PANDEMIC

Hent i App Store

TILGÆNGELIG PÅ Google play

amazon apps

af Matt Leacock

Er I klar til at redde menneskeheden? Som medlemmer af en international epidemiologisk task force, skal I holde 4 dødbringende pandemier i skak, samtidig med at I søger efter behandlinger, der virker.

Jeres hold af epidemiologer kommer til at rejse kloden tynd i kampen for at behandle udbrud og finde vacciner. I er både nødt til at arbejde sammen, og bruge hinandens styrker optimalt, hvis det skal lykkes. Uret tikker, mens det ene udbrud efter det andet gør kampen sværere for hver dag.

Finder I alle fire vacciner i tide - eller er menneskeheden dømt til undergang?

INDHOLD



7 rollekort



7 brikker





59 spillerkort

(48 bykort, 6 epidemikort, 5 begivenhedskort)



4 huskekort



48 infektionskort



96 sygdomsmarkører

24 i hver af 4 farver



Sygdommen er udryddet side



1 infektionsratemarkør



1 udbrudsmarkør



6 forskningsstationer

1 spillebræt

OVERBLIK

For at se en instruktionsvideo (på engelsk), gå til:
WWW.ZMANGAMES.COM/en/products/Pandemic

I Pandemic er du og dine medspillere medlemmer af et internationalt epidemiologisk bekæmpelseshold. I skal arbejde sammen om at udvikle vacciner og standse udbrud, før de 4 dødbringende sygdomme (blå, gul, sort og rød) gør det af med os alle sammen.

Pandemic er et samarbejdsspil, så alle spillere vinder eller taber sammen.

Målet er at udvikle vacciner imod alle 4 sygdomme. Spillerne taber hvis:

- der sker 8 udbrud (verdensomspændende panik opstår)
- der ikke er nok sygdomsmarkører (en sygdom har spredt sig for meget), eller
- der ikke er nok spillerkort (tiden er løbet ud)

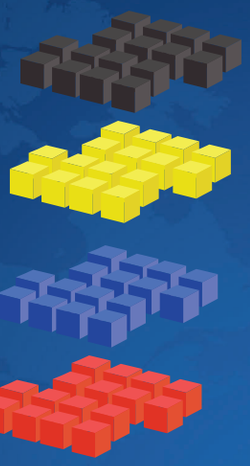
Hver spiller har en rolle med særlige egenskaber, som skal bruges for at forbedre holdets chancer.

FORBEREDELSE

1 Stil bræt og brikker op

Læg spillebrættet midt på bordet. Læg de 6 forskningsstationer og sygdomsmarkørerne ved siden af. Sorter sygdomsmarkørerne efter farve. Stil en forskningsstation i Atlanta.

Det amerikanske epidemiologiske center CDC (Center for Disease Control) ligger i Atlanta.



Sygdomsmarkører



2 Læg udbrud og kurmarkører ud

Læg udbrudsmarkøren på felt "0" på udbrudsskalaen. Læg de 4 vaccinemarkører med flaskesiden opad ved siden af vaccinefelterne.

