

# PANDEMIC™

de Matt Leacock

Ai abilitățile necesare pentru a salva omenirea? Făcând parte dintr-o echipă calificată în lupta împotriva bolilor, trebuie să controlați patru maladii mortale în timp ce le descoperiți remediile.

Tu și partenerii tăi veți străbate întreg globul, tratând bolile în timp ce căutați resurse pentru a le remedia definitiv. Pentru a avea succes trebuie să lucrați împreună, fiecare jucător folosindu-și abilitățile individuale. Timpul trece pe măsură ce exploziile virale și epidemiile provoacă răspândirea bolilor.

Puteți găsi toate cele patru remedii în timp util? Soarta omenirii este în mâinile dumneavoastră!

## CONȚINUT



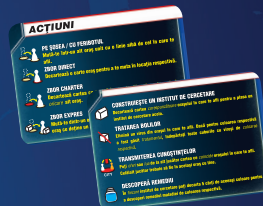
7 cărți cu personaje



7 pioni



59 de cărți pentru jucători  
(48 de cărți cu orașe, 6 cărți cu epidemii, 5 cărți cu evenimente)



4 cărți cu acțiuni



48 de cărți cu infecții



96 de cuburi cu boli

24 de câte o culoare



4 indicatoare pentru remedii



1 indicator al ratei de infecție



1 indicator al exploziilor virale



6 institute de cercetare

1 planșă de joc

Pentru a vedea un tutorial video pentru Pandemic, accesați:  
[www.zmangames.com/pandemic-online-rules.html](http://www.zmangames.com/pandemic-online-rules.html)

## PRIVIRE DE ANSAMBLU ASUPRA JOCULUI

În Pandemic, tu și camarazii tăi de joc faceți parte dintr-o echipă care luptă împotriva bolilor. Trebuie să lucrați împreună pentru a descoperi remediile și pentru a preveni exploziile virale, înainte ca omenirea să fie contaminată de cele 4 maladii mortale (Albastru, Galben, Negru și Roșu).

Pandemic este un joc cooperativ. Toți jucătorii câștigă sau pierd împreună.

Scopul jocului este de a descoperi cele patru remedii. Jucătorii vor pierde dacă:

- vor avea loc 8 explozii virale (apare o panică mondială),
- nu sunt îndeajuns de multe cuburi cu boli (o maladie se întinde prea mult) sau
- nu mai sunt cărți pentru jucători rămase (echipa ta rămâne fără timp).

Fiecare jucător are un rol diferit, cu abilități speciale, pentru a mări șansele echipei de a câștiga.



# PREGĂTIRE

## 1 Aranjați planșa și restul pieselor

Așezați tabla de joc astfel încât toți jucătorii să aibă acces la ea. Puneți cele 6 laboratoare și cuburile cu boli în apropiere. Separați cuburile după culori, în 4 grămezi. Plasați un institut de cercetare în Atlanta.

Atlanta este sediul principal al CCPB, Centrul de Control și Prevenire al Bolilor.

institute de cercetare



cuburi cu boli



## 2 Aranjarea indicatoarelor pentru explozii virale și pentru remedii

Plasați indicatorul exploziilor virale la începutul scalei acestora, pe cifra 0. Așezați cele 4 indicatoare ale remediilor în poziție dreaptă, sub semnele ce indică remediile descoperite.

indicatorul exploziilor virale

scala exploziilor virale



indicatoarele remediilor

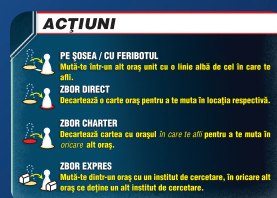
indicatoarele remediilor descoperite

## 4 Împărțirea cărților pentru jucători și a pionilor

Oferiți fiecărui jucător o carte cu informații. Amestecați cărțile cu personaje și împărțiți câte una, pe față, fiecărui jucător. Amplasați în Atlanta pionii de culoarea corespunzătoare pentru fiecare personaj. Eliminați din joc restul pionilor și cărților cu personaje.

