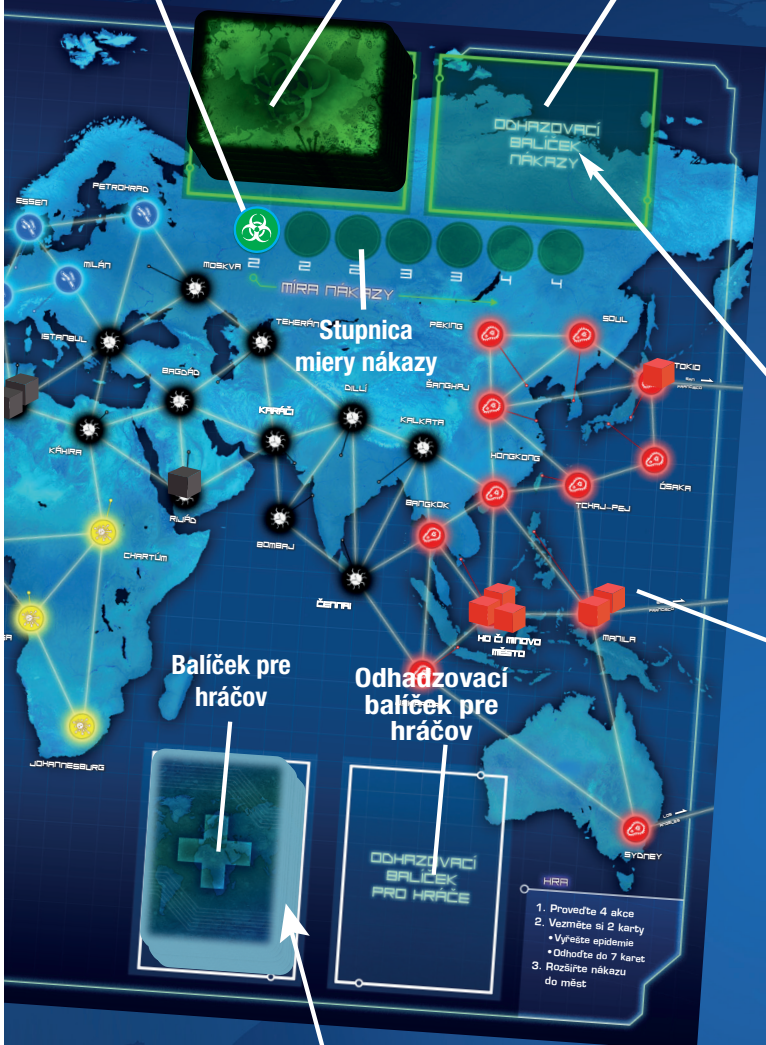
Počet hráčov	Karty
Hra v 2 hráčoch	4
Hra v 3 hráčoch	3
Hra v 4 hráčoch	2



Ukazovateľ miery nákazy

Baliček nákazy

Odhazovací balíček nákazy



3

Umiestnite ukazovateľ miery nákazy a rozšírite nákazu do 9 miest.

Ukazovateľ miery nákazy umiestnite na stupnici miery nákazy do ľavého poľa s číslom 2. Karty nákazy zamiešajte a tri z nich otočte lícom hore. Na každej z ťahaných miest umiestnite 3 kocky chorôb zodpovedajúcej farby. Obráťte ďalšie 3 karty a na každé z ťahaných miest umiestnite 2 kocky chorôb. Obráťte ďalšie 3 karty a na každé z ťahaných miest umiestnite 1 kocku choroby. Na konci je teda zatiaľ v hre 18 kociek chorôb, kde každá kocka zodpovedá farbou mestu, v ktorom sa nachádza. Týchto 9 kariet umiestnite lícom hore na odhadzovací balíček nákazy. Zo zvyšných kariet nákazy pripravte balíček nákazy.



Používajte kocky chorôb vo farbách karty.