Udbrudsmarkør

Udbrudsskala



Vaccinemarkører

Vaccinefelterne

4 Giv hver spiller kort og en brik



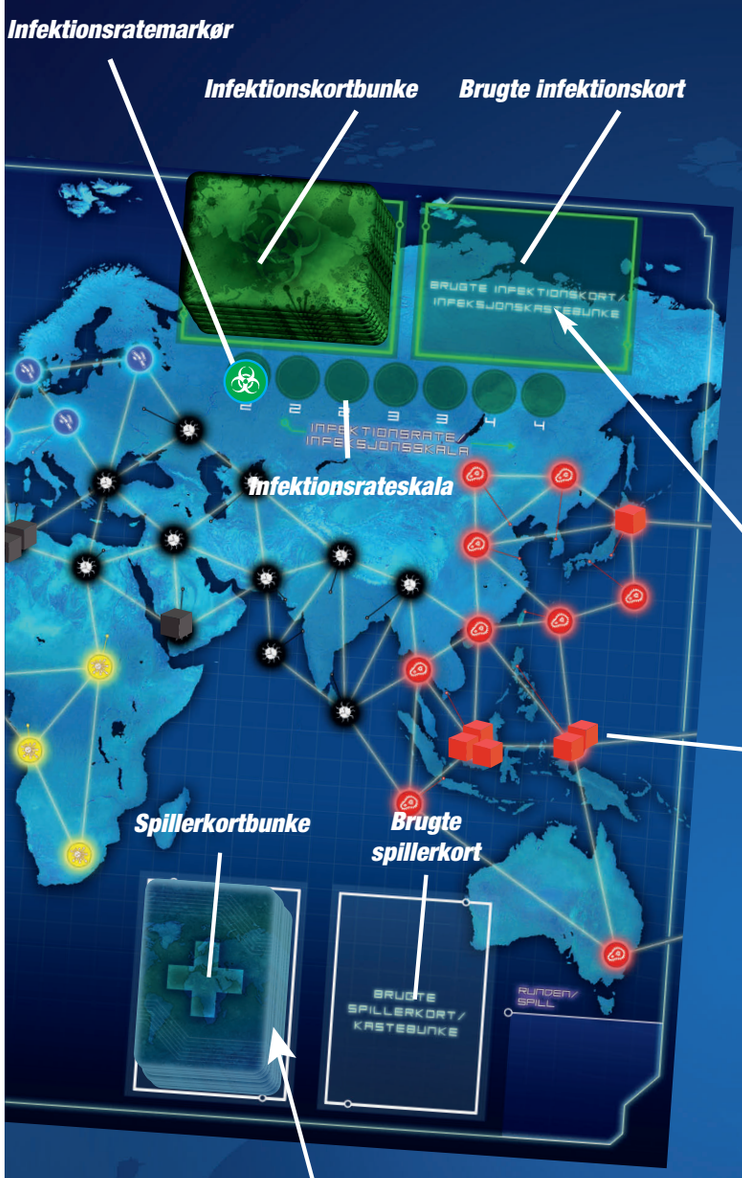




Giv hver spiller et huskekort. Bland rollekortene, og giv hver spiller et. Stil de spillerbrikker, der svarer til rollerne, i Atlanta. Fjern alle overskydende rollekort og spillerbrikker fra spillet.

Sorter epidemikortene fra spillerkortbunken, og læg dem til side indtil trin 5. Bland spillerkortene (bykort og begivenhedskort), og del kort ud til spillerne. Hver spiller skal have et antal kort baseret på antallet af spillere:

# spillere	Kort
2-spiller spil	4
3-spiller spil	3
4-spiller spil	2



3 Placér infektionsratemarkøren, og inficér 9 byer

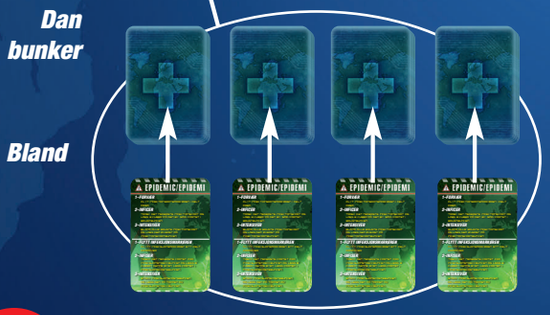
Læg infektionsratemarkøren på feltet "2" længst til venstre på skalaen. Bland infektionskortene, og vend 3 af dem. Læg 3 sygdomsmarkører *i kortets farve* på hver af de 3 byer.
Vend 3 kort mere: Læg 2 sygdomsmarkører på hver af de byer.
Vend 3 kort mere: Læg 1 sygdomsmarkør på hver af de byer.
(Du har nu lagt ialt 18 sygdomsmarkører ud. Alle med samme farve som den by, de ligger på). Læg de 9 bykort med forsiden op på feltet for brugte bykort.
De resterende infektionskort udgør infektionskortbunken.



Brug sygdomsmarkører i samme farve som bykortet.

6 Startspilleren

Kig på de kort, I har på hånden. Den spiller, som har kortet med den højeste population, starter spillet.



Brug 4 epidemikort i jeres første spil.