Scoateți cărțile cu epidemii din pachetul de cărți pentru jucători și puneți-le deoparte până la pasul 5. Amestecați pachetul (cărți cu orașe și cu evenimente). Împărțiți cărțile pentru prima rundă în funcție de numărul de jucători:

jucători	cărți
2-jucători	4
3-jucători	3
4-jucători	2





indicatorul ratei de infecție

pachetul de cărți cu infecții

pachetul de infecții decartate

3

### Aranjarea indicatorului ratei de infecție și infectarea a 9 orașe

Plasați indicatorul ratei de infecție pe prima poziție, ce indică cifra 2 pe scala ratei de infecție. Amestecați cărțile cu infecții și întoarceți pe față primele trei cărți. Puneți 3 cuburi cu boli de culoarea corespunzătoare pe fiecare dintre orașele respective. Întoarceți pe față următoarele 3 cărți: puneți 2 cuburi cu boli de culoarea corespunzătoare pe fiecare dintre orașele respective. Întoarceți pe față încă 3 cărți: așezând de această dată doar câte 1 cub de culoarea corespunzătoare pe fiecare dintre orașele respective.

(Veți plasa un total de 18 cuburi cu boli, respectând culorile orașelor pe care sunt amplasate) Așezați aceste 9 cărți cu fața în sus pe poziția corespunzătoare pachetului de infecții decartate. Celelalte vor forma pachetul de cărți cu infecții.

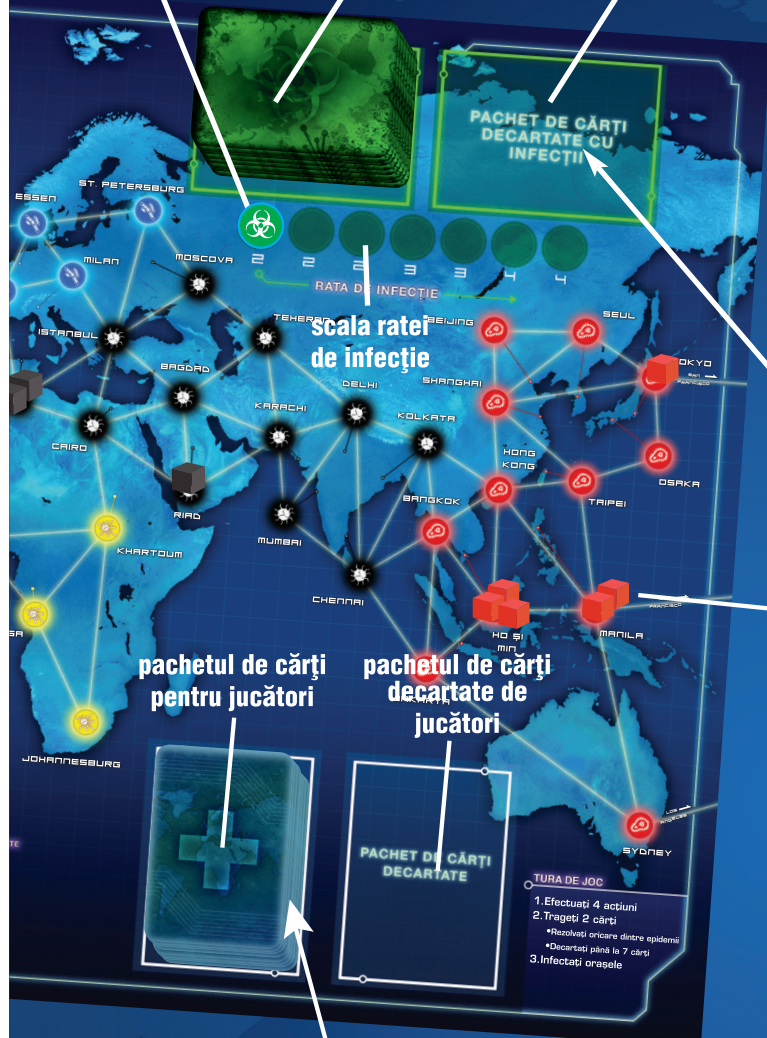


Folosiți cuburi cu boli a căror culoare să corespundă cu cea a orașelor.

6

### Începeți jocul

Jucătorii se uită la cărțile cu orașe pe care le au în mână. Cel care deține orașul cu cea mai mare populație, începe.



pachetul de cărți pentru jucători

pachetul de cărți decartate de jucători

## TURA DE JOC

Tura fiecărui jucător este împărțită în 3 pași:

1. Efectuați 4 acțiuni.
2. Trageți 2 cărți pentru jucători.
3. Infectați orașe.

După ce un jucător a terminat de infectat orașele, va urma tura coechipierului din stânga sa.