6

Začiatok hry

Hráči si prezrú karty miest vo svojej ruke. Začína hráč s mestom s najvyšším počtom obyvateľov.

1. Provedzte 4 akcie
2. Vezmite si 2 karty
 - Vyčistite epidémiu
 - Odhodzte do 7 kariet
3. Rozšírite nákazu do miest

Baliček

Zamiešajte



Pri prvej hre použijete len 4 karty epidémií.

Po osvojení si štandardnej hry použijete všetkých 6.

5

Připravte balíček pro hráče

Obťažnosť hry závisí od toho, či použijete 4 (zoznamovacia hra), 5 (štandardná hra) alebo 6 (len pre odvážnych) kariet epidémií. Nepoužité karty epidémií odstráňte z hry.

Zostávajúce karty pre hráčov rozdeľte do rovnako veľkých alebo čo najpodobnejších balíčkov lícom dolu. Počet balíčkov zodpovedá počtu kariet epidémií, s ktorými hráte. Do každého z balíčkov vmiešajte lícom dolu 1 kartu epidémií. Tieto balíčky poskladajte na seba (najmenší dospodu) a vytvorte tak balíček pre hráča.

PRIEBEH HRY

Každé kolo hráčov sa delí na 3 fázy:

1. Vykonaňte 4 akcie.
2. Vezmite si 2 karty pre hráča.
3. Rozšírite nákazu do miest.

Keď hráč dokončí šírenie nákazy do miest, pokračuje hráč po jeho ľavici.

Hráči si môžu navzájom kedykoľvek radiť. Spoločne sa delíte o nápady a názory. Posledné slovo má ale hráč, ktorý je na rade.

V ruke môžete mať karty miest a udalostí. Karty miest sa používajú v rámci konkrétnych akcií, zatiaľ čo karty udalostí môžete zahrať kedykoľvek.

3

AKCIA

V každom kole môžete použiť až 4 akcie.

Pri kombinovaní máte na výber nasledujúce akcie. Rovnakú akciu môžete použiť tiež niekoľkokrát po sebe. Každé použitie sa potom počíta ako jedna akcia. Zvláštne schopnosti spojené s vašou rolou môžu meniť priebeh niektorých akcií. Súčasťou niektorých akcií je odhodnenie karty z ruky. Všetky tieto karty sa odkladajú na odhadzovací balíček pre hráčov.

POHYB



Vozidlo / trajekt

Presun do mesta prepojeného bielou čiarou s mestom, v ktorom sa nachádzate.



Priamy let

Odhodením karty mesta sa presuniete do mesta na kartičke.



Charterový let

Odhodením karty mesta *zhodného* s mestom, v ktorom sa nachádzate, sa presuniete do *ľubovoľného* iného mesta.



Kyvadlový let

Presun z mesta s výskumnou stanicou do iného mesta, v ktorom sa nachádza výskumná stanica.



Bielá čiara vedúca z hernej dosky sa obťáča okolo zeme k príslušnému mestu na druhej strane hernej dosky.

Príklad: Sydney je spojené s Los Angeles.

OSTATNÉ AKCE



Založenie výskumnej stanice

Odhodením karty mesta zodpovedajúcej mestu, v ktorom sa nachádzate, tu založíte výskumnú stanicu. Vezmite si výskumnú stanicu z hromádky pripravenej pri hernej doske. Ak už všetkých 6 výskumných staníc funguje, vezmite ktorúkoľvek jednu zo staníc na hernej doske.



Liečba choroby

Odstráňte 1 kocku choroby z mesta, v ktorom sa nachádzate, a presuňte ju na hromádku kociek pri hernej doske. Ak bola choroba danej farby už vyliečená (viac v nasledujúcej kapitole Objavenie lieku), odstráňte z mesta, v ktorom sa nachádzate, všetky kocky danej farby.

Odstránením poslednej kocky vyliečenej choroby z hernej dosky je táto choroba považovaná za vyhladenú. V takom prípade žetón lieku otočte symbolom „vyhladené“ hore (bude vidieť symbol „Ø“).

