PANDEMIC™

ZARZĄDZANIE W SYTUACJACH KRYZYSOWYCH — PODRĘCZNIK

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

PLANSZA

7 KART POSTACI/POMOCY
I 1 DODATKOWA KARTA POMOCY

48 KART INFEKCJI

59 KART GRY
48 KART MIAST, 6 KART EPIDEMII, 5 KART ZDARZEŃ

4 SZALKI PETRIEGO

96 ZNACZNIKÓW CHORÓB
PO 24 W KAŻDYM Z 4 KOLORÓW

6 STACJI BADAWCZYCH

4 ZNACZNIKI LEKARSTW

ZNACZNIK POZIOMU ZACHOROWAŃ

ZNACZNIK ROZPRZESTRZENIANIA SIĘ CHORÓB

7 PIONKÓW GRACZY

CEL GRY

Czy zdołacie uchronić ludzkość przed zagładą?

Jako najbardziej utalentowani członkowie zespołu zwalczającego epidemie musicie wynaleźć lekarstwa na 4 śmiertelne choroby, jednocześnie powstrzymując ich rozprzestrzenianie. Ty i Twój zespół będziecie podróżować po całym świecie, lecząc zarażonych i poszukując składników niezbędnych do stworzenia lekarstw.

Aby odnieść sukces, musicie współpracować, wykorzystując swoje indywidualne umiejętności. Pamiętajcie jednak, że zegar tyka. Kolejne ogniska epidemiczne i nowe choroby napędzają rozprzestrzenianie się zarazy. Czy uda się Wam wynaleźć wszystkie 4 lekarstwa na czas? Los ludzkości spoczywa w Waszych rękach!

Pandemic jest grą kooperacyjną. Wszyscy jednocześnie albo wygracie, albo przegracie. Każdy wciela się w inną postać posiadającą szereg unikalnych umiejętności zwiększających szansę zespołu na wygraną.

Celem gry jest wynalezienie lekarstw na wszystkie 4 choroby. Przegracie, jeśli wystąpi choć jedna z poniższych sytuacji:

- ósmy raz dochodzi do rozprzestrzenienia się chorób (wybucha ogólnoświatowa panika),
- potrzebne są znaczniki chorób, a wszystkie zostały wykorzystane (wybucha pandemia),
- musicie dobrać kartę gry, a talia się wyczerpała (Waszemu zespołowi skończył się czas).

KILKA SŁÓW OD AUTORA

Wygrałem, ale przegrałem. To taka przegrana, którą czujesz w żołądku, bo przeradza się w szczególny rodzaj rozpaczy. Próbuję dobrać odpowiednie słowa, żeby to jakoś naprawić, ale jest już za późno – to w końcu właśnie słowa wpędziły mnie w tarapaty. Chwilę temu wygrałem grę negocjacyjną z moją ukochaną Donną i czuję się z tym okropnie.

Kilka tygodni później gramy we „Władcę Pierścieni" Reinera Knizii. I doświadczamy czegoś zupełnie innego. Razem z Donną poświęcamy swoje małe hobbicie jestestwa, by pomagać sobie nawzajem i walczyć o coś większego, gramy