Jucătorii sunt liberi să-și ofere sfaturi. Fiecare își poate prezenta opiniile și sugestiile. Cu toate acestea, jucătorul al cărui rând este, va lua decizia finală.

Puteți avea în mână cărți cu orașe sau cu evenimente. Cărțile cu orașe pot fi folosite pentru diverse acțiuni iar cărțile cu evenimente pot fi jucate oricând.

5

### Pregătirea pachetului de cărți pentru jucători

Setați dificultatea jocului, folosind 4, 5 sau 6 cărți cu epidemii pentru nivelul începător, normal, respectiv avansat. Eliminați restul de cărți cu epidemii din joc.

Împărțiți cărțile pentru jucători rămase în pachete cât se poate de egale, așezate cu fața în jos. Numărul pachetelor să coincidă cu numărul cărților cu epidemii pe care doriți să le introduceți. Amestecați câte o epidemie în fiecare pachet. Suprapuneți pachetele pentru a forma unul singur, cu cărți pentru jucători, plasându-l pe cel mai mic dedesubt.



Folosiți 4 cărți cu epidemii pentru primul joc.

Folosiți 6 după ce stăpâniți jocul la nivelul normal.

3



# ACȚIUNI

Puteți face până la 4 acțiuni pe tură.

Selectați orice combinație de acțiuni explicate mai jos. Puteți face aceeași acțiune de mai multe ori, de fiecare dată contorizându-se ca 1 acțiune. Abilitățile speciale ale personajelor voastre pot schimba modul în care se efectuează o acțiune. Unele acțiuni constau în a decarta cărți; toate acestea se pun în pachetul de cărți decartate.

## ACȚIUNI DE MIȘCARE



### Pe șosea / Cu feribotul

Mută-te într-un alt oraș unit cu o linie albă de cel în care te afli.



### Zbor direct

Decartează o carte oraș pentru a te muta în locația respectivă.



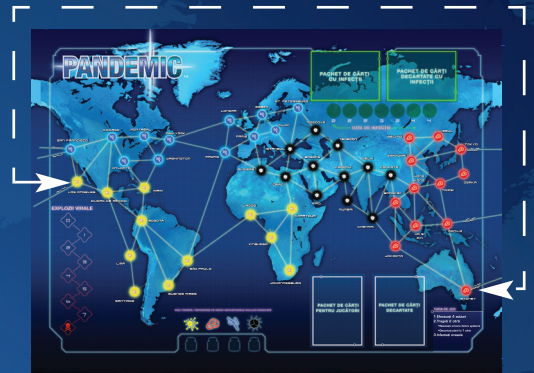
### Zbor charter

Decartează cartea cu orașul în care te afli pentru a te muta în oricare alt oraș.



### Zbor expres

Mută-te dintr-un oraș cu un institut de cercetare în oricare alt oraș ce deține un institut de cercetare.



O linie albă care iese în afară, "înconjoară" planșa până la cealaltă extremitate și se conectează la un oraș. Exemplu: Sydney și Los Angeles sunt conectate.

## ALTE ACȚIUNI



### Construiește un institut de cercetare

Decartează cartea corespunzătoare orașului în care te afli pentru a plasa un institut de cercetare acolo. Luați piesa corespunzătoare de lângă planșa de joc. Dacă au fost construite toate cele 6 institute de cercetare, luați unul de oriunde, de pe planșa de joc.



### Tratarea bolilor

Elimină 1 cub cu boli din orașul în care te afli, plasându-l în depozitul de lângă planșă. Dacă pentru culoarea respectivă a fost găsit remediul (vezi "Descoperă un remediu" mai jos), îndepărtați toate cuburile cu boli de culoarea respectivă din acel oraș.

Dacă este îndepărtat de pe planșa de joc și ultimul cub al unei boli cu remediul descoperit, această boală este eradicată. Apoi întoarceți indicatorul remediului respectiv pe fața cu semnul "Ø".

### Transmiterea cunoștințelor

Puteți realiza această acțiune în două moduri:



oferă cartea corespunzătoare orașului în care te afli altui jucător sau

ia cartea corespunzătoare orașului în care te afli de la alt jucător.

ORAȘ

De asemenea, celălalt jucător trebuie să fie în același oraș cu tine. Amândoi trebuie să fiți de acord să faceți această acțiune. Dacă jucătorul care primește cartea are acum mai mult de 7 cărți în mână, trebuie să decarteze imediat una sau să folosească o carte eveniment (Vezi Cărțile cu evenimente la pag. 7).

### Descoperă un remediu



În orice institut de cercetare puteți decarta 5 cărți de aceeași culoare pentru a descoperi remediul bolii de culoarea respectivă. Apoi mutați indicatorul maladii respective pe semnul corespunzător al remediului găsit. Dacă nu mai este pe planșa de joc nici un cub de această culoare, maladia este eradicată. Pentru a semnala acest lucru întoarceți indicatorul remediului respectiv pe fața cu semnul "Ø".

**Dacă în piesele de joc există mai mult de 6 institute de cercetare, așezați-le deoparte pe cele care sunt în plus, fără a le folosi în timpul jocului.**

**Dacă într-un oraș sunt cuburi cu diferite boli, pentru care au fost găsite remediile, trebuie să folosiți acțiunea "Tratarea bolilor" pentru fiecare boală în parte.**

**Eradicarea unei boli nu este necesară pentru a câștiga. Atunci când orașele sunt infectate cu o boală eradicată, nu se adaugă noi cuburi pe acestea (vezi Epidemii și Infecții la pag. 6). Eliminarea ultimului cub infectat al unei boli pentru care nu a fost găsit remediul, nu are niciun efect.**

Exemplu: Dacă deții cartea cu orașul Moscova și te afli cu un alt jucător acolo, îi poți oferi această carte. Sau dacă un alt jucător deține cartea cu orașul Moscova și amândoi vă aflați acolo, poți lua această carte de la el. În ambele cazuri, amândoi trebuie să fiți de acord înainte de a da sau lua cartea.



**După ce remediul unei boli a fost găsit, cuburile bolii respective rămân pe planșa de joc și se pot înmulți în timpul Epidemiilor și Infecțiilor (vezi Epidemii și Infecții la pag. 6). Totuși, tratarea acestei boli este acum mai ușoară, iar voi sunteți mai aproape de a câștiga.**



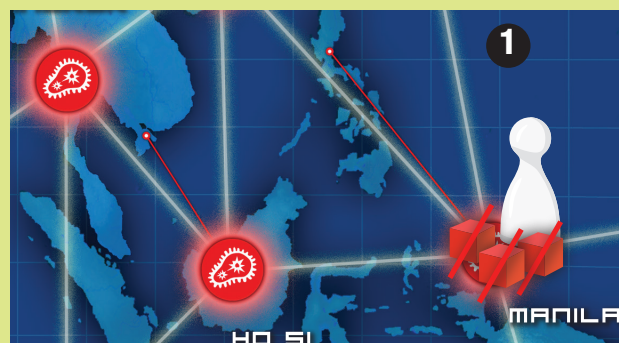
Exemplu de joc: La prima tură, Răzvan face 4 acțiuni:  
 (1) se mută în Chicago (din Atlanta), (2) se mută în San Francisco,  
 (3) folosește acțiunea “Tratarea bolilor” în San Francisco, eliminând  
 un cub infectat de culoarea albastră și (4) folosește aceeași acțiune  
 pentru a mai elimina un cub infectat, de aceeași culoare.

Răzvan a terminat acțiunile turei sale.



Exemplu de joc: Pe parcursul jocului, remediul bolii de culoarea roșie  
 a fost descoperit.

Ana, omul de știință (pionul alb) se află în Manila, unde sunt  
 amplasate și 3 cuburi de culoarea roșie. Ana acționează astfel:  
 (1) folosește acțiunea “Tratarea bolilor”, îndepărtând cele 3 cuburi  
 cu o singură acțiune (deoarece remediul pentru boala respectivă  
 a fost găsit). Cu ajutorul acestei acțiuni, boala de culoarea roșie a  
 fost eradicată. Astfel indicatorul remediului a fost întors pe fața cu  
 semnul “⊘”.

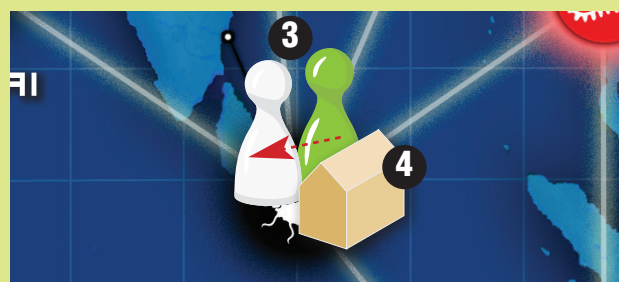


Expertul operațional, Radu (pionul verde), se află în  
 Chennai, unde construiește un institut de cercetare.

O anunță pe Ana că deține cartea cu orașul Chennai  
 și că îi poate oferi această carte dacă ea poate ajunge  
 în Chennai. Ana (1) decartează cartea cu orașul  
 Manila, apoi folosind (2) acțiunea “Zbor charter” își  
 mută pionul în Chennai.



Apoi Ana folosește (3) acțiunea “Transmiterea  
 cunoștințelor” cu Radu, luând cartea cu orașul  
 Chennai de la el. După această acțiune Ana are 4 cărți  
 cu orașe de culoarea neagră, care în mod normal nu  
 sunt destule pentru a descoperi un remediu.



Ana însă, fiind omul de știință, are nevoie de doar 4 cărți de aceeași  
 culoare pentru a găsi un remediu. Ea folosește ultima acțiune (4)  
 “Descoperă un remediu”, decartând cele 4 cărți de culoarea neagră  
 în institutul de cercetare din Chennai. Indicatorul negru este mutat pe  
 remediu corespunzător.

Ana a terminat acțiunile disponibile în tura sa.





## TRAGEȚI CĂRȚI

După ce faceți cele 4 acțiuni, trageți primele 2 cărți de deasupra pachetului pentru jucători.



Dacă în pachetul respectiv sunt mai puțin de două atunci când trebuie să tragi, jocul se termină, echipa ta fiind învinsă! (Nu amestecați cărțile decartate pentru a forma un nou pachet)

## CĂRȚI CU EPIDEMII

Dacă în cărțile pe care le-ați tras există și o carte cu *epidemie*, imediat veți face următorii pași, în ordinea respectivă:

**1. Agravare:** Mutați indicatorul ratei de infecție un spațiu către dreapta pe scala respectivă.

**2. Infectarea:** Trageți cartea de *dedesubtul* pachetului de cărți cu infecții. Plasați pe acel oraș 3 cuburi cu boli de culoarea respectivă. Dacă în acest oraș există deja cuburi cu boli de această culoare, adăugați altele pentru a ajunge la un maxim de 3 cuburi. Apoi în acest oraș va avea loc o explozie virală (vezi Explozii virale alături). Decartați această carte în pachetul de infecții decartate.



Dacă nu puteți amplasa *numărul necesar* de cuburi cu boli pe *planșa de joc*, deoarece cuburile de culoarea respectivă s-au terminat, jocul se termină și echipa ta pierde! Acest lucru se poate întâmpla în timpul unei epidemii, unei explozii virale sau a unei infecții. (vezi Explozii virale și Infecții alături)

**3. Intensificare:** Amestecați doar cărțile din pachetul cu infecții decartate și așezați-le deasupra pachetului de cărți cu infecții.



Când faceți acești pași, nu uitați să trageți cartea de *dedesubtul* pachetului cu infecții. Apoi amestecați *doar pachetul cu cărți decartate* și plasați-l *deasupra* pachetului cu infecții.

Se întâmplă rar, dar puteți trage 2 cărți cu epidemii într-o tură. În acest caz faceți cei 3 pași până la capăt și repetați această acțiune încă o dată. După rezolvarea unei epidemii, eliminați această carte din joc. Nu trageți altă carte în locul acesteia din pachetul de cărți pentru jucători.

**În acest caz, singura carte ce se va "amesteca", ajungând apoi deasupra pachetului cu infecții este cea trasă în timpul celei de-a doua epidemii. Apoi, pe parcursul infecției, va apărea o explozie virală în acest oraș (vezi Infecții alături). Puteți preveni această explozie doar jucând o carte eveniment (vezi cărți cu evenimente la pag. 7).**

## LIMITA CĂRȚILOR UNUI JUCĂTOR

Dacă aveți vreodată mai mult de 7 cărți în mână (cărțile trase cu epidemii nu se contorizează), decartați cărți sau folosiți o carte eveniment până ce rămâneți cu 7 (vezi cărți cu evenimente la pagina 7).

Exemplu de joc (cont.): Ana trage 2 cărți. Deoarece nu depășește limita de 7 cărți și nici una din cele două cărți trase nu este o epidemie, Ana își poate continua tura.



## INFECȚII

Trageți cărți de deasupra pachetului cu infecții în funcție de numărul pe care este așezat *indicatorul ratei de infecție*. Acest număr este situat imediat sub scala ratei de infecție. Întoarceți aceste cărți pe față una câte una, infectând orașele respective.

Pentru a infecta un oraș, amplasați pe acesta un cub de culoarea respectivă. Dacă boala corespunzătoare a fost eradicată, nu adăugați nici un cub infectat. Dacă pe orașul respectiv sunt amplasate deja 3 cuburi de aceeași culoare, nu se așează un al 4-lea cub; în schimb are loc o *explozie virală* (vezi Explozii virale alături). Apoi puneți cartea în pachetul cu infecții decartate.



Exemplu de joc (cont.): Ana își termină tura infectând orașele. Indicatorul ratei de infecție se află pe poziția cifrei 3, așadar Ana trage 3 cărți cu infecții: Seul, Paris, iar apoi Alger.

Boala de culoarea roșie este eradicată. În acest caz Ana pur și simplu decartază cartea Seul.

La Paris este deja amplasat un cub de culoarea albastră. Ana adăugă un al 2-lea cub, iar apoi decartază cartea cu orașul Paris.

Pentru maladia de culoarea neagră a fost găsit remediul dar nu a fost eradicată (cuburi de culoarea neagră sunt încă pe planșa de joc). Așadar Ana trebuie să infecteze orașul Alger. Deoarece sunt deja amplasate 3 cuburi de culoarea neagră în Alger, Ana nu poate adăuga al 4-lea cub. În schimb are loc o explozie virală a bolii de culoarea neagră în Alger.





## EXPLOZII VIRALE

Atunci când se produce o explozie virală, mutați indicatorul cu un spațiu mai jos pe scala respectivă. Apoi plasați câte un cub infectat, de culoarea orașului în care a avut loc explozia, în fiecare oraș conectat printr-o linie albă cu acesta. Dacă pe unul din aceste orașe se află deja 3 cuburi cu boli, de aceeași culoare, nu se mai plasează nici un cub. În schimb, după încheierea exploziei virale inițiale, în aceste orașe vor apărea alte explozii virale în lanț.

Când apare un lanț de explozii virale, prima dată mutați indicatorul exploziilor cu un spațiu mai jos. Apoi plasați cuburile urmând indicațiile de mai sus, fără a mai adăuga noi cuburi în orașele în care deja au avut loc explozii virale (sau un lanț de explozii virale) în urma cărții curente cu infecție.

În urma exploziilor virale, un oraș poate avea amplasat pe el cuburi cu boli, de mai multe culori; până la 3 cuburi din fiecare culoare.



Dacă indicatorul exploziilor virale ajunge pe ultima poziție a scalei respective, jocul se termină, echipa ta fiind învinsă!

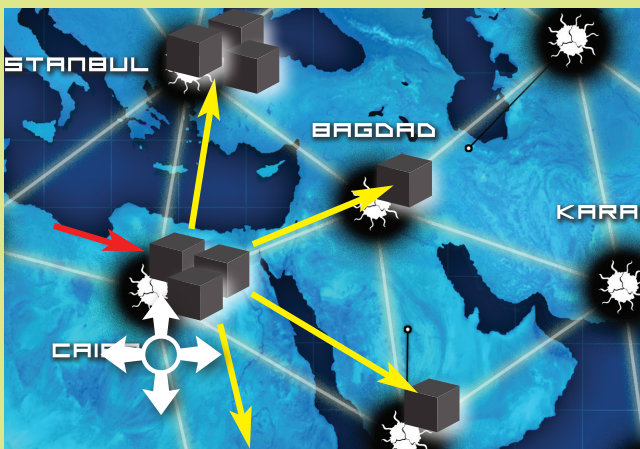


### EXPLOZII VIRALE



Exemplu de joc (continuare): În Alger are loc o explozie virală de culoarea neagră. Ana mută indicatorul exploziilor o poziție mai jos și adaugă câte un cub pe orașele conectate cu Alger: Madrid, Paris, Istanbul și Cairo. Deoarece Cairo are deja 3 cuburi cu boli de culoarea neagră, Ana nu mai adaugă nici un cub. În schimb, are loc o reacție în lanț și apare o nouă explozie în Cairo.

Ana mută indicatorul exploziilor încă un spațiu. Apoi ea plasează un cub pe fiecare oraș conectat cu Cairo — Istanbul, Bagdad, Riad, și Khartoum — dar nu și în Alger, deoarece acolo a mai avut loc o explozie virală pe parcursul rezolvării acestei cărți cu infecție. Apoi Ana decartează cartea cu infecție, Alger.



## SFÂRȘITUL TUREI

După ce infectezi orașele și decartezi cărțile cu infecții, rândul tău ia sfârșit. Coechipierul din stânga ta își începe tura.

## CĂRȚILE CU EVENIMENTE



În timpul unei ture, *oric* jucător poate folosi aceste cărți. Acest lucru nu se contorizează ca o acțiune! Jucătorul care deține cartea eveniment, decide cum se folosește.

Cărțile cu evenimente pot fi folosite *oricând*, *exceptând* momentul dintre extragerea și rezolvarea unei cărți.

**Când 2 cărți cu epidemii sunt trase împreună, cartea eveniment poate fi folosită numai după ce este rezolvată prima epidemie.**

*Exemplu:* Dacă în timpul infectării orașelor, prima carte cu infecție provoacă o explozie virală, nu puteți muta "expertul în carantină" folosind evenimentul "Transport aerian" pentru a preveni această explozie. Dar puteți folosi evenimentul "Transport aerian" pentru a muta "expertul în carantină" (pentru a proteja celelalte orașe) înainte de a întoarce a 2-a carte cu infecție.

După folosirea evenimentului, puneți-l în pachetul de cărți decartate.

## CĂRȚILE JUCĂTORILOR

Dacă alegeți jocul de nivel începător (4 epidemii), așezați-vă cărțile pe față, în dreptul fiecăruia, în mod vizibil pentru toți jucătorii.

**Doar cărțile pentru jucători contează pentru "limita cărților unui jucător".**

**Cărțile cu personaje și cele de referință nu se contorizează.**

Când jucați jocul la nivelul normal (5 cărți cu epidemii) sau avansat (6 cărți cu epidemii), păstrați-vă cărțile ascunse, ca toată lumea să aducă informații la discuțiile jocului.

**Grupurile cu experiență se pot juca cu cărțile pe față, dacă doresc asta.**

Puteți verifica oricând pachetul de cărți pentru jucători decartate.

## SFÂRȘITUL JOCULUI

**Jucătorii nu trebuie să eradichez toate cele 4 boli pentru a câștiga, ci doar să le găsească remediile. Îndată ce acestea sunt descoperite, jocul se termină iar jucătorii câștigă, indiferent de numărul cuburilor cu boli de pe planșa de joc.**

Jucătorii *câștigă* imediat ce au descoperit toate cele 4 remedii.

Există 3 modalități prin care jocul se poate termina și jucătorii să piardă:

- dacă indicatorul de explozii virale ajunge la ultimul spațiu de pe scala acestora,
- dacă jucătorii nu au posibilitatea de a pune *numărul necesar* de cuburi cu boli pe planșa de joc sau
- dacă cineva nu mai poate trage 2 cărți pentru jucători, după terminarea acțiunilor, deoarece pachetul respectiv a fost epuizat.



# PERSONAJE

Jucătorii au câte un rol cu abilități speciale, îmbunătățind șansele echipei.



## PLANIFICATOR DE EVENIMENTE

Poate lua orice carte eveniment din pachetul de cărți pentru jucători decartate și să o așeze pe cartea personajului său. Poate lua câte o carte eveniment, pe rând. Aceasta nu se contorizează la "numarul limitat al cărților unui jucător".

După ce folosește evenimentul de pe cartea sa personaj, îl elimină din joc (în loc să îl decarteze).



## DISPECER

Poate face următoarele acțiuni:

- mută orice pion într-un alt oraș în care este situat un alt pion, dacă jucătorul respectiv este de acord sau
- mută pionul altui jucător ca și cum ar fi al lui, dacă respectivul jucător este de acord.

**La mutarea pionului unui alt jucător, pentru acțiunile "Zbor direct" sau "Zbor charter", decartați cărți proprii cu orașe. Cartea decartată pentru acțiunea "Zbor charter" trebuie să corespundă orașului din care a fost mutat pionul.**

Dispecerul poate doar să *mute* pionul altui jucător; nu poate face alte acțiuni cu acest pion, ca de exemplu "Tratarea bolilor".



## MEDIC

Când medicul folosește acțiunea "Tratarea bolilor", elimină toate cuburile cu boli de aceeași culoare, nu doar unul.

Elimină automat toate cuburile cu boli de aceeași culoare dintr-un oraș, doar trecând prin el sau aflându-se în el, dacă pentru respectivele boli au fost găsite remediile. Nu se contorizează ca o acțiune.

**Medicul elimină automat cuburile care pot apărea la tura altui jucător, dacă este mutat de Dispecer sau cu evenimentul "Transport aerian".**

De asemenea medicul previne amplasarea cuburilor cu boli (și exploziile virale) în orașul în care se află, al cărui remediu a fost găsit.

## REGULI TRECUTE CU VEDEREA DE OBICEI

- Nu trageți o altă carte din pachet, în locul unei epidemii.
- Puteți descoperi un tratament în *orice* institut de cercetare — culoarea orașului în care este amplasat nu trebuie să coincidă cu cea a remediei.
- În tura proprie, poți lua o carte oraș de la alt jucător. Aceasta trebuie să *corespundă* orașului în care vă aflați amândoi.
- În tura proprie, poți lua *orice* carte oraș de la "cercetător" (doar de la el), dacă vă aflați în același oraș.
  - Limita cărților din mână se aplică imediat după ce luați o carte de la un alt jucător.



## EXPERT OPERAȚIONAL

Poate face următoarele acțiuni:

- construiește un institut de cercetare în orașul în care se află, *fără* a decarta (sau folosi) o carte oraș sau
- o dată pe tură, se poate muta dintr-un oraș ce deține un institut de cercetare în orice altă locație, decartând orice carte oraș.

**Dispecerul nu poate folosi acțiunea specială de transport a expertului operațional atunci când îi mută pionul acestuia.**



## SPECIALIST ÎN CARANTINĂ

Specialistul în carantină previne exploziile virale și amplasarea cuburilor cu boli în orașul în care se află și în restul orașelor conectate cu acesta. El nu afectează plasarea cuburilor din timpul pregătirii planșei de joc.



## CERCETĂTOR

Când cercetătorul folosește acțiunea "Transmiterea cunoștințelor" cu un alt jucător aflat în același oraș, îi poate oferi orice carte oraș *fără* ca această carte să coincidă cu orașul în care se află. În acest schimb poate doar *să ofere* cărți altui jucător, dar schimbul poate avea loc și în tura altui jucător.



## OM DE ȘTIINȚĂ

Omul de știință are nevoie de doar 4 cărți orașe (nu de 5) de aceeași culoare, pentru a descoperi remedii bolii de culoarea respectivă.

## CREDITE

Design joc: Matt Leacock

Grafică: Chris Quilliams

Mulțumiri: Donna Leacock, Hillary Carey, Chris și Kim Farrell, Rich Fulcher, Ken Tidwell, Corbin Nash, Jim Cote, Steve Duff, Wei-Hwa Huang și pentru testarea suplimentară lui Beth Heile și John Knoerzer.

Mulțumiri speciale lui Tom Lehmann pentru asistența sa.

Învață regulile online pe:

[www.zmangames.com/pandemic-online-rules.html](http://www.zmangames.com/pandemic-online-rules.html)

© 2012 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

Z-MAN  
games

info@zmangames.com

www.zmangames.com

Urmărește jocul de societate Pandemic