Odovzdanie skúseností

Túto akciu možno použiť dvomi spôsobmi:



odovzdajte inému hráčovi kartu mesta zodpovedajúcu mestu, v ktorom sa nachádzate, alebo si

vezmite od iného hráča kartu mesta zodpovedajúcu mestu, v ktorom sa nachádzate.

MĚSTO

Obaja hráči sa musia nachádzať v rovnakom meste. Táto akcia je možná len po schválení obidvomi hráčmi. Ak hráč, ktorý práve získal kartu, drží v ruke viac než 7 kariet, musí jednu z nich odhodiť alebo zahrať kartu udalosti (viac v kapitole Karty udalostí na str. 7).



Objavenie lieku

V ľubovoľnej výskumnej stanici môžete odhodnením 5 rovnako farebných kariet miest vyliečiť chorobu *príslušnej farby*. Žetón lieku pre túto chorobu potom umiestnite na indikátor lieku.

V prípade, že na hernej doske nezostanú žiadne kocky choroby danej farby, je táto choroba považovaná za *vyhladenú*. V takom prípade žetón lieku otočte symbolom „vyhladené“ hore (bude vidieť symbol „Ø“).

Ak hra obsahuje viac než 6 výskumných staníc, počas prípravy odstráňte prebytočné stanice z hry.

Ak sa v meste nachádzajú kocky niekoľkých rôznych vyliečených chorôb, je nutné použiť akciu Liečba choroby pre každú farbu vyliečenej choroby, ktorej kocky chcete odstrániť.

Vyhľadanie choroby nie je podmienkou víťazstva. Ale platí, že v prípade nákazy v mestách s vyhladenou chorobou tu nedôjde k umiestneniu žiadnych nových kociek choroby (viac v kapitole Epidémie a nákazy na str. 6). Odstránenie poslednej kocky nevyliečenej choroby z hernej dosky nemá na ďalší vývoj žiadny vplyv.

Príklad: ak máte kartu mesta Moskva a ste v Moskve spoločne s ďalším hráčom, môžete tomuto hráčovi túto kartu odovzdať. Rovnako tak, ak ste v Moskve spoločne s ďalším hráčom, hráč, ktorý vlastní kartu Moskvy, môžete si od neho túto kartu vziať. V oboch prípadoch je odovzdanie karty možné až po spoločnej dohode.



Po objavení lieku na chorobu aj naďalej zostávajú kocky zodpovedajúcej farby na hernej doske a v prípade epidémie alebo nákazy stále ešte dochádza k umiestneniu nových kociek (viac v kapitole Epidémie a nákazy na str. 6). Liečba choroby je ale jednoduchšia a hráči sú o krok bližšie víťazstvu.

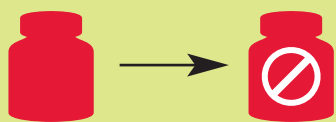
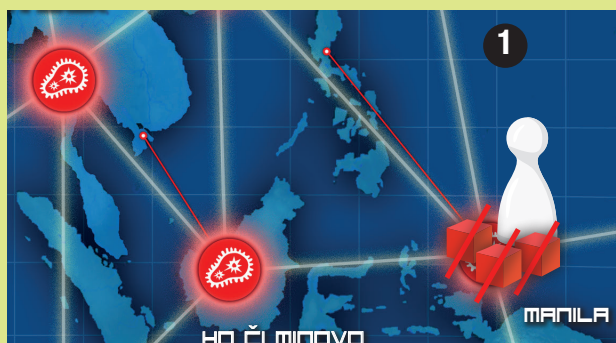
Príklad hry: Peter počas prvého kola použije 4 akcie:
 (1) Prejde z Atlanty do Chicaga, (2) prejde do San Franciska,
 (3) vylieči chorobu v San Franciscu (odstráni z tohto mesta modrú
 kocku choroby) a (4) znovu vylieči chorobu v San Franciscu (odstráni
 druhú modrú kocku choroby).

Peter týmto končí fázu akcií vo svojom kole.



Príklad hry: Neskôr v hre dôjde k objaveniu lieku na červenú chorobu.

V Manile, kde svoje kolo začína vedkyňa Anna (biela figúrka), zostávajú
 3 červené kocky chorôb. Anna (1) vylieči chorobu v Manile (táto choroba
 bola vyliečená a odstráni preto všetky 3 kocky v rámci jedinej akcie).
 Dochádza k vyhladeniu červenej choroby a hráči preto obrátia červený
 žetón lieku na stranu so symbolom „⊘“.



Ján je prevádzkový odborník (zelená figúrka) a nachádza sa v Čennai, kde založil novú výskumnú stanicu.

Ján hovorí Anne, že má v ruke kartu mesta Čennai a ponúka, že si ju Anna môže od neho vziať, ak sa presune za ním do Čennai. Anna odhodením vymení svoju kartu mesta Manila za (2) charterový let a presunie svoju figúrku do Čennai.



Anna sa potom (3) podelí o znalosti s Jánom a vezme si od neho kartu mesta Čennai. Vďaka tomu má Anna v ruke 4 čierne karty, čo obvykle na vyliečenie choroby nestačí.



Anna je ale vedkyňa a na vyliečenie choroby jej tak stačí odhodiť len 4 karty zodpovedajúcej farby. Anna (4) objavuje liek odhodením svojich 4 čiernych kariet vo výskumnej stanici v Čennai. Hráči umiestnia čierny žetón lieku na indikátor čierneho lieku.

Anna týmto končí fázu akcií vo svojom kole.



BRANIE KARIET

Po dokončení 4 akcií si vezmete 2 horné karty z balíčka pre hráčov.



Ak sa počas brania kariet nachádzajú v balíčku pre hráčov menej než 2 karty, hra končí a váš tím prehráva! (Odhodené karty nemiešajte a netvorte z nich nový balíček.)

KARTY EPIDÉMIE

Ak si počas brania kariet vezmete kartu *epidémie*, vykonajte ihneď nasledujúce akcie v poradí, v akom sú uvedené:

1. Navýšenie: Ukazovateľ miery nákazy posuňte po stupnici miery nákazy o 1 pozíciu hore.

2. Nákaza: Vezmite *spodnú* kartu z balíčka nákazy. Ak choroba danej farby ešte nebola vyhladená, do nakazeného mesta umiestnite 3 kocky chorôb zodpovedajúcej farby. Do mesta, v ktorom sa kocky danej farby už nachádzajú, ďalšie 3 kocky nepridávajte. Namiesto toho pridajte toľko kociek, aby sa v meste nachádzali 3 kocky danej farby. V takom prípade navyše v meste vznikne *ohnisko choroby* príslušnej farby (viac v nasledujúcej kapitole Ohniská chorôb). Ťahanú kartu epidémie odhodte na odhadzovací balíček nákazy.

Ak na hernú dosku nemôžete umiestniť dostatočný počet kociek, pretože na hromádke nezostalo dostatok kociek potrebnej farby, hra končí a váš tím prehráva! K tejto situácii môže dôjsť počas epidémie, vzniku ohniska choroby alebo nákazy (viac v nasledujúcej kapitole Ohniská choroby a Nákazy).



3. Zhoršenie: Karty z odhadzovacieho balíčka nákazy zamiešajte a umiestnite ich navrch balíčka nákazy.

Počas vykonávania týchto akcií si nezapomnite brať karty zospodu balíčka nákazy. Pri miešaní zamiešajte len *odhadzovací balíček* nákazy a umiestnite ho *navrch* aktuálneho balíčka nákazy.



Vo vzácných situáciách sa vám môže stať, že si vezmete 2 karty epidémie súčasne. V takých prípadoch vykonajte všetky tri vyššie popísané akcie a po ich dokončení ich vykonajte znova.

