

PANDEMIC

STAN ZAGROŻENIA

Rozszerzenie gry
Pandemic autorstwa:
Matta Leacocka
i Toma Lehmana

W obliczu chorób odpornych na leczenie, wirusów przenoszonych się ze zwierząt na ludzi i niespodziewanych kryzysów Wasz zespół musi znów ścigać się z czasem, aby uratować ludzkość. Czy zdacie pokonać superbakterie, niebezpieczeństwa czyhające na prowincjach i przeciwności losu z kart nagłych wypadków? Jeśli potrzebujecie chwili oddechu, możecie ułatwić sobie wyzwania, wprowadzając kwarantannę. Szereg nowych postaci jeszcze bardziej urozmaici Wasze rozgrywki! Witajcie w Pandemic: Stan Zagrożenia.

5 kart postaci



5 pionków



7 kart zdarzeń



4 karty pomocy



6 żetonów kwarantanny



2 plansze prowincji



18 przezroczystych dysków



kość prowincji



10 kart nagłych wypadków



4 fabryki szczepionek



8 kart premii



2 karty superbakterii



24 szczepionki



zmieniona karta postaci
(wersja do wyzwania Superbakteria)



24 znaczniki fioletowej choroby



znacznik leków



wskaźnik uleczalności fioletowej choroby



Niektóre elementy potrzebne do wyzwania Superbakteria dostępne są w dodatkach **Na krawędzi** i **Laboratorium**. Jeśli masz już te rozszerzenia, nie używaj zduplikowanych elementów.



Wszystkie karty tego rozszerzenia oznaczone tym symbolem w rogu. W razie potrzeby można je łatwo oddzielić od pozostałych kart.

INFORMACJE OGÓLNE

Rozszerzenie *Stan zagrożenia* wprowadza do gry 5 postaci, 7 zdarzeń i 4 nowe możliwości rozgrywki:

- **Kwarantanna.** Spowolnijcie rozprzestrzenianie się infekcji, aby zyskać więcej czasu na wynalezienie lekarstwa.
- **Prowincje.** Czy potraficie pomóc ludziom zaatakowanym przez choroby odzwierzęce?
- **Nagły wypadek.** Czy zdążycie wynaleźć lekarstwa w obliczu serii nieprzewidywalnych wydarzeń?

Rozszerzenie *Pandemic: Stan zagrożenia* wymaga jedynie podstawowej wersji gry *Pandemic*. Możesz jednak łączyć je z rozszerzeniami *Na Krawędzi* i *Laboratorium*. Informacje o sposobach łączenia tych rozszerzeń przedstawiliśmy w ramkach.

NOWE POSTACIE I ZDARZENIA

Nowe postacie

Potasuj nowe karty postaci razem z pozostałymi i rozdaj każdemu po 1. Szczegółowe opisy postaci znajdziesz na stronie 8.

Użyj karty pułkownika tylko podczas rozgrywek z kwarantanną. Kartę weterynarza możesz wykorzystać tylko podczas rozgrywek z wyzwaniem Prowincje, a kartę sanitariusza (w wersji z wyzwania Superbakteria) tylko podczas rozgrywek z wyzwaniem Superbakteria.

Nowe zdarzenia

Potasuj nowe karty zdarzeń razem z pozostałymi kartami zdarzeń. Tak samo jak w rozszerzeniach *Na krawędzi* i *Laboratorium* dodaj do kart gry **2 razy tyle kart zdarzeń**, ilu jest graczy. Ta zasada została zmieniona w stosunku do zasad z podstawowej wersji gry.

Karty zdarzenia Lokalna inicjatywa używaj tylko podczas rozgrywek z kwarantanną.

KWARANTANNA

Kwarantanna spowalnia rozprzestrzenianie się chorób i zwiększa Wasze szanse na wygraną. Można ją łączyć ze wszystkimi wyzwaniami oprócz wyzwania *Bioterrorysta* (z rozszerzenia *Na krawędzi*).

W rozgrywkach z kwarantanną można używać karty postaci pułkownika i karty zdarzenia *Lokalna inicjatywa*.

Przygotowanie do gry

Umieść 4 żetony kwarantanny w pobliżu planszy. W grze z postacią pułkownika użyj wszystkich 6 żetonów kwarantanny.

Rozgrzywka

Możesz poświęcić akcję, aby poddać kwarantannie miasto, w którym się obecnie znajdujesz: umieść w nim żeton kwarantanny stroną oznaczoną „2” ku górze. W mieście może znajdować się tylko 1 żeton kwarantanny.

Jeśli wszystkie 4 (albo 6, jeśli gracze z kartą pułkownika) żetony kwarantanny znajdują się na planszy, możesz przenieść żeton kwarantanny do miasta, w którym obecnie przebywasz, odwracając go stroną oznaczoną „2” ku górze.

Żeton kwarantanny zapobiega 2 próbom dodania znaczników choroby albo rozprzestrzeniania się choroby w danym mieście. Jeśli miałby się w nim pojawić znaczniki choroby (albo miałyby nastąpić rozprzestrzenianie), nie umieszczaj znaczników choroby (albo nie rozprzestrzeniaj choroby). Zamiast tego za pierwszym razem odwróć żeton kwarantanny na stronę oznaczoną „1” ku górze, a za drugim razem odrzuć go.



- **Superbakteria.** Rozprzestrzenia się choroba odporna na leczenie. Czy uda Wam się ją wyeliminować, zanim będzie za późno?

Na początku sugerujemy zagrać w grę podstawową, wykorzystując nowe postacie i zdarzenia. Możecie urozmaicić rozgrywkę, korzystając ze znaczników kwarantanny. Następnie sprawdźcie, jak poradzicie sobie z wyzwaniami.

Zazwyczaj wyzwania podnoszą poziom trudności gry. Grając pierwszy raz z nowym wyzwaniem, radzimy użyć o 1 kartę epidemii mniej niż zwykle.

Dodatkowe informacje

Działania zapobiegawcze

Po zagranie karty nie wlicza się do limitu kart na ręce. Jeśli masz dodać do miasta tyle znaczników, że miałyby nastąpić rozprzestrzenianie się choroby, dodaj tylko tyle znaczników tej choroby, aby łącznie było ich 3 (nie dochodzi do rozprzestrzeniania się choroby).

Sztab kryzysowy

Postacie będące pod wpływem działania karty *Interwencja rządowa* (wyzwanie *Złośliwy szczep z rozszerzenia Na krawędzi*) nie mogą się przemieścić.

Interwencja kryzysowa

Tę kartę możesz zagrać tylko między zakończeniem intensyfikacji epidemii a dobraniem kart infekcji. „Zarażone miasto” to miasto wskazane na karcie dobranej ze spodu kart infekcji w fazie zarażania epidemii.

Planowanie zaopatrzenia

W czasie tego zdarzenia nie obowiązuje Cię limit kart na ręce.

Dodatkowe informacje

Żetony kwarantanny chronią miasto przed dodawaniem znaczników choroby (albo rozprzestrzenianiem się chorób) z powodu infekcji, epidemii, nagłego wypadku i karty superbakterii (oraz mutacji i złośliwego szczepu dostępnymi w rozszerzeniach). Zamiast umieszczać znaczniki choroby w mieście, odwróć albo usuń znajdujący się w nim żeton kwarantanny.

Jeśli rozprzestrzenianie się choroby albo umieszczenie znaczników choroby w mieście zostanie powstrzymane przez specjalistę ds. kwarantanny, nie odwracaj ani nie usuwaj żetonu kwarantanny.

Jeśli w wyniku reakcji łańcuchowej rozprzestrzeniania się choroby w połączonych miastach do miasta chronionego kwarantanną miałbyś dołożyć 2 albo więcej znaczników choroby, odwróć (albo usuń) żeton kwarantanny tylko raz (tak jakby to było pojedyncze dołożenie znaczników).

Umieszczenie 2 różnokolorowych znaczników chorób w tym samym momencie (np. w wyniku nagłego wypadku *Ekspansja chorób* czy podczas wyzwania *Superbakteria* lub *Mutacja*) w mieście objętym kwarantanną liczy się jak pojedyncze dołożenie znaczników.

Efekt karty *Interwencja rządowa* z wyzwania *Złośliwy szczep* (rozszerzenie *Na krawędzi*) nie dotyczy pionków, które znajdują się w miastach objętych kwarantanną.

WYZWANIE: PROWINCJE

W tym wyzwaniu z dala od dużych miast, na odległych terenach rolnych (przedstawionych na planszach prowincji), groźne wirusy przenoszą się ze zwierząt na ludzi. Waszym zadaniem jest powstrzymanie chorób, zanim rozprzestrzenią się do pobliskich miast. Wyprawy badawcze na prowincje i dzielenie się wiedzą w tych miejscach mogą ułatwić wynalezienie odpowiedniego lekarstwa.

Przygotowanie do gry

- Połóż plansze prowincji po obu stronach planszy głównej.



- Połóż 18 kolorowych dysków na planszy głównej w miastach, które są połączone z 4 prowincjami, dopasowując je odpowiednio kolorami. Dzięki tym dyskom łatwiej będzie zapamiętać, które miasta są połączone z daną prowincją.
- W kroku 3. połóż w każdej prowincji po 1 znaczniku choroby w odpowiednim kolorze, a kość prowincji odłóż na wierzch stosu infekcji.

Rozgrywka

Przebieg tury jest taki sam jak w grze podstawowej. Wyjątki opisaliśmy poniżej. Na koniec każdej tury, ale wciąż przed fazą nowych infekcji, przeprowadź infekcję prowincji (szczegóły w kolejnej sekcji).

Zasady dotyczące prowincji są takie same jak zasady dotyczące miast. Możecie poruszać się między prowincją a dowolnym miastem połączonym z tą prowincją (zaznaczonym dyskiem w odpowiednim kolorze), korzystając z akcji jazdy/rejsu. Możecie też polecieć na prowincję, używając karty zdarzenia *Most powietrzny* albo akcji lotu czarterowego (lot bezpośredni nie jest możliwy, ponieważ nie ma kart dla prowincji).

Prowincje nie mają kart, więc budowa stacji badawczej na prowincji jest możliwa tylko za pomocą zdarzenia *Dotacja rządowa* albo dzięki specjalnej umiejętności kierownika budowy.

Jeśli znajdujesz się na prowincji, możesz wykonać tam akcję leczenia choroby (albo wprowadzić tam kwarantannę).

Uwaga! Aby wyeliminować chorobę, musicie usunąć wszystkie jej znaczniki (zarówno z planszy głównej, jak i z prowincji).

Akcja dzielenia się wiedzą działa inaczej. Stojąc na tym samym polu prowincji, możecie przekazać (dać albo wziąć) sobie kartę miasta w kolorze tej prowincji.

Infekcje w prowincjach

Rzuć kością prowincji przed odkryciem kart infekcji. Jeśli na kości wypadnie zwierzę, połóż 1 znacznik choroby w jego kolorze na polu odpowiedniej prowincji. W przypadku, gdy na polu prowincji znajdują się już 3 znaczniki tej choroby, zamiast dokładać 4., przeprowadź rozprzestrzenianie się choroby: w każdym mieście połączonym z tą prowincją umieść po 1 znaczniku choroby. Jeśli na kości wypadnie pusta ścianka, nic się nie dzieje. Następnie odkryj karty infekcji w zwykły sposób. Po zainfekowaniu miast połóż kość prowincji na talii kart infekcji, aby nie zapomnieć nią rzucić w następnej turze.

Jeśli w mieście połączonym z prowincją następuje rozprzestrzenianie się choroby, dodaj znacznik choroby (albo przeprowadź rozprzestrzenianie się choroby) w danej prowincji.

Warunki zwycięstwa/przegranej

Warunki zwycięstwa albo przegranej są takie same jak opisano w instrukcji podstawowej wersji gry (i ewentualnych wyzwaniach).

Możecie łączyć wyzwanie *Prowincje* z kwarantanną, wyzwaniem *Nagły wypadek*, wyzwaniem *Superbakteria* i ze wszystkimi wyzwaniami dostępnymi w rozszerzeniach *Laboratorium* i *Na krawędzi*. To wyzwanie sprawia, że pod niektórymi względami gra staje się łatwiejsza, a pod innymi trudniejsza. Możecie go więc używać do urozmaicenia rozgrywki bez zmiany poziomu trudności.



Powyższa ilustracja przedstawia połączenia miast z prowincjami i przykłady rozprzestrzeniania się chorób (zob. „Infekcje w prowincjach” obok).

Karty premii Regionalnego zespołu szybkiego reagowania w wyzwaniu *Superbakteria* (i w grze zespołowej w rozszerzeniu *Laboratorium*) pozwalają na przemieszczanie się na prowincję danego koloru. Pilot (rozszerzenie *Laboratorium*) może latać do i z prowincji. Nie może jednak przelecieć przez prowincję w ramach 1 akcji. W grze zespołowej (rozszerzenie *Laboratorium*) nie można budować zespołowych stacji badawczych na prowincji.

Dyrektor terenowy (rozszerzenie *Laboratorium*) może leczyć choroby, korzystając z połączeń między miastami a prowincją.

Uproszczona realizacja akcji dzielenia się wiedzą to duża korzyść płynąca z badania chorób odzwierzęcych.

Jeśli użyjesz karty *Spokojna noc*, aby pominąć fazę nowych infekcji, nie rzucaj kością prowincji.

Rzuć kością prowincji 2 razy po nagłym wypadku *Pomyłka logistyczna*.

W przypadku połączenia z wyzwaniami z rozszerzenia *Na krawędzi* na infekcje dokonywane za pomocą rzutu kością prowincji mają również wpływ: efekt działania karty *Przewlekła choroba (Złośliwy szczep)* albo znaczniki zmutowanej choroby (*Mutacja*).

WYZWANIE: NAGŁY WYPADEK

W tym wyzwaniu musicie stawić czoła szeregowi nagłych wypadków, które przyniosą nieprzewidywalne, trudne do rozwiązania problemy w najmniej oczekiwanych momentach. To wyzwanie zwiększa liczbę tur gry. Epidemie będą występować więc rzadziej, co z kolei nieco ułatwi rozgrywkę.

Przygotowanie do gry

- Potasuj 10 kart nagłych wypadków (zakrytych). Odlicz tyle kart nagłych wypadków, ilu używacie kart epidemii. Te karty wezmą udział w grze. Pozostałe karty nagłych wypadków odłóż do pudełka, nie odkrywając ich.
- Przygotowując talię kart gry, do każdego stosu włóż 1 kartę nagłego wypadku i 1 kartę epidemii.



Utwórz stosy.

Wtasuj karty nagłych wypadków.



Rozgrywka

Po wyciągnięciu karty nagłego wypadku przeczytaj jej tekst na głos i wykonaj wszystkie czynności opisane na karcie. Niektóre wydarzenia działają z opóźnieniem, a inne mają stałe działanie i trwają do momentu odrzucenia karty. Tego rodzaju karty połóż obok stosu kart gry, aby pamiętać o ich działaniu. Karty nagłych wypadków nie wliczają się do limitu kart na ręce.

Jeśli wyciągniesz kartę epidemii i kartę nagłego wypadku, przeprowadź najpierw czynności opisane na karcie nagłego wypadku. Jeśli wyciągniesz 2 karty nagłych wypadków jednocześnie, wprowadź efekty ich działania w dowolnej kolejności.

Jeśli w bieżącej rozgrywce wykorzystujesz wyzwanie Mutacja (rozszerzenie Na krawędzi) i dobierzesz równocześnie karty nagłego wypadku i mutacji, wykonaj w pierwszej kolejności czynności opisane na karcie nagłego wypadku.

Dodatkowe wyjaśnienia

Karty nagłych wypadków nie są kartami zdarzeń.



Odwołany lot CDC

Ta karta nie zabrania logistyce przemieszczania pionków do miasta, w którym stoi inny pionek. Nie wpływa też na umiejętność kierownika budowy pozwalającą przemieścić się do dowolnego miasta po odrzuceniu karty ani (w pozostałych rozszerzeniach) na akcje: lot pilota i ucieczkę bioterrorysty.



Ograniczone możliwości

Jeśli więcej osób chce zagrać kartę zdarzenia (aby jej nie odrzucać), ustalcie dowolnie kolejność. To wydarzenie ma wpływ na CDC (w grze 1-osobowej, rozszerzenie *Laboratorium*). Gra bioterrorystą (rozszerzenie *Na krawędzi*) przebiega bez zmian. Limit kart na ręce archiwisty (rozszerzenie *Na krawędzi*) maleje do 7 (nie do 6).



Uszkodzona fiolka

Jeśli w połączonym mieście są już 2 znaczniki choroby tego koloru, dołóż tylko 1 i przeprowadź reakcję łańcuchową rozprzestrzenienia się chorób. Efekt działania karty epidemii *Choroba wysoce zakaźna* z wyzwania *Złośliwy szczep* (rozszerzenie *Na krawędzi*) nie łączy się z działaniem tej karty.



Pacjent zero

Efekt tej karty wchodzi w życie, nawet jeśli choroba w tym kolorze została już wyeliminowana. Dokładaj znaczniki choroby do czasu odrzucenia tej karty. Po jej odrzuceniu odrzuć towarzyszącą jej kartę infekcji (na stos odrzuconych kart infekcji).



Ognisko infekcji

Jeśli w mieście znajdują się znaczniki choroby w kolorze dobranej karty, zwiększ ich liczbę do 3 i przeprowadź czynności związane z rozprzestrzenieniem się choroby.



Rosnąca panika

Jeśli gracze z wyzwaniem *Złośliwy szczep* (rozszerzenie *Na krawędzi*), efekt działania tej karty łączy się z działaniem karty epidemii złośliwego szczepu *Równia pochyła*.

WYZWANIE: SUPERBAKTERIA

W tym wyzwaniu zmierzycie się z piątą chorobą. Pacjenci chorzy na nią są odporni na leczenie. Aby pozbyć się tej choroby, musicie wynaleźć lekarstwo, wyprodukować szczepionki i przeprowadzić szczepienia w zainfekowanych miastach.

Grając z tym wyzwaniem, musicie użyć również kwarantanny (zob. „Kwarantanna” str. 2). Dzięki temu macie szansę spowolnić rozprzestrzenianie się superbakterii. Jeśli chcecie, możecie połączyć to wyzwanie z *Nagłym wypadkiem* i *Prowincjami*. *Superbakteria* to zdecydowanie najtrudniejsze wyzwanie w tym rozszerzeniu.

Przygotowanie do gry

- Dodaj do zasobów ogólnych 24 fioletowe znaczniki choroby, znacznik fioletowego lekarstwa i wskaźnik uleczalności fioletowej choroby.
- Połóż obok planszy 4 fabryki szczepionek i 24 szczepionki.
- Przeprowadzając początkowe infekcje (zob. punkt 3 Przygotowania do gry, str. 3 instrukcji podstawowej gry *Pandemic*), zamień 1 znacznik choroby danego koloru na 1 fioletowy w 1., 4. i 7. mieście. Odłóż jedną kartę superbakterii na stos odrzuconych kart infekcji, a drugą połóż na wierzchu talii kart infekcji.

To wyzwanie rozpoczynacie z: 18 znacznikami choroby rozmieszczonymi na planszy (w tym 3 fioletowymi) i 10 kartami infekcji na stosie odrzuconych kart infekcji (9 kartami miast i 1 kartą superbakterii).

- Przekaż każdemu z graczy kartę pomocy superbakterii.
- Jeśli gracze z sanitariuszem, użyjcie karty tej postaci w wersji dostosowanej do wyzwania *Superbakteria*.
- Dodaj do zasobów ogólnych 4 żetony kwarantanny (albo 6, jeśli gracze z pułkownikiem).
- Potasuj 8 kart premii superbakterii (zakrytych). Odlicz tyle kart premii, ilu używacie kart epidemii. Te karty wezmą udział w grze. Pozostałe karty odłóż do pudełka, nie odkrywając ich. Przygotowując talię kart gry, do każdego stosu włóż 1 kartę premii i 1 kartę epidemii.

Informacje ogólne

Aby wygrać, musicie wynaleźć lekarstwa na wszystkie 5 chorób i wyeliminować fioletową chorobę – superbakterię.

Nie możesz korzystać z akcji leczenia choroby, aby usuwać fioletowe znaczniki choroby. Możesz jednak zapobiegać ich pojawianiu się na planszy w zwykły sposób (za pomocą znaczników kwarantanny, umiejętności specjalisty ds. kwarantanny, kart zdarzeń i – po wynalezieniu lekarstwa – umiejętności sanitariusza).

Na początku gry na planszy znajdują się 3 znaczniki superbakterii. Kolejne mogą się pojawić, gdy miasto zostanie ponownie zainfekowane albo gdy znaczniki zwykłej choroby zmieniają się w superbakterie na skutek działania karty superbakterii. Rozprzestrzenianie się fioletowej choroby działa zgodnie z normalnymi zasadami.

Po wynalezieniu lekarstwa na fioletową chorobę możecie usuwać fioletowe znaczniki z miast, dostarczając do nich szczepionki produkowane w fabrykach.

Każda fabryka szczepionek produkuje 1 szczepionkę zaraz po jej wybudowaniu i po 1 szczepionce na koniec tury każdego gracza. Stacja badawcza, w której udało się wynaleźć lekarstwo na fioletową chorobę, zostaje natychmiast zamieniona na fabrykę szczepionek. W trakcie gry możecie również przekształcać inne stacje badawcze w fabryki szczepionek.

Rozgrywka

Przebieg tury jest taki sam jak w grze podstawowej.

Uwaga! Akcja leczenia choroby nie usuwa fioletowych znaczników choroby!

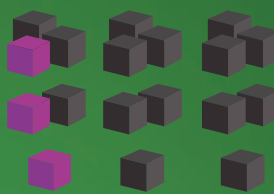
Jeśli wynależliście już lekarstwo na fioletową chorobę, po zakończeniu tury każdego gracza (po fazie nowych infekcji) każda fabryka szczepionek produkuje 1 szczepionkę. Połóż 1 szczepionkę w każdym mieście z fabryką szczepionek.

Tego wyzwania nie możecie łączyć z wyzwaniem Mutacja ani Bioterrorysta. W dalszej części instrukcji opisujemy zasady dotyczące łączenia ze sobą tego wyzwania z wyzwaniem Złośliwy szczep i wyzwaniem Laboratorium.

24 szczepionki



4 fabryki szczepionek



karty pomocy superbakterii



sanitariusz (wersja do wyzwania Superbakteria)



żetony kwarantanny



Utwórz stosy.



Wtasuj karty epidemii i premii.

Fioletowe znaczniki choroby możecie usuwać na kilka sposobów, korzystając z umiejętności niektórych postaci albo zdarzeń. Po wynalezieniu lekarstwa również za pomocą umiejętności specjalnych farmaceuty i sanitariusza (o ile sanitariusz ma ze sobą szczepionkę) albo po zagranju zdarzenia Szczepienia masowe (rozszerzenie Na krawędzi). Kierownik terenowy (rozszerzenie Na krawędzi) nie może jednak pobierać próbek fioletowej choroby.



Jeśli na koniec tury w zasobach ogólnych nie ma już tylu szczepionek, aby wszystkie fabryki mogły wyprodukować po 1 szczepionce, niech gracz, który właśnie skończył turę, zdecyduje, która fabryka (albo fabryki) nie wyprodukuje żadnej.

AKCJE WYZWANIA *SUPERBAKTERIA*



Wynalezienie lekarstwa na superbakterię (Dotyczy tylko superbakterii!)

Znajdując się w dowolnej stacji badawczej, odrzuć 5 kart miast. Przynajmniej **2 z nich** muszą być kartami miast, w których aktualnie znajduje się co najmniej 1 fioletowy znacznik choroby. Usuń tę stację badawczą z gry, a na jej miejscu postaw fabrykę szczepionek i połóż obok niej 1 szczepionkę.



Budowa fabryki szczepionek (Po wynalezieniu lekarstwa na superbakterię).

Gdy jesteś w mieście ze stacją badawczą, usuń ją z gry, a na jej miejscu postaw fabrykę szczepionek i połóż obok niej 1 szczepionkę.

Po wybudowaniu wszystkich 4 fabryk nie można więcej wykonywać tej akcji.

Możesz wykonywać lot prywatny, aby przemieszczać się między 2 fabrykami szczepionek albo między fabryką szczepionek a stacją badawczą. W fabryce szczepionek nie możesz jednak wynaleźć lekarstwa. Możesz wybudować stację badawczą w mieście, w którym znajduje się fabryka szczepionek.



Zbieranie szczepionek

Znajdując się w mieście z fabryką szczepionek, przenieś dowolną liczbę szczepionek z fabryki na swoją kartę postaci.

W dowolnym momencie gry możesz zwrócić dowolną liczbę szczepionek z karty swojej postaci do zasobów ogólnych.



Szczepienie

Zwróć 1 szczepionkę z karty swojej postaci do zasobów ogólnych i usuń wszystkie znaczniki fioletowej choroby z miasta, w którym stoisz.

W fabryce szczepionek nie możesz używać akcji CDC (rozszerzenie Laboratorium, gra 1-osobowa), zmiany postaci gracza i wymiany danych.

Podczas gry zespołowej (rozszerzenie Laboratorium) możesz przekształcić zespołową stację badawczą w zespołową fabrykę szczepionek. Aby zaznaczyć tę zmianę, postaw znacznik uprzednio znajdującej się w tym mieście zespołowej stacji badawczej na bocznej ściance tuż obok fabryki szczepionek.

Kierownik budowy, pielęgniarka i weterynarz mogą korzystać ze swoich umiejętności poruszania się, znajdując się w fabryce szczepionek.

Podczas gry zespołowej (rozszerzenie Laboratorium) tylko zespół posiadający zespołową fabrykę szczepionek może pobierać z niej wyprodukowane szczepionki.

Dyrektor terenowy (rozszerzenie Laboratorium) może wykonywać akcję szczepienia z połączonego miasta.

Sanitariusz automatycznie wykonuje akcję szczepienia (bez wykorzystywania akcji), jeśli znajdzie się w mieście z przynajmniej 1 fioletowym znacznikiem choroby i może odrzucić z karty swojej postaci 1 szczepionkę. Po wynalezieniu lekarstwa na superbakterię sanitariusz chroni miasto, w którym się znajduje (nie używając szczepionek), przed dokładaniem fioletowych znaczników choroby.

NOWE INFEKCJE – *SUPERBAKTERIA*

Jeśli podczas infekcji (z powodu nowych infekcji, epidemii albo karty nagłego wypadku) wyciągniesz kartę infekcji miasta, w którym jest choć 1 fioletowy znacznik choroby, to oprócz standardowego dołożenia znaczników choroby umieść w nim 1 znacznik fioletowej choroby (albo przeprowadź rozprzestrzenianie się chorób, jeśli są w nim już 3 fioletowe znaczniki).

Dodaj 1 fioletowy znacznik choroby w mieście, nawet jeśli choroba w kolorze tego miasta jest już wyeliminowana.

W fazie nowych infekcji odkryta karta superbakterii nie liczy się jako karta infekcji. Odkryj kolejną kartę infekcji i przeprowadź dla niej działanie opisane na karcie superbakterii.

Jeśli odkryjesz 2 karty superbakterii bezpośrednio po sobie, wprowadź ich efekt jednokrotnie dla kolejnej odkrytej karty infekcji.

Jeśli miasto wskazane na karcie infekcji nie ma jeszcze fioletowych znaczników choroby (a choroba w tym kolorze nie została wyeliminowana) – połóż w nim 1 fioletowy znacznik choroby zamiast znacznika w kolorze karty miasta. W innym przypadku karta superbakterii nie wprowadza żadnej zmiany. Przeprowadź infekcje jak zwykle.

Jeśli fioletowa choroba jest wyeliminowana, usuń dobraną kartę superbakterii z gry. W przeciwnym razie odłóż ją na stos odrzuconych kart infekcji.

Nie odkrywaj dodatkowych kart infekcji, jeśli odkryłeś kartę superbakterii w trakcie rozgrywania karty zdarzenia Prognoza albo korzystając z umiejętności agenta specjalnego (rozszerzenie Na krawędzi).

Ta zasada różni się od podobnej z wyzwania Mutacja (rozszerzenie Na krawędzi).

Warunki zwycięstwa/przegranej

Wygrywacie w momencie, gdy znajdziecie lekarstwa na wszystkie 5 chorób i wyeliminujecie fioletową chorobę.

Warunki przegranej pozostają takie same jak w podstawowej wersji gry.

Wskazówka. Używajcie znaczników kwarantanny, aby spowolnić rozwój superbakterii. Jej znaczników nie możecie usuwać z planszy w ramach akcji leczenia. Przegracie grę, jeśli w zasobach zabraknie fioletowych znaczników.

SUPERBAKTERIA W LABORATORIUM

Aby połączyć wyzwanie *Superbakteria* z wyzwaniem *Laboratorium*, przygotowując grę, połów 1 fioletowy znacznik na symbolu akcji leczenia choroby (obok dwóch szalek próbek na planszy laboratorium). Przed akcją przetwarzania próbek możesz dodać ten znacznik do wybranej przez siebie szalki próbek.



Przetwarzając próbki, uważaj, aby nie musieć zwrócić fioletowego znacznika choroby do zasobów ogólnych. Będziesz potrzebować go do wynalezienia lekarstwa, a fioletowej choroby nie można leczyć (więc nie można pozyskać znacznika do szalek).

Do identyfikacji choroby i testowania lekarstwa na superbakterię musisz użyć karty miasta, w którym znajduje się co najmniej 1 znacznik tej choroby (w momencie wykonywania tych akcji). Aby znaleźć lekarstwo na fioletową chorobę, musisz odrzucić 3 dowolne karty miast. Nie muszą to być karty miast, w których znajdują się fioletowe znaczniki.

Możesz użyć karty premii superbakterii *Wyizolowana próbka choroby* do identyfikacji choroby albo testowania lekarstwa w kolorze opracowywanego lekarstwa.

Akcje laboratorium możesz wykonać tylko w stacji badawczej (nie możesz ich wykonać w fabryce szczepionek).

W grze zespołowej (rozszerzenie Laboratorium) wygrywacie w sposób opisany obok albo po wynalezieniu lekarstw i wyeliminowaniu 4 chorób, w tym fioletowej choroby.

Wyzwanie Superbakteria rozgrywane wraz z wyzwaniem Laboratorium jest bardzo trudne ze względu na presję czasu, którą wywierają oba wyzwania. Zalecamy poczekać z połączeniem tych 2 wyzwań do chwili, gdy uda się Wam wygrać rozgrywki z oboma wyzwaniami z osobna.

ZŁOŚLIWY SZCZEP SUPERBAKTERII

Jeśli połączysz wyzwanie *Superbakteria* z wyzwaniem *Złośliwy szczep* z rozszerzenia *Na krawędzi*, fioletowa superbakteria może stać się złośliwym szczepem. Jeśli tak się stanie, działanie niektórych kart wyzwania *Złośliwy szczep* ulega zmianie:

Przewlekła choroba

Ma zastosowanie tylko wtedy, gdy karta infekcji superbakterii przekształci znacznik choroby w znacznik superbakterii.

Złożona struktura molekularna

Dodatkowa karta miasta musi być kartą miasta, w którym jest przynajmniej 1 fioletowy znacznik choroby.

Utajnione ognisko zapalne

Brak efektów.

Efekt skali

Ma zastosowanie tylko wtedy, gdy karta infekcji superbakterii przekształci znacznik choroby w znacznik superbakterii.

Odporność na leczenie

Brak efektów.



POSTACIE



PUŁKOWNIK

Pułkownika możesz używać tylko w grze z kwarantanną. Przygotowując grę, weź o 2 znaczniki kwarantanny więcej.

Wchodząc do miasta, w którym znacznik kwarantanny leży stroną oznaczoną „1” ku górze, możesz odwrócić go na stronę oznaczoną „2”.

Możesz również (w ramach akcji) odrzucić 1 kartę miasta, aby umieścić znacznik kwarantanny w dowolnym mieście.



PIELĘGNIARKA

Możesz (w ramach akcji) przemieścić się do miasta ze stacją badawczą.

Po wykonaniu wszystkich czynności opisanych na karcie epidemii, ale przed fazą nowych infekcji tej samej tury, możesz (również poza swoją turą) przenieść się do miasta zarażonego w trakcie tej epidemii i natychmiast wykonać w nim akcję leczenia choroby.

Zarażone miasto, o którym mowa, to miasto wskazane na karcie dobranej ze spodu kart infekcji w kroku zarażania podczas epidemii.



GENETYK

Wykonując w stacji badawczej akcję wynalezienia lekarstwa na chorobę w kolorze miasta, w którym się znajdujesz, odrzuć 2 karty miasta w tym kolorze i po 1 karcie miasta w 3 pozostałych (standardowych) kolorach.

Nie możesz wykorzystać umiejętności genetyka do wynalezienia lekarstwa na fioletową chorobę (w żadnym wyzwaniu).

Jeśli grasz genetykiem i chcesz wynaleźć lekarstwo w grze z wyzwaniem Laboratorium (rozszerzenie Laboratorium), a znajdujesz się w stacji badawczej, w mieście koloru choroby, na którą wynajdujesz lekarstwo: odrzuć po 1 karcie w każdym innym kolorze niż kolor choroby, na którą wynajdujesz lekarstwo (nie fioletowym).

Jeśli grasz genetykiem i chcesz wynaleźć lekarstwo w grze z wyzwaniem Złośliwy szczep (rozszerzenie Na krawędzi), a znajdujesz się pod wpływem karty Złożona struktura molekularna: odrzuć dodatkowo 1 kartę miasta w kolorze choroby, na którą wynajdujesz lekarstwo.

Grając genetykiem, możesz oczywiście zawsze wykonać akcję wynalezienia lekarstwa w tradycyjny sposób.

TESTERZY

Richard Aronson, Jacob Butcher, Jim Boyce, Rob Daviau, Barry Eynon, Jay i Katrina Gissher, Steve Goodman, David Grainger, Trisha i Wei-Hwa Huang, Terry Lyzen, Paul Markarian, Ron Sapolsky, Alex Simmons, Rob Smolka, Ana Ulin, Joanna Winter i Michelle Zentis.



FARMACEUTA

Możesz (w ramach akcji) pokazać kartę miasta, którą masz na ręce, aby wykonać w tym mieście akcję leczenia choroby (albo szczepienia w wyzwaniu Superbakteria). Nie odrzucaj tej karty.

Wykonując akcję szczepienia, musisz odrzucić 1 szczepionkę.

Możesz też (w ramach akcji) usunąć z dowolnego miasta 1 znacznik uleczalnej choroby.

Jeśli superbakteria jest uleczalna, możesz w ramach tej akcji usuwać jej znaczniki bez użycia szczepionki.

Podczas gry z wyzwaniem Superbakteria (albo w grze zespołowej, rozszerzenie Laboratorium) możesz usunąć 1 znacznik choroby z miasta takiego samego koloru, pokazując kartę Wyizolowana próbka choroby.



WETERYNARZ

Weterynarza możesz używać tylko w grze z wyzwaniem Prowincja.

W ramach akcji możesz przenieść się ze stacji badawczej na pole dowolnej prowincji.

Wykonując na prowincji akcję leczenia choroby, na którą nie ma jeszcze lekarstwa, możesz usunąć 2 znaczniki (o ile jest ich tam co najmniej 2).

SANITARIUSZ (wersja z wyzwania Superbakteria)

Użyj tej wersji karty tylko podczas gry z wyzwaniem Superbakteria.

Jeśli fioletowa choroba jest uleczalna, aby automatycznie usuwać znaczniki tej choroby z miasta, w którym się znajdujesz, musisz odrzucić również 1 szczepionkę. W przeciwnym razie fioletowe znaczniki pozostają w mieście. Poza tym umiejętności tej postaci pozostają bez zmian.

OPRACOWANIE

Projekt gry: Matt Leacock i Tom Lehmann
Grafika: Chris Quilliams
Opracowanie: Philippe Guérin
Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski

rebel

Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

Z-MAN
games

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

© 2015 Z-Man Games. Pandemic, Z-Man Games oraz logo Z-Man Games są znakami towarowymi Z-Man Games. Elementy gry mogą różnić się od przedstawionych na obrazkach. Wyprodukowano w Chinach. NIEPRZEZNACZONE DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU 7 LAT I MŁODSZE. NIEBEZPIECZEŃSTWO ZADŁAWIENIA SIĘ MAŁYMI ELEMENTAMI. NIEPRZEZNACZONE DLA DZIECI W WIEKU PONIŻEJ 36 MIESIĘCY.