

PANDEMIC

Available on the
App Store

GET IT ON
Google Play



od Matta Leacocka

Podaří se vám zachránit lidstvo? Coby členové týmu pro boj s nákazou je vaším úkolem objevit léky, které zachrání svět před čtveřicí smrtelných nemocí.

Společně s týmem cestujete po světě, léčíte nákazu a hledáte prostředky pro výzkum léku. Je nutné spolupracovat a přispět svými schopnostmi na cestě k úspěchu. Epidemie a ohniska nemocí pronikají do všech koutů a času je čím dál méně.

Dokážete včas objevit všechny čtyři léky? Osud lidstva je ve vašich rukou!

OBSAH



7 karet s rolemi



7 figurek



59 karet pro hráče
(48 karet měst, 6 karet epidemií, 5 karet událostí)



4 referenční karty



48 karet nákazy



96 kostiček nemocí
24 ve čtyřech barvách



4 žetony léků

Strana žetonu pro vymácenou nemoc



1 ukazatel míry nákazy



1 ukazatel počtu ohnisek nemocí



6 výzkumných stanic

1 hrací deska

PŘEHLED

Ve hře *Pandemic* jste společně s ostatními hráči členy týmu, jehož cílem je eliminovat nákazu. Vaším cílem je společnými silami objevit léky a zabránit vzniku ohnisek nemocí dřív, než čtyři smrtelné choroby (modrá, žlutá, černá a červená) vymytí celé lidstvo.

Pandemic je kooperativní hrou. Hráči vítězí nebo prohrávají společně jako tým.

Úkolem hráčů je objevit léky na všechny čtyři nemoci. Hráči prohrávají v případě, že:

- dojde ke vzniku 8 ohnisek nemocí (svět zachvátí panika);
- nemáte dostatek kostiček nemocí, když je zrovna potřebujete (nemoci se příliš rozšířily); nebo
- nemáte dostatek karet pro hráče, když je zrovna potřebujete (týmu došel čas).

Každý z hráčů má konkrétní roli se zvláštními schopnostmi, kterými může pomoci celému týmu uspět.

1

PŘÍPRAVA HRY

1 Příprava hrací desky a komponent

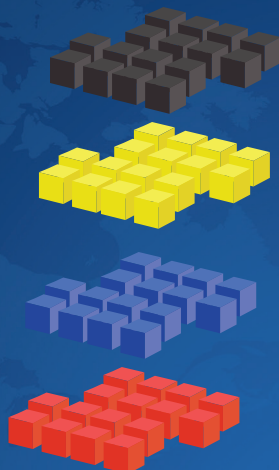
Hrací desku umístěte tak, aby na ni všichni hráči pohodlně dosáhli. Připravte si stranou 6 výzkumných stanic a kostiček nemoci. kostičky nemoci rozdělte podle barvy do 4 hromádek. Do Atlanty umístěte 1 výzkumnou stanicí.

Atlanta je sídlem centra pro kontrolu a prevenci nemocí (CDC).

Výzkumné stanice



Kostičky nemoci



2 Umístěte ukazatel počtu ohnisek nemoci a žetony léků

Ukazatel počtu ohnisek nemoci umístěte na nulté políčko stupnice ohnisek nemoci. 4 žetony léků umístěte vedle indikátorů vyléčených nemocí (obrázkem baňky nahoru).

Ukazatel počtu ohnisek nemoci

Stupnice ohnisek nemoci



Žetony léků

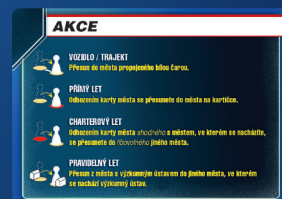
Indikátor objeveného léku

4 Každému z hráčů předejte karty a figurku

Každému z hráčů dejte referenční kartu. Karty rolí zamíchejte a každému z hráčů rozdejte po jedné kartě lícem nahoru. Figurky v barvách role hráčů umístěte do Atlanty. Zbývající karty rolí a figurky ze hry odstraňte.

V balíčku karet pro hráče vyhledejte karty epidemií a připravte si je pro krok 5. Zbývající karty pro hráče zamíchejte (tj. karty měst a událostí). Každému z hráčů rozdejte karty do začátku hry. Počet karet závisí na počtu hráčů:

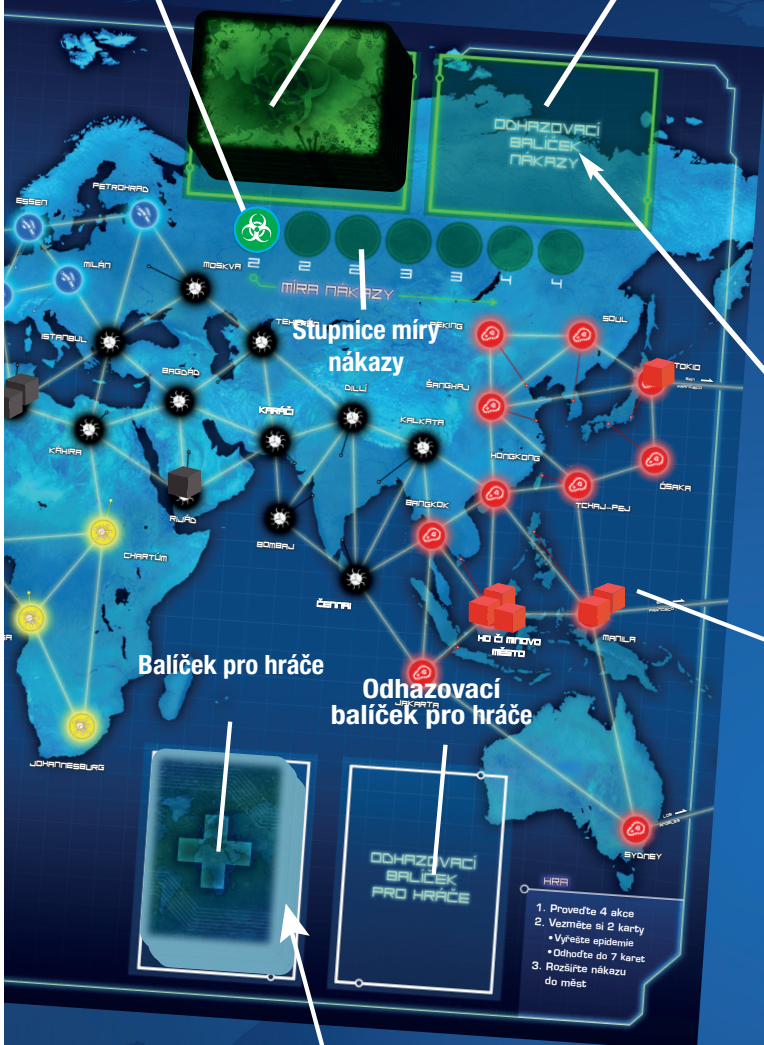
Počet hráčů	Karty
Hra ve 2 hráčích	4
Hra ve 3 hráčích	3
Hra ve 4 hráčích	2



Ukazatel míry nákazy

Balíček nákazy

Odhazovací balíček
nákazy



3

Umístěte ukazatel míry nákazy a rozšiřte nákazu do 9 měst

Ukazatel míry nákazy umístěte na stupnici míry nákazy do levého pole s číslem 2. Karty nákazy zamíchejte a tři z nich otočte lícem nahoru. Na každé z tažených měst umístěte 3 kostičky nemocí odpovídající barvy. Obráťte další 3 karty a na každé z tažených měst umístěte 2 kostičky nemocí. Obráťte další 3 karty a na každé z tažených měst umístěte 1 kostičku nemocí. Na konci je tedy zatím ve hře 18 kostiček nemocí, kde každá kostička odpovídá barvou městu, ve kterém se nachází. Těchto 9 karet umístěte lícem nahoru na odhazovací balíček nákazy. Ze zbývajících karet nákazy připravte balíček nákazy.



Používejte kostičky nemocí v barvách karty.

6

Začátek hry

Hráči si prohlédnou karty měst ve své ruce. Začíná hráč s městem s nejvyšším počtem obyvatel.

Balíček

Zamíchejte



Při první hře použijte pouze 4 karty epidemií.

Po osvojení si standardní hry použijte všech 6.

5

Připravte balíček pro hráče

Obtížnost hry závisí na tom, jestli použijete 4 (seznamovací hra), 5 (standardní hra) nebo 6 (jen pro otrlé) karet epidemií. Nepoužité karty epidemií odstraňte ze hry.