Po odohraní kariet epidémie ich odstráňte z hry. Keď si vezmete kartu epidémie, neberte si po jej odohraní náhradnú kartu.

V tejto situácii dôjde k „zamiešaniu“ iba druhej karty nákazy, ktorú tak umiestnite späť navrch balíčka nákazy. Počas šírenia nákazy do tohto mesta (viac v kapitole Nákaza nižšie) tak dôjde k vytvoreniu ohniska choroby. Jediný spôsob, ako tomu zabrániť, je použitie vhodnej karty udalosti (viac v kapitole Karty udalostí na str. 7).

MAXIMUM KARIET V RUKU

Ak budete mať kedykoľvek počas hry v ruke viac než 7 kariet (napr. po odohraní ťahaných kariet epidémií), odhodte toľko kariet (alebo zahrajte karty udalostí), aby ste mali v ruke znovu 7 kariet (viac v kapitole Karty udalostí na str. 7).

Príklad hry (pokračovanie): Anna si vezme 2 karty. Ani jedna z nich nie je kartou epidémie a Anna má v ruke menej než 7 kariet, takže môže pokračovať vo svojom kole.



NÁKAZA

Otočte toľko vrchných kariet balíčka nákazy, koľko je aktuálna miera nákazy. Aktuálnu nákazu na stupnici miery nákazy určuje pozícia s ukazovateľom miery nákazy. Karty otáčajte jednu po druhej a vždy rozšírite nákazu do mesta na každej z kariet.

Pri šírení nákazy vždy umiestnite 1 kocku choroby vo farbe zodpovedajúcej mestu (ak daná choroba už nebola vyhladená). Do mesta, v ktorom sa 3 kocky danej farby už nachádzajú, ďalšie kocky nepridávajte. Namiesto toho v meste vznikne ohnisko choroby príslušnej farby (viac v nasledujúcej kapitole Ohniská chorôb). Ťahanú kartu epidémie odhodte na odhadzovací balíček nákazy.



Príklad hry (pokračovanie): Anna zakončí svoje kolo rozšírením nákazy do miest. Aktuálna miera nákazy je „3“, takže Anna postupne otočí 3 horné karty nákazy: Soul, Paríž a Alžír.

Červená choroba je vyhladená, takže Anna môže kartu Soulu jednoducho odhodiť. V Paríži sa už jedna modrá kocka nachádza. Anna preto pridá druhú modrú kocku a kartu Paríža odhodí.

Čierna choroba bola vyliečená, ale nie je vyhladená (na hernej doske sa stále ešte nachádzajú nejaké čierne kocky) a Anna preto musí rozšíriť nákazu aj do Alžíru. Anna ale ďalšiu kocku nepridá, pretože sa v Alžíri už 3 čierne kocky choroby nachádzajú. Namiesto toho vznikne v Alžíri ohnisko čiernej choroby.



OHNISKÁ CHORÔB

Kedykoľvek vznikne nové ohnisko choroby, posuňte ukazovateľ počtu ohnisk chorôb o jednu pozíciu dolu po stupnici. Potom umiestnite po 1 kocke choroby rovnakej farby na každé mesto prepojené s mestom, v ktorom sa ohnisko nachádza. Do mesta, v ktorom sa 3 kocky choroby danej farby už nachádzajú, ďalšie kocky nepridávajú. Namiesto toho po odohraní aktuálneho ohniska choroby v každom takom meste reťazovou reakciou vznikne ďalšie ohnisko choroby.

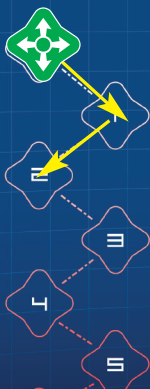
Kedykoľvek reťazovou reakciou vznikne nové ohnisko choroby, posuňte ukazovateľ počtu ohnisk chorôb o jednu pozíciu dolu po stupnici. Následne znova umiestnite kocky chorôb do prepojených miest mimo miest, v ktorých už v dôsledku súčasnej karty nákazy došlo bežným spôsobom alebo reťazovou reakciou k vzniku ohniska choroby.

Ohniská chorôb tak môžu mať za následok to, že sa v meste môžu nachádzať kocky chorôb rôznych farieb (až 3 kocky každej farby).

Ak ukazovateľ počtu ohnisk doputuje na poslednú pozíciu stupnice ohnisk chorôb, hra končí a váš tím prehráva!

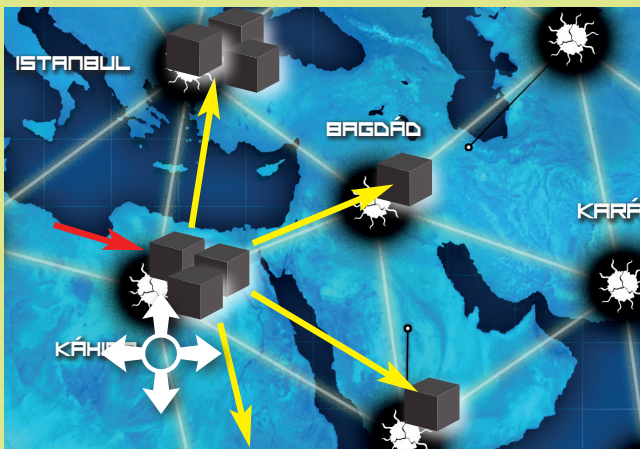


OHNISKÁ NEMOCÍ



Príklad hry (pokračovanie): V Alžíri vzniklo ohnisko čiernej choroby. Anna posunie ukazovateľ počtu ohnisk chorôb o 1 pozíciu a do každého mesta prepojeného s Alžírom umiestni 1 čiernu kocku choroby: Madrid, Paríž, Istanbul a Káhira. Anna ale do Káhiry ďalšiu kocku nepridá, pretože sa v Káhire už 3 čierne kocky chorôb nachádzajú. Namiesto toho v Káhire vznikne reťazovou reakciou ďalšie ohnisko choroby.

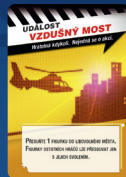
Anna posunie ukazovateľ počtu ohnisk chorôb o ďalšiu pozíciu. Anna umiestni po 1 čiernej kocke choroby do každého mesta prepojeného s Káhirou, t. j. do Istanbulu, Bagdadu, Rijádu a Chartúmu. Do Alžíru ďalšiu kocku nepridá, pretože v rámci aktuálnej karty nákazy už v Alžíru k vzniku ohniska choroby došlo. Nakoniec Anna kartu nákazy pre Alžír odhodí.



KONIEC KOLA

Po rozšírení nákazy do miest a odhodení kariet nákazy vaše kolo končí. Pokračuje hráč vľavo od vás.

KARTY UDÁLOSTÍ



Karty udalostí môže počas kola zahrať ľubovoľný hráč. Zahranie karty udalosti sa nepovažuje za akciu. O použití karty udalosti rozhoduje hráč, ktorý ju zahral.

Karty udalosti možno zahrať kedykoľvek mimo času medzi ťahaním a zahraním karty.

Keď si hráč vezme 2 karty epidémie súčasne, karty udalostí možno odohrať po dokončení prvej epidémie.

Príklad: Počas šírenia nákazy spôsobí prvá ťahaná karta nákazy vznik ohniska choroby. Tejto situácii nemožno zabrániť použitím karty udalosti Vzdušný most na presunutie figúrky odborníka na karanténu. Po vzniku ohniska choroby ale môžete pomocou Vzdušného mosta presunúť figúrku odborníka na karanténu ešte pred tým, než otočíte ďalšiu kartu nákazy (v snahe ochrániť ostatné mestá).

Kartu udalosti po jej použití odhodíte na odhadzovací balíček pre hráčov.

KARTY PRE HRÁČOV

Počas hrania zoznamovacej hry (so 4 kartami epidémie) položte pred seba svoje karty lícom hore tak, aby ich ostatní hráči dobre videli.

Pri počítaní kariet v ruke sa počítajú len karty pre hráčov. Karta roly a referenčná karta sa medzi karty v ruke nepočítajú.

Pri hraní štandardnej hry (5 epidémii) alebo hry len pre odvážnych (6 epidémii) držte svoje karty skryto, aby každý mohol prispieť do plánovania ďalšieho postupu.

Skúsení hráči môžu hrať s odkrytými kartami v ruke aj počas týchto hier.

Hráči si môžu kedykoľvek prezrieť všetky odhadzovacie balíčky.

KONIEC HRY

Hráči víťazia v okamihu, keď objavia lieky na všetky 4 choroby.

Na víťazstvo nie je potrebné všetky 4 choroby vyhladiť. Stačí na ne objaviť liek. Po vyliečení všetkých chorôb hra končí a hráči vyhrávajú okamžite bez ohľadu na počet zostávajúcich kociek chorôb na hernej doske.

Hra môže pre hráčov skončiť prehrou v troch situáciách:

- ak ukazovateľ počtu ohnisk doputuje na poslednú pozíciu stupnice ohnisk chorôb,
- ak nemôžete umiestniť aktuálne potrebný počet kociek chorôb na hernú dosku, alebo
- ak si hráč po odohraní svojich akcií nemôže vziať 2 karty pre hráčov.

ROLY

Každý z hráčov má konkrétnu rolu so zvláštnymi schopnosťami, ktorými môže pomôcť celému tímu uspieť.



POHOTOVOSTNÝ PLÁNOVAČ

Pohotovostný plánovač môže v rámci svojej akcie vziať kartu udalosti nachádzajúcu sa kdekoľvek v odhadzovacom balíčku pre hráčov a odložiť ju na svoju kartu s rolou. V každom okamihu sa môže na jeho karte s rolou nachádzať maximálne 1 odložená karta. Táto doložená karta sa nepočíta do kariet v ruke.

Keď sa pohotovostný plánovač rozhodne odloženú kartu udalosti použiť, neodhadzuje ju na odhadzovací balíček, ale odstráni ju z hry.



DISPEČER

Dispečer môže v rámci svojej akcie byť:

- presunúť ľubovoľnú figúrku do mesta s inou figúrkou (so súhlasom majiteľa presúvanej figúrky); alebo
- s figúrkami ostatných hráčov pohybovať, ako by boli jeho (so súhlasom majiteľa presúvanej figúrky).

Dispečer môže s ostatnými figúrkami *len* pohybovať, t. j. nemôže používať ich akcie na liečbu chorôb a pod.

Ak sa pri presúvaní figúrky iného hráča rozhodnete použiť priamy alebo charterový let, odhadzujete karty miest zo svojej ruky. Karta odhodnená pre charterový let sa musí zhodovať s mestom, z ktorého sa presúva figúrka druhého hráča.



MEDIK

Medik pri liečbe choroby odstráni všetky kocky rovnakej farby (t. j. nie len jednu).

Ak bol už na danú chorobu *objavený liek*, medik z mesta automaticky odstráni všetky kocky danej farby jednoducho tým, že do mesta vstúpi (alebo sa tam nachádza). Použitie tejto vlastnosti nestojí žiadnu akciu. Medik súčasne vo

Pri použití vlastnosti dispečera alebo karty Vzdušný most dôjde k automatickému odstráneniu kociek vďaka prítomnosti medika aj počas kôl ostatných hráčov.

svojom meste bráni umiestneniu kociek chorôb a vzniku ohnísk chorôb, pre ktoré bol už *objavený liek*.

ČASTO PREHLIADANÉ PRAVIDLÁ

- Keď si vezmete kartu epidémie, neberiete si po jej odohraní náhradnú kartu.
- Liek môžete objaviť v *ktorejkoľvek* výskumnej stanici. Farba mesta sa nemusí zhodovať s farbou choroby, na ktorú objavujete liek.
- Počas svojho kola môžete vziať kartu od iného hráča, ak sa obaja nachádzate v meste *zhodnom* s mestom na odovzdávanej karte.
- Počas svojho kola môžete vziať *ľubovoľnú* kartu mesta od výskumnej pracovníčky (a od nikoho iného) len v prípade, že sa obaja nachádzate v rovnakom meste.
- Obmedzenie počtu kariet v ruke prichádza do platnosti okamžite po prijatí karty od iného hráča.



PREVÁDZKOVÝ ODBORNÍK

Prevádzkový odborník môže v rámci svojej akcie byť:

- založiť výskumnú stanicu v meste, v ktorom sa nachádza (bez odhodnenia alebo použitia karty mesta); alebo
- raz za kolo môže po odhodnení ľubovoľnej karty mesta presunúť z výskumnej stanice do akéhokoľvek mesta.

Dispečer nemôže pri použití svojej zvláštnej schopnosti na presunutie figúrky prevádzkového odborníka použiť jeho zvláštnu schopnosť.



ODBORNÍK NA KARANTÉNU

Odborník na karanténu bráni vzniku ohnísk choroby a umiestneniu kociek chorôb v meste, v ktorom sa nachádza, rovnako ako vo všetkých prepojených mestách. Figúrka nezabráni umiestneniu kociek vo fáze prípravy hry.



VÝSKUMNÁ PRACOVNIČKA

Pri odovzdávaní skúseností môže výskumná pracovníčka odovzdať ľubovoľnú zo svojich kariet miest v ruke inému hráčovi, ktorý sa s ňou nachádza v meste. Táto karta sa *nemusí* zhodovať s daným mestom. Odovzdanie vždy musí prebehnúť z jej ruky do ruky druhého hráča. Vlastnosť ale možno použiť počas kola ktoréhokoľvek z oboch hráčov.



VEDKYŇA

Vedkyňa stačí na objavenie lieku na chorobu použiť 4 karty miest rovnakej farby (namiesto bežných piatich kariet).

AUTORI

Návrh hry: Matt Leacock

Grafické spracovanie: Chris Quilliams

Zvláštne poďakovanie nasledujúcim: Donna Leacock, Hillary Carey, Chris a Kim Farrelloví, Rich Fulcher, Ken Tidwell, Corbin Nash, Jim Cote, Steve Duff, Wei-Hwa Huang. Poďakovanie za ďalšie testovanie: Beth Heile a John Knoerzer. Najväčšie poďakovanie patrí Tomovi Lehmannovi za jeho pomoc.

PRÍPRAVA SLOVENSKEJ VERZIE

GameRock Studio, s.r.o., editor: Michal Ekrť.



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

Výrobca: © 2013 Z-Man Games. Pandemic a Z-Man Games sú registrované ochranné známky spoločnosti Z-Man Games. Logo Z-Man je ochranná známka spoločnosti Z-Man Games. Gamegenic a logo Gamegenic sú TM & © Gamegenic GmbH, Nemecko. Apple a logo Apple sú ochranné známky spoločnosti Apple Inc. registrované v USA a/alebo iných krajinách. App Store je ochranná známka spoločnosti Apple Inc. Google Play je ochranná známka spoločnosti Google Inc. Ochranné známky spoločnosti Amazon sa používajú na základe licencie spoločnosti Amazon.com, Inc. alebo jej pridružených spoločností. NIE JE URČENÉ PRE OSOBY MLADŠIE AKO 7 ROKOV. Uchovajte tieto informácie pre neskoršiu potrebu. Skutočné herné súčasti sa môžu od tých vyobrazených líšiť. Obal nie je hračka, pred použitím ho odstráňte z dosahu dieťaťa, môže spôsobiť zadusenie. Použitý obal odhodte do koša. Krajina pôvodu: Čína.



Sledujte stolnú hru Pandemic na