Brug 6 epidemikort, når I mestrer spillet med 5.

5 Gør spillerkortbunken klar

Bestem spillets sværhedsgrad ved at bruge 4 (begynder), 5 (øvet) eller 6 (ekspert) epidemikort. Fjern overskydende epidemikort fra spillet.

Fordel de resterende spillerkort i lige så mange bunker, som der er epidemikort - sørg for, at bunkerne så vidt muligt er lige store. Bland 1 epidemikort ind i hver bunke, stabl alle bunkerne (de mindste bunker nederst), og læg bunken på feltet til spillerkortbunken på brættet.

SPILLETS FORLØB

Hver spillers tur består af 3 trin:

1. Udfør 4 handlinger.
2. Træk 2 spillerkort.
3. Inficér byer.

Når en spiller er færdig med at inficere byer, går turen videre i urets retning.

Spillerne bør snakke sammen om, hvad der er bedst at gøre, og alle har lov til at byde ind med idéer. I sidste ende er det dog den aktive spiller selv, som bestemmer hvad han eller hun gør.

Man kan have bykort og begivenhedskort på hånden. Bykort bruges i visse handlinger, mens begivenhedskort kan spilles når som helst.

HANDLINGER

Du må bruge op til 4 handlinger i hver tur.

Du kan vælge imellem alle handlingerne herunder. Den samme handling må vælges flere gange, hver gang tæller som én handling. Den rolle, du spiller, kan ændre på, hvordan nogle handlinger udføres. Nogle handlinger kræver, at du kasserer et kort fra hånden. Alle kasserede kort lægges i bunken til brugte spillerkort.

FLYTTEHANDLINGER



Køre / Sejle

Flyt til en by forbundet med en hvid linje.



Direkte fly

Kassér et bykort fra hånden for at flytte direkte til den by.



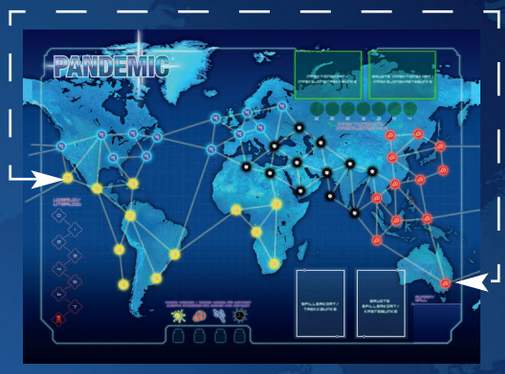
Charterfly

Kassér det bykort, som svarer til *den by, du står i*, for at flytte direkte til en frit valgt anden by.



Privatfly

Flyt fra en by med en forskningsstation til en frit valgt anden by, som også har en forskningsstation.



Hvide linjer, der løber ud over brættets kant, når "verden rundt" og fortsætter til en by i den modsatte ende af brættet.

For eksempel er Sydney og Los Angeles forbundet.

ANDRE HANDLINGER



Byg en forskningsstation

Kassér det bykort, som svarer til den by, du står i, for at tage en forskningsstation fra bunken og lægge den i byen. Hvis alle 6 forskningsstationer er brugt, må du tage en fra et andet sted på brættet.



Behandl sygdomme

Fjern en sygdomsmarkør fra den by, du står i, og læg den tilbage i bunken ved siden af brættet. Hvis der er fundet en vaccine imod den sygdom (se "Find vaccine" nedenfor), skal du istedet fjerne alle sygdomsmarkører af den farve fra byen.

Når den sidste sygdomsmarkør fra en sygdom, som har en vaccine, fjernes fra brættet, er den sygdom *udryddet*. Vend dens vaccinemarkør om fra flasken til "⊘"et..



Vidensdeling

Denne handling kan udføres på to måder:

Giv det bykort, som svarer til den by, du står i, til en anden spiller, eller *få* det bykort, som svarer til den by, du står i, fra en anden spiller.

Den anden spiller skal stå i samme by som dig, og I skal være enige om at gøre det.

Hvis den anden spiller nu kommer over 7 kort på hånden, skal han eller hun med det samme kassere et kort eller spille et begivenhedskort (se under "Begivenhedskort" på side 7).