Zbývající karty pro hráče rozdělte do stejně velkých nebo co nejpodobnějších balíčků lícem dolů. Počet balíčků odpovídá počtu karet epidemií, se kterými hrajete. Do každého z balíčků vmíchejte lícem dolů 1 kartu epidemií. Tyto balíčky poskládejte na sebe (nejmenší vespod) a vytvořte tak balíček pro hráče.

PRŮBĚH HRY

Každý tah hráčů se dělí na 3 fáze:

1. Provedte 4 akce.
2. Vezměte si 2 karty pro hráče.
3. Rozšiřte nákazu do měst.

Jakmile hráč dokončí šíření nákazy do měst, pokračuje hráč po jeho levici.

Hráči si mohou navzájem kdykoli radit. Společně se dělte o nápady a názory. Poslední slovo má nicméně hráč, který je na řadě.

V ruce můžete mít karty měst a událostí. Karty měst se používají v rámci konkrétních akcí, zatímco karty událostí můžete zahrát kdykoli.

3

AKCE

V každém tahu můžete použít až 4 akce.

Při kombinování máte na výběr následující akce. Stejnou akci můžete použít také několikrát po sobě. Každé použití se pak počítá jako jedna akce. Zvláštní schopnosti spojené s vaší rolí mohou měnit průběh některých akcí. Součástí některých akcí je odhození karty z ruky. Všechny tyto karty se odkládají na odhazovací balíček pro hráče.

POHYB



Vozidlo / trajekt

Přesun do města propojeného bílou čarou s městem, ve kterém se nacházíte.



Přímý let

Odhozením karty města se přesunete do města na kartičce.



Charterový let

Odhozením karty města *shodného* s městem, ve kterém se nacházíte, se přesunete do *libovolného* jiného města.



Kyvadlový let

Přesun z města s výzkumnou stanicí do jiného města, ve kterém se nachází výzkumná stanice.

OSTATNÍ AKCE



Založení výzkumné stanice

Odhozením karty města odpovídající městu, ve kterém se nacházíte, zde založíte výzkumnou stanici. Vezměte si výzkumnou stanici z hromádky připravené u herní desky. Pokud již všech 6 výzkumných stanic funguje, vezměte kteroukoli jednu ze stanic na herní desce.



Léčba nemoci

Odstraňte 1 kostičku nemoci z města, ve kterém se nacházíte, a přesuňte ji na hromádku kostiček u herní desky. Pokud byla nemoc dané barvy již vyléčena (více v následující kapitole Objevení léku), odstraňte z města, ve kterém se nacházíte, všechny kostičky dané barvy.



MĚSTO

Odstraněním *poslední* kostičky *vyléčené nemoci* z herní desky je tato nemoc považována za *vymýcenou*. V takovém případě žeton léku otočte symbolem „vymýceno“ nahoru (bude vidět symbol „Ø“).

Předání zkušeností

Tuto akci lze použít dvěma způsoby:

předejte jinému hráči kartu města odpovídající městu, ve kterém se nacházíte, nebo si

vezměte od jiného hráče kartu města odpovídající městu, ve kterém se nacházíte.

Oba hráči se musí nacházet ve stejném městě. Tato akce je možná jen po schválení oběma hráči.

Jestliže hráč, který právě získal kartu, drží v ruce více než 7 karet, musí jednu z nich odhodit nebo zahrát kartu události (více v kapitole Karty události na str. 7).

Objevení léku



V libovolné výzkumné stanici můžete odhozením 5 stejně barevných karet město objevit lék na nemoc *příslušné barvy*. Žeton léku pro tuto nemoc poté umístíte na indikátor léku.

V případě, že na herní desce neuzstanou žádné kostičky nemocí dané barvy, je tato nemoc považována za *vymýcenou*. V takovém případě žeton léku otočte symbolem „vymýceno“ nahoru (bude vidět symbol „Ø“).



Bílá čára vedoucí z herní desky se obtáčí okolo země k příslušnému městu na druhé straně herní desky.

Příklad: Sydney je spojeno s Los Angeles.

Pokud hra obsahuje více než 6 výzkumných stanic, během přípravy odstraňte přebytečné stanice ze hry.

Pokud se ve městě nachází kostičky několika různých vyléčených nemocí, je nutné použít akci Léčba nemoci pro každou barvu vyléčené nemoci, jejíž kostičky chcete odstranit.

Vymýcení nemoci není podmínkou pro vítězství. Nicméně platí, že v případě nákazy ve městech s vymýcenou nemocí zde nedojde k umístění žádných nových kostiček nemocí (více v kapitole Epidemie a nákazy na str. 6). Odstranění poslední kostičky nevyléčené nemoci z herní desky nemá na další vývoj žádný vliv.

Příklad: pokud máte kartu města Moskva a jste v Moskvě společně s dalším hráčem, můžete tomuto hráči tuto kartu předat. Stejně tak pokud jste v Moskvě společně s dalším hráčem, který vlastní kartu Moskvy, můžete si od něj tuto kartu vzít. V obou případech je předání karty možné až po společné dohodě.



Po objevení léku na nemoc i nadále zůstávají kostičky odpovídající barvy na herní desce a v případě epidemie nebo nákazy stále ještě dochází k umístění nových kostiček (více v kapitole Epidemie a nákazy na str. 6). Léčba nemoci je ale snadnější a hráči jsou o krok blíže vítězství.

Příklad hry: Petr během prvního tahu použije 4 akce:

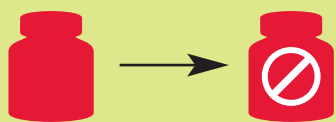
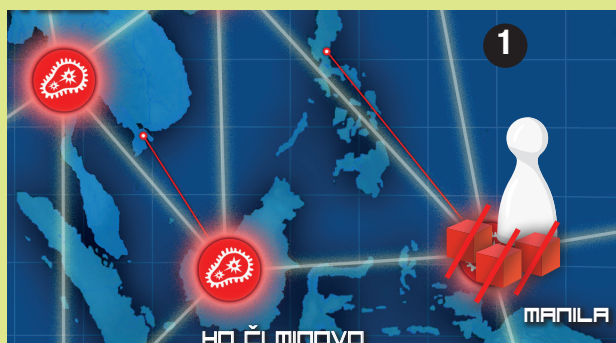
(1) Přejede z Atlanty do Chicaga, (2) přejede do San Franciska, (3) vyléčí nemoc v San Franciscu (odstraní z tohoto města modrou kostičku nemoci) a (4) znovu vyléčí nemoc v San Franciscu (odstraní druhou modrou kostičku nemoci).

Petr tímto končí fázi akcí ve svém tahu.



Příklad hry: Později ve hře dojde k objevení léku na červenou nemoc.

V Manile, kde svůj tah začíná Anna vědkyně (bílá figurka), zůstávají 3 červené kostičky nemoci. Anna (1) vyléčí nemoc v Manile (tato nemoc byla vyléčena a odstraní proto všechny 3 kostičky v rámci jediné akce). Dochází k vymýcení červené nemoci a hráči proto obrátí červený žeton léku na stranu se symbolem „⊘“.

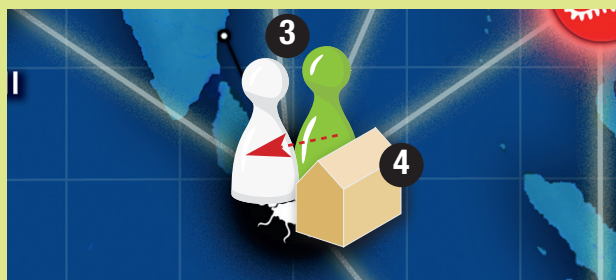
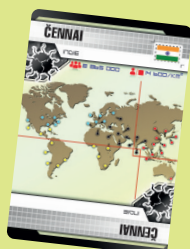


Honza je provozní odborník (zelená figurka) a nachází se v Čennai, kde založil novou výzkumnou stanici.

Honza říká Anně, že má v ruce kartu města Čennai a nabízí, že si ji Anna může od něj vzít, pokud se přesune za ním do Čennai. Anna vymění svoji kartu města Manila za (2) charterový let a přesune svoji figurku do Čennai.



Anna se poté (3) podělí o znalosti s Honzou a vezme si od něj kartu města Čennai. Díky tomu má Anna v ruce 4 černé karty, což obvykle k vyléčení nemoci nestačí.



Anna je ale vědkyně a k objevení léku na nemoc jí tak stačí odhodit pouze 4 karty odpovídající barvy. Anna (4) objevuje lék odhozením svých 4 černých karet ve výzkumné stanici v Čennai. Hráči umístí černý žeton léku na indikátor černého léku.

Anna tímto končí fázi akcí ve svém tahu.



BRANÍ KARET

Po dokončení 4 akcí si vezměte 2 horní karty z balíčku pro hráče.



Pokud se během braní karet nachází v balíčku pro hráče méně než 2 karty, hra končí a váš tým prohrává! (Odhozené karty nemíchejte a *netvořte* z nich nový balíček.)

KARTY EPIDEMIE

Pokud si během braní karet vezmete kartu *epidemie*, proveďte ihned následující akce v pořadí, v jakém jsou uvedeny:

1. Navýšení: Ukazatel míry nákazy posuňte po stupnici míry nákazy o 1 pozici vpravo.

2. Nákaza: Vezměte *spodní* kartu z balíčku nákazy. Pokud nemoc dané barvy ještě nebyla vymýcena, do nakaženého města umístěte 3 kostičky nemoci odpovídající barvy. Do města, ve kterém se kostičky dané barvy již nachází, další 3 kostičky nepřidávejte. Namísto toho přidejte tolik kostiček, aby se ve městě nacházely 3 kostičky dané barvy. V takovém případě navíc ve městě vznikne *ohnisko nemoci* příslušné barvy (více v následující kapitole Ohniska nemoci). Taženou kartu nákazy odhodte na odhazovací balíček nákazy.



Pokud na herní desku nemůžete umístit *dostatečný počet* kostiček, protože na hromádce nezůstalo dostatek kostiček potřebné barvy, hra končí a váš tým prohrává! K této situaci může dojít během epidemie, vzniku ohniska nemoci nebo nákazy (více v následující kapitole Ohniska nemoci a Nákazy).

3. Zhoršení: Karty z odhazovacího balíčku nákazy zamíchejte a umístěte je navrch balíčku nákazy.



Během provádění této akce si nezapomeňte vzít i kartu, kterou jste vzali zespodu balíčku nákazy. Při míchání zamíchejte *pouze odhazovací balíček nákazy* a umístěte jej *navrch* aktuálního balíčku nákazy.

Ve vzácných situacích se vám může stát, že si vezmete 2 karty epidemie současně. V takových případech proveďte všechny tři výše popsané akce a po jejich dokončení je proveďte znovu.

Po odehrání karet epidemie je odstraňte ze hry. Když si vezmete kartu epidemie, *neberte* si po jejím odehrání náhradní kartu.

V této situaci dojde k „zamíchání“ pouze druhé karty nákazy, kterou tak umístíte zpět navrch balíčku nákazy. Během šíření nákazy do tohoto města (více v kapitole Nákaza níže) tak dojde k vytvoření ohniska nemoci. Jediný způsob, jak tomu zabránit, je použití vhodné karty události (více v kapitole Karty události na str. 7).

MAXIMUM KARET V RUCE

Pokud budete mít kdykoli během hry v ruce víc než 7 karet (např. po odehrání tažených karet epidemie), odhodte tolik karet (nebo zahrajte karty události), abyste měli v ruce znovu 7 karet (více v kapitole Karty události na str. 7).

Příklad hry (pokračování): Anna si vezme 2 karty. Ani jedna z nich není kartou epidemie a Anna má v ruce méně než 7 karet, takže může pokračovat ve svém tahu.



NÁKAZA

Otočte tolik vrchních karet balíčku nákazy, kolik je aktuální *míra nákazy*. Aktuální nákazu na stupnici míry nákazy určuje pozice s ukazatelem míry nákazy. Karty otáčejte jednu po druhé a vždy rozšířte nákazu do města na každé z karet.

Při šíření nákazy vždy umístěte 1 kostičku nemoci v barvě odpovídající městu (pokud daná nemoc již nebyla vymýcena). Do města, ve kterém se 3 kostičky dané barvy již nachází, další kostičky nepřidávejte. Namísto toho ve městě vznikne *ohnisko nemoci* příslušné barvy (více v následující kapitole Ohniska nemoci). Taženou kartu nákazy odhodte na odhazovací balíček nákazy.



Příklad hry (pokračování): Anna zakončí svůj tah rozšířením nákazy do měst. Aktuální míra nákazy je „3“, takže Anna postupně otočí 3 horní karty nákazy: Soul, Paříž a Alžír.

Červená nemoc je vymýcena, takže Anna může kartu Soulu jednoduše odhodit.

V Paříži se již jedna modrá kostička nachází. Anna proto přidá druhou modrou kostičku a kartu Paříže odhodí.

Na černou nemoc byl objeven lék, ale není vymýcena (na hrací desce se stále ještě nachází nějaké černé kostičky) a Anna proto musí rozšířit nákazu i do Alžíru. Anna nicméně další kostičku nepřidá, protože se v Alžíru již 3 černé kostičky nemoci nachází. Namísto toho vznikne v Alžíru ohnisko černé nemoci.



OHNISKA NEMOCÍ

Kdykoli vznikne nové ohnisko nemoci, posuňte ukazatel počtu ohnisek nemocí o jednu pozici dolů po stupnici. Poté umístíte po 1 kostičce nemoci stejné barvy na každé město propojené s městem, ve kterém se ohnisko nachází. Do města, ve kterém se 3 kostičky nemoci dané barvy již nachází, další kostičky nepřidávejte. Namísto toho po odehrání aktuálního ohniska nemoci v každém takovém městě *řetězovou reakcí* vznikne další ohnisko nemoci.

Kdykoli řetězovou reakcí vznikne nové ohnisko nemoci, posuňte ukazatel počtu ohnisek nemocí o jednu pozici dolů po stupnici. Následně znovu umístíte kostičky nemoci do propojených měst mimo města, ve kterých již v důsledku *současné* karty nákazy došlo běžným způsobem nebo řetězovou reakcí ke vzniku ohniska nemoci.

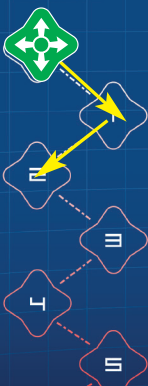
Ohniska nemocí tak mohou mít za následek to, že se ve městě mohou nacházet kostičky nemocí různých barev (až 3 kostičky každé barvy).



Pokud ukazatel počtu ohnisek doputuje na poslední pozici stupnice ohnisek nemocí, hra končí a váš tým prohrává!

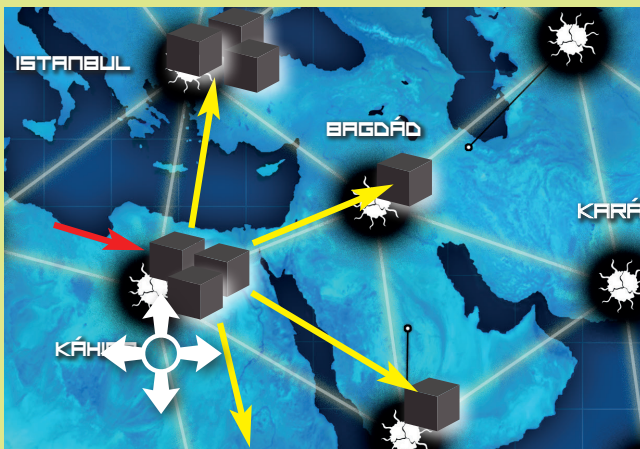


OHNISKA NEMOCÍ



Příklad hry (pokračování): V Alžíru vzniklo ohnisko černé nemoci. Anna posune ukazatel počtu ohnisek nemocí o 1 pozici a do každého města propojeného s Alžírem umístí 1 černou kostičku nemoci: Madrid, Paříž, Istanbul a Káhira. Anna nicméně do Káhiry další kostičku nepřidá, protože se v Káhiře již 3 černé kostičky nemoci nachází. Namísto toho v Káhiře vznikne řetězovou reakcí další ohnisko nemoci.

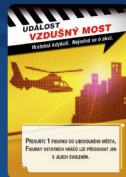
Anna posune ukazatel počtu ohnisek nemocí o další pozici. Anna umístí po 1 černé kostičce nemoci do každého města propojeného s Káhirou, tj. do Istanbulu, Bagdádu, Rijádu a Chartúmu. Do Alžíru další kostičku nepřidá, protože v rámci aktuální karty nákazy již v Alžíru ke vzniku ohniska nemoci došlo. Nakonec Anna kartu nákazy pro Alžír odhodí.



KONEC TAHU

Po rozšíření nákazy do měst a odhození karet nákazy váš tah končí. Pokračuje hráč nalevo od vás.

KARTY UDÁLOSTÍ



Karty událostí může během kola zahrát *libovolný* hráč. Zahrání karty události se nepovažuje za akci. O použití karty události rozhoduje hráč, který ji zahrál.

Karty události lze zahrát *kdykoli mimo* doby mezi tažením a zahráním karty.

Když si hráč vezme 2 karty epidemie současně, karty událostí lze odehrát po dokončení první epidemie.

Příklad: během šíření nákazy způsobí první tažená karta nákazy vznik ohniska nemoci. Této situaci nelze zabránit použitím karty události Vzdušný most pro přesunutí figurky odborníka na karanténu. Po vzniku ohniska nemoci ale můžete za pomoci Vzdušného mostu přesunout figurku odborníka na karanténu ještě před tím, než otočíte další kartu nákazy (ve snaze ochránit ostatní města).

Kartu události po jejím použití odhodte na odhazovací balíček pro hráče.

KARTY PRO HRÁČE

Během hraní seznamovací hry (se 4 kartami epidemie) položte před sebe své karty lícem nahoru tak, aby je ostatní hráči dobře viděli.

Při počítání karet v ruce se počítají pouze karty pro hráče. Karta role a referenční karta se mezi karty v ruce nepočítají.

Při hraní standardní hry (5 epidemií) nebo hry jen pro otrlé (6 epidemií) držte své karty skrytě, aby každý mohl přispět do plánování dalšího postupu.

Zkušenější hráči mohou hrát s odkrytými kartami v ruce i během těchto her.

Hráči si mohou kdykoli prohlédnout všechny odhazovací balíčky.

KONEC HRY

Hráči *vítězí* v okamžiku, kdy objeví léky na všechny 4 nemoci.

K vítězství není potřeba všechny 4 nemoci vymýtit. Stačí pro ně objevit lék. Po objevení léku na všechny nemoci hra končí a hráči vyhrávají okamžitě bez ohledu na počet zbývajících kostiček nemocí na herní desce.

Hra může pro hráče skončit prohrou ve třech situacích:

- pokud ukazatel počtu ohnisek doputuje na poslední pozici stupnice ohnisek nemocí,
- pokud nemůžete umístit *aktuálně potřebný počet kostiček nemocí* na herní desku, nebo
- pokud si hráč po odehrání svých akcí nemůže vzít 2 karty pro hráče.

ROLE

Každý z hráčů má konkrétní roli se zvláštními schopnostmi, kterými může pomoci celému týmu uspět.



POHOTOVOSTNÍ PLÁNOVAČ

Pohotovostní plánovač může v rámci své akce vzít kartu události nacházející se kdekoli v odhazovacím balíčku pro hráče a odložit ji na svoji kartu s rolí. V každý okamžik se může na jeho kartě s rolí nacházet maximálně 1 odložená karta. Tato doložená karta se nepočítá do karet v ruce.

Když se pohotovostní plánovač rozhodne odloženou kartu události použít, neodhazuje ji na odhazovací balíček, ale odstraní ji ze hry.



DISPEČER

Dispečer může v rámci své akce buď:

- přesunout libovolnou figurku do města s jinou figurkou (se souhlasem majitele přesouvané figurky); nebo
- s figurkami ostatních hráčů pohybovat, jako by byly jeho (se souhlasem majitele přesouvané figurky).

Dispečer může s ostatními figurkami *pouze* pohybovat, tj. nemůže používat jejich akce pro léčbu nemocí apod.

Pokud se při přesouvání figurky jiného hráče rozhodnete použít přímý nebo charterový let, odhazujete karty měst ze své ruky. Karta odhazená pro charterový let se musí shodovat s městem, ze kterého se přesouvá figurka druhého hráče.



MEDIK

Medik při léčbě nemocí odstraní *všechny* kostičky stejné barvy (tj. nikoli pouze jednu).

Pokud byl již pro danou nemoc *objeven lék*, medik z města automaticky odstraní všechny kostičky dané barvy jednoduše tím, že do města vstupují (nebo se tam nachází). Použití této vlastnosti nestojí žádnou akci.

Při použití vlastnosti dispečera nebo karty Vzdušný most dojde k automatickému odstranění kostiček díky přítomnosti medika i během kol ostatních hráčů.

Medik současně ve svém městě brání umístění kostiček nemocí a vzniku ohnisek nemocí, pro které byl již *objeven lék*.

ČASTO OPOMÍJENÁ PRAVIDLA

- Když si vezmete kartu epidemie, *neberete* si po jejím odehrání náhradní kartu.
- Lék můžete objevit ve *kterékoli* výzkumné stanici. Barva města se nemusí shodovat s barvou nemocí, pro kterou objevujete lék.
- Během svého kola můžete vzít kartu od jiného hráče, pokud se oba nacházíte ve městě *shodném* s městem na předávané kartě.
- Během svého kola můžete vzít *libovolnou* kartu města *od* výzkumné pracovníce (a od nikoho jiného) pouze v případě, že se oba nacházíte ve stejném městě.
- Omezení počtu karet v ruce přichází v platnost okamžitě po přijetí karty od jiného hráče.



PROVOZNÍ ODBORNÍK

Provozní odborník může v rámci své akce buď:

- založit výzkumnou stanici ve městě, ve kterém se nachází (bez odhození nebo použití karty města); nebo
- jednu za kolo může po odhození libovolné karty města přesunout z výzkumné stanice do jakéhokoli města.

Dispečer nemůže při použití své zvláštní schopnosti k přesunutí figurky provozního odborníka použít jeho zvláštní schopnost.



ODBORNÍK NA KARANTÉNU

Odborník na karanténu brání vzniku ohniska nemocí a umístění kostiček nemocí ve městě, ve kterém se nachází, stejně jako ve *všech* propojených městech. Figurka nezabrání umístění kostiček ve fázi přípravy hry.



VÝZKUMNÁ PRACOVNICE

Při předávání zkušeností může výzkumná pracovnice předat libovolnou ze svých karet měst v ruce jinému hráči, který se s ní nachází ve městě. Tato karta se *nemusí* shodovat s daným městem. Předání vždy musí proběhnout z *její* ruky do ruky druhého hráče. Vlastnost lze nicméně použít během kola kteréhokoli z obou hráčů.



VĚDKYŇE

Vědkyni stačí k objevení léku na nemoc použít 4 karty měst stejné barvy (namísto běžných pěti karet).

AUTOŘI

Návrh hry: Matt Leacock

Grafické zpracování: Chris Quilliams

Zvláštní poděkování následujícím: Donna Leacock, Hillary Carey, Chris a Kim Farrelloví, Rich Fulcher, Ken Tidwell, Corbin Nash, Jim Cote, Steve Duff, Wei-Hwa Huang. Poděkování za další testování: Beth Heile a John Knoerzer. Největší poděkování patří Tomovi Lehmannovi za jeho pomoc.

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

Překlad: Michal Müller, korektura: Jiří Ledvinka, grafické zpracování: GameRock Studio, s.r.o., editor: Michal Ekrt.



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

Výrobce: © 2013 Z-Man Games. Pandemic a Z-Man Games are registrované ochranné známky společnosti Z-Man Games. Logo Z-Man je ochranná známka společnosti Z-Man Games. Gamegenic a Gamegenic logo jsou TM & © Gamegenic GmbH, Germany. Apple a logo Apple jsou ochrannými známkami společnosti Apple Inc. registrované v USA a/nebo jiných zemích. App Store je značka služby společnosti Apple Inc. Google Play je ochranná známka společnosti Google Inc. Ochranné známky Amazon jsou použity dle licencí od společnosti Amazon.com, Inc. nebo jejích dceřiných společností. NENÍ URČENO PRO OSOBY MLADŠÍ 7 LET. Uchovávejte tyto informace pro pozdější potřebu. Skutečné herní součásti se mohou od těch vyobrazených lišit. Obal není hračka, před použitím ho odstraňte z dosahu dítěte, může způsobit zadušení. Použitý obal odhoďte do koše. Země původu: Čína.