Find vaccine

Hvis du står i en hvilken som helst by med en forskningsstation og kasserer 5 kort af én farve, så har du udviklet vaccinen for sygdommen i den farve. Flyt sygdommens vaccinemarkør op på dens vaccinefelt.

Hvis der heller ikke er flere sygdomsmarkører af den farve på brættet, er sygdommen udryddet, og vaccinemarkøren vendes om til "⊘" -siden.

Hvis der fulgte flere end 6 forskningstationer med spillet, efterlades de overskydende i æsken.

Hvis der er markører for flere sygdomme med vacciner i den samme by, skal du bruge én handling på hver af dem for sig.

Det er ikke nødvendigt at udrydde sygdomme for at vinde. Men udryddet betyder, at når byer inficeres med sygdommen, så lægges der ingen sygdomsmarkører ind (se under "Epidemier og inficering" på side 6). At fjerne den sidste markør for en sygdom uden vaccine, forhindrer ikke nye udbrud.

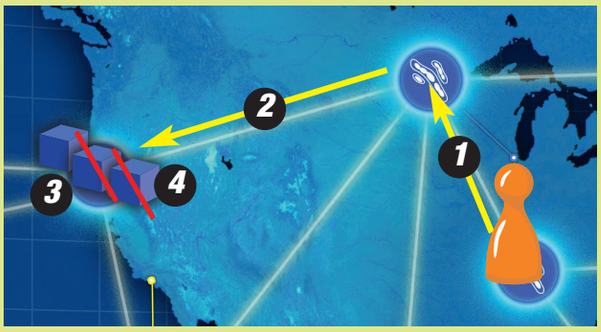
Eksempel: Hvis du har Moskvakortet og står i Moskva sammen med en anden spiller, så kan du give Moskvakortet til den spiller. Eller, hvis det er den anden spiller, som har Moskvakortet og I begge står i Moskva, så kan du få kortet af den spiller. I begge tilfælde skal I være enige om transaktionen.



Når en vaccine er udviklet, bliver sygdommens markører liggende på brættet. Nye markører kan stadig tilføjes under epidemier eller inficeringer (se under "Epidemier og inficering" på side 6). Men det bliver nemmere at behandle sygdommen, og I er tættere på sejren!

Eksempel: Bjarke udfører sine 4 handlinger i første runde sådan her: (1) Kør til Chicago (fra Atlanta), (2) Kør til San Francisco, (3) Behandl sygdomme her, hvorved én blå kube fjernes, og (4) Behandl sygdomme i San Francisco igen, hvorved endnu en blå kube fjernes.

Bjarkes tur slutter, efter at han har udført de 4 handlinger.



Eksempel: Senere i spillet er der fundet en vaccine imod den røde sygdom.

Der er 3 røde sygdomskuber tilbage i Manila, hvor Virologen Astrid (hvid) begynder sin tur. Astrid (1) behandler sygdomme i Manila, hvorved alle 3 kuber fjernes med kun én handling (eftersom der findes en vaccine). Det var de sidste røde kuber på brættet, så den røde sygdom er udryddet, og den røde vaccinemarkør vendes rundt til "⊘" -siden.





Ingeniøren Gaia (grøn), er i Chennai, hvor hun har bygget en forskningsstation.

Gaia fortæller Astrid, at hun har et Chennai bykort, og at Astrid kan få det, hvis hun kan komme til Chennai. Astrid smider sit Manila bykort væk, for at chartre et fly (2), hvorved hun kan flytte til Chennai.





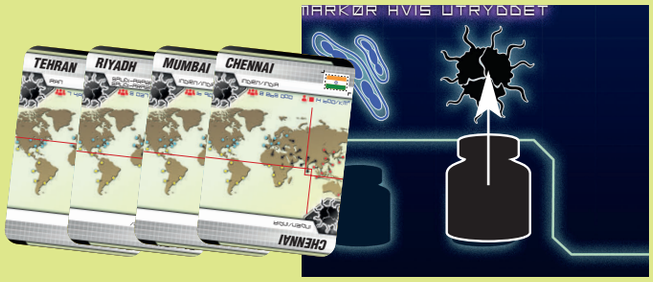
Så deler Astrid viden (3) med Gaia og får Gaias Chennai bykort. Nu har Astrid 4 sorte kort, hvilket desværre stadig ikke er nok til at finde en vaccine.





Men vent lidt! Astrids rolle er Virologen, og Virologen behøver faktisk kun 4 kort af samme farve for at finde en vaccine. Astrid (4) smider de 4 sorte kort væk i forskningsstationen i Chennai og finder derved den sorte vaccine.

Den sorte vaccinemarkør flyttes op på det sorte vaccinefelt.



TRÆK KORT

Efter at have udført op til 4 handlinger skal spilleren trække de 2 øverste spillerkort fra bunken.

Hvis der er færre end 2 kort tilbage i bunken, idet du skal til at trække 2 kort, så slutter spillet, og I har tabt!
(De brugte spillerkort må *ikke* blandes igen for at danne en ny bunke !)

EPIDEMIKORT

Bykort tager du bare på hånden, men hvis der er *epidemikort* imellem de 2 kort, du trækker, skal du gøre følgende:

1. Forvær: Flyt infektionsratemarkøren ét felt frem på infektionsrateskalaen.

2. Inficer: Træk det *nederste* kort i infektionskortbunken. Medmindre sygdommen på kortet er udryddet, skal du lægge 3 sygdomskuber i den farve på den by, kortet angiver. Hvis byen allerede har sygdomskuber i den farve, skal du ikke tilføje de 3 kuber. Istedet for skal du lægge så mange kuber ind, at antallet af kuber i byen af den farve kommer op på 3, og derefter sker der et *udbrud* af sygdommen i den by (se under Udbrud). Smid til sidst kortet i bunken med brugte infektionskort.

Hvis du ikke kan tilføje alle de kuber, du skal, fordi spillet er løbet tør for kuber i den farve, så slutter spillet, og I har tabt! Dette kan ske både under epidemier, udbrud og infektion (se under Udbrud og Infektion).

3. Intensiver: Bland alle de brugte infektionskort, og læg dem ovenpå infektionskortbunken.

Husk under de ovenstående trin, at du skal trække fra bunden af infektionskortbunken, og at du *kun* må blande de *brugte infektionskort*, som så skal lægges øverst i infektionskortbunken.

Det er sjældent, men muligt, at trække 2 epidemikort. Hvis det sker, skal de 3 trin ovenfor udføres én gang, og så én gang til.

Hvis det sker, vil den anden epidemis infektionskort ende med at være det eneste brugte infektionskort, som så skal "blandes" og lægges øverst på infektionskortbunken. Medmindre nogen spiller et begivenhedskort (se s.7), der kan forhindre det, vil der derfor med sikkerhed ske et udbrud i den by i Infektionsfasen (se s.6).

Epidemikort skal fjernes helt fra spillet og *ikke* erstattes, når de er afviklet.

KORT PÅ HÅNDEN

Skulle man have mere end 7 kort på hånden (efter at have afviklet de epidemikort man har trukket), skal man smide kort væk eller spille begivenhedskort (se s.7) indtil man kun har 7 kort tilbage på hånden.

Eksempel (fortsat): Astrid trækker 2 kort. Ingen af dem er et epidemikort, så Astrid tager dem bare på hånden. Hun har stadig ikke flere end 7 kort på hånden og fortsætter derfor sin tur.



INFEKTION

Vend så mange kort fra toppen af infektionskortbunken, som den nuværende infektionsrate angiver (tallet under markøren på infektionsrateskalaen). Vend kortene et ad gangen, og inficér byen på hvert kort.

Du inficérer byen ved at lægge en kube i byens farve på byen på brættet (medmindre den sygdom er udryddet). Hvis byen allerede har 3 kuber i den farve, skal du ikke lægge en fjerde ind. Istedet opstår der et *udbrud* i byen (se Udbrud). Læg til sidst kortet i bunken med brugte infektionskort.





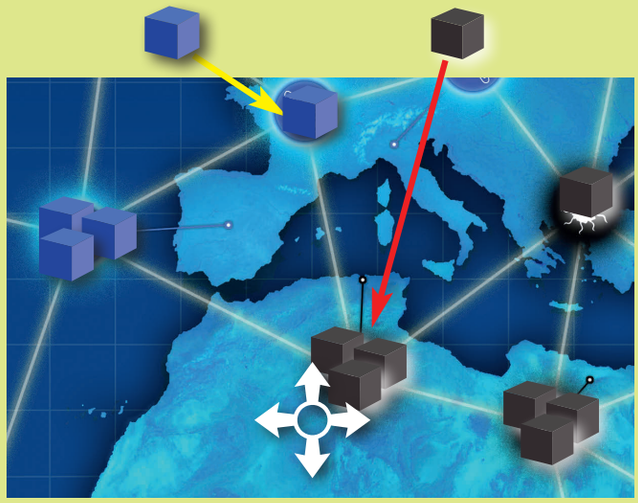


Eksempel (fortsat): Astrid afslutter sin tur med at inficére byer. Infektionsraten er for tiden 3, så Astrid vender de 3 øverste infektionskort: Seoul, Paris og så Algiers.

Den røde sygdom er udryddet, så Astrid smider bare Seoulkortet i brugtbunken.

Paris har kun én blå kube på, så Astrid tilføjer endnu en blå kube og smider Pariskortet i brugtbunken.

Den sorte sygdom har en vaccine, men er ikke udryddet. Så Astrid er nødt til at inficére Algiers. Men eftersom der allerede er 3 sorte kuber i Algiers, må Astrid ikke lægge en fjerde ind. Istedet for sker der et udbrud af den sorte syge i Algiers.



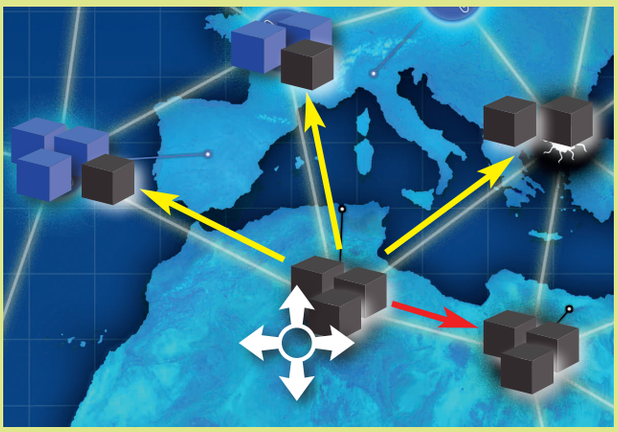
UDBRUD

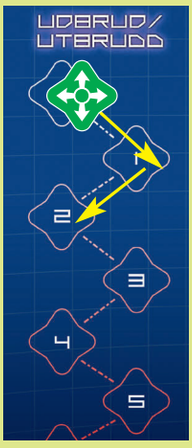
Når der sker et udbrud, skal markøren flyttes ét felt frem på udbrudsskalaen. Dernæst skal du sætte én kube i sygdommens farve ind på hver eneste by, der er direkte forbundet med udbrudsbyen. Hvis nogen af de byer allerede har 3 kuber i sygdommens farve, må du ikke lægge en fjerde ind. Istedet for starter der et *kædeudbrud*, efter at det første udbrud er udført.

Hvert kædeudbrud flytter markøren ét felt frem på udbrudsskalaen. Så lægger du kuber ind på alle de tilknyttede byer som ovenfor, bortset fra at du ikke skal lægge nogen ind på byer, som allerede har været kilde til et udbrud som resultat af det infektionskort, du er ved at afvikle.

Udbrud kan gøre, at nogle byer får sygdomskuber af flere farver - op til 3 af hver farve.

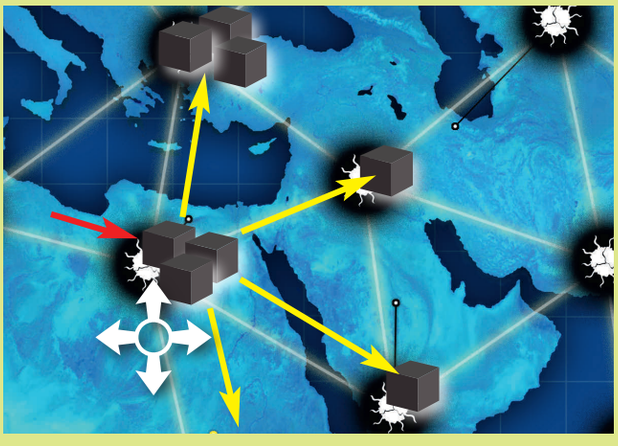
Hvis udbrudsmarkøren når det sidste felt på skalaen, slutter spillet og ja, du gættede det: I taber!





Eksempel (fortsat): Der sker et udbrud af den sorte syge i Algiers. Astrid flytter udbrudsmarkøren ét felt frem og lægger en sort kube på hver by, der er direkte forbundet til Algiers: Madrid, Paris, Istanbul og Cairo. Cairo har allerede 3 sorte kuber, så Astrid må ikke lægge en fjerde der. Istedet for kommer der et kædeudbrud i Cairo.

Astrid flytter udbrudsmarkøren endnu et felt frem og lægger derefter en sort kube på hver by, der er direkte forbundet til Cairo: Istanbul, Baghdad, Riyadh og Khartoum - men ikke Algiers, da Algiers allerede har været centrum for et udbrud, pga. det infektionskort Astrid er ved at afvikle. Til sidst smider Astrid Algiers infektionskortet i brugtbunken.



TUREN SLUTTER

Efter at du har inficéret byer og smidt infektionskortene i brugtbunken, slutter din tur, og den næste spiller i urets retning tager over.

BEGIVENHEDSKORT



Alle spillere må spille begivenhedskort når som helst - bare *ikke* i tidsrummet imellem at et kort er trukket, til det er afviklet.

Den, der spiller begivenhedskortet, bestemmer, hvordan det skal bruges. Det tæller ikke som en handling at spille et begivenhedskort.

Hvis 2 epidemikort trækkes samtidigt, må man dog spille begivenhedskort, efter at det første af dem er afviklet.

Eksempel: Under Infektion forårsager det første kort, der trækkes, et udbrud. Du må ikke spille din Flyrejse for at flytte Karantænespecialisten for at forhindre det. Efter udbruddet er afviklet, må du flytte Karantænespecialisten (måske for at beskytte en anden by), før det næste infektionskort vendes.

Begivenhedskort lægges i bunken med brugte spillerkort, når de er brugt.

SPILLERKORT

Under introduktionsspillet (med 4 epidemikort) skal alle spille med åbne kort.

Det er kun spillerkortene, der tæller som værende på hånden. Dit rollekort og huskekortet tæller ikke med i forhold til begrænsningen på 7 kort.

I standard (5 epidemikort) og ekspertspillet (6 epidemikort) skal I spille med kortene på hånden. Så kan I snakke om, hvad I har, når I diskuterer, hvad der skal gøres.

Erfarne grupper er velkomne til at spille med åbne hænder i standard og ekspertspillene, hvis de vil.

Man må altid se, hvad der ligger i brugtbunkerne.

SPILLET SLUTTER

Spillerne vinder så snart, I har fundet vacciner imod alle 4 sygdomme.

Det er ikke nødvendigt at udrydde sygdommene for at vinde - bare find vaccinerne, så vinder I, lige meget hvor mange sygdomskuber der er tilbage på brættet.

Spillerne kan tabe spillet på 3 måder:

- Hvis markøren når til det sidste felt på udbrudsskalaen.
- Hvis I ikke kan lægge det nødvendige antal sygdomskuber ind på brættet.
- Hvis en spiller ikke kan trække 2 spillerkort efter at have udført sine handlinger.

ROLLERNE

Hver spiller har en rolle med særlige evner, der kan forbedre holdets chancer.



ANALYTIKER

Analytikeren må bruge en handling på at tage et hvilket som helst begivenhedskort fra bunken med brugte spillerkort og lægge det på sit rollekort. Der må kun ligge ét begivenhedskort ad gangen på rollekortet. Dette begivenhedskort tæller ikke som værende på hånden.

Når Analytikeren spiller det begivenhedskort, der ligger på hans rollekort, fjernes begivenhedskortet fra spillet (det vender altså ikke tilbage til brugtbunken).



KOORDINATOR

Koordinatoren må bruge en handling på enten:

- at flytte en hvilken som helst spillerbrik (hvis ejeren giver sit samtykke) til en hvilken som helst by, hvori der allerede står en anden brik, eller
- at flytte en anden spillers brik (hvis ejeren giver sit samtykke), som om det var hans egen.

Når du flytter en anden spillers brik som din egen, skal du selv smide kort væk for direkte og charterflyrejser. Kort, der smides væk for en charterflyrejse, skal svare til den by brikken rejser fra.

Koordinatoren kan kun *flytte* andre spilleres brikker. Han kan ikke få dem til at udføre andre handlinger, såsom at behandle sygdomme.



DOKTOR

Doktoren fjerner altid *alle* kuber af en sygdom, når han behandler sygdom i en by.

Hvis sygdommen har en vaccine, behandler Doktoren den automatisk, bare han flytter ind i byen - han behøver altså ikke bruge en handling på det.

Doktorens automatiske behandling af sygdomme med vaccine, kan også ske i andre spilleres tur, hvis han f.eks. flyttes af Koordinatoren eller med en Flyrejse.

Doktoren forhindrer også, at der lægges kuber af en sygdom med vaccine ind i den by, han står i.

REGLER MAN NEMT OVERSER

- Man trækker ikke et kort som erstatning for et epidemikort.
- Vacciner kan udvikles på alle forskningsstationer - byen, som forskningsstationen står i, behøver ikke have samme farve som den sygdom vaccinen udvikles til.
- Du må kun få et kort fra en anden spiller i din tur, hvis I begge står i den by, som er *på det kort, du får.*
- Du må få et hvilket som helst kort *fra* Forskeren (kun), hvis I begge er i den samme by.
- Begrænsningen på 7 kort på hånden gælder, så snart du har modtaget et kort fra en anden spiller.



INGENIØR

Ingeniøren må bruge en handling på enten:

- at bygge en forskningsstation i den by han står i, uden at kassére (eller bruge) et bykort, eller
- én gang i hver tur at flytte fra en by med en forskningsstation til en hvilken som helst anden by ved at bruge et hvilket som helst bykort.

Koordinatoren må ikke bruge Ingeniørens evner, når han flytter med Ingeniørens brik.



KARANTÆNESPECIALISTEN

Der kan ikke ske udbrud, og der kan ikke lægges sygdomskuber ind i den by, Karantænespecialisten står i, eller i nogen af de byer, der er direkte forbundet til den by, hun står i. Hun beskytter ikke imod de sygdomskuber, der bliver lagt ud under Forberedelse i starten af spillet.



FORSKER

Forskeren må give et hvilket som helst bykort fra sin hånd til en anden spillers hånd, sålænge de står i den samme by. Kortet behøver ikke svare til den by, de står i, og overdragelsen kan foregå i Forskerens tur, såvel som i modtagerens tur. Det koster den aktive spiller en handling at gøre det.



VIROLOG

Virologen behøver kun 4 (istedet for 5) bykort i sygdommens farve for at finde en vaccine imod den.

KOLOFON

Forfatter: Matt Leacock
Udvikling: Team Z-Man Games
Illustrationer: Chris Quilliams
Tak til Donna Leacock, Hillary Carey, Chris og Kim Farrell, Rich Fulcher, Ken Tidwell, Corbin Nash, Jim Cote, Steve Duff, Wei-Hwa Huang, og, for yderligere spiltest, Beth Heile og John Knoerzer.
En særlig stor tak til Tom Lehmann for hans hjælp.

Lær reglerne online på:
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 an the Apple logo are trademarks of Apple, Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. Google Play is a trademark of Google, Inc. Amazon is a trademark of Amazon.com. Actual components may vary from those shown. Made in China.
WARNING! CHOKING HAZARD. NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 36 MONTHS.

Z-MAN games
www.zmangames.com

Følg Pandemic, brætspillet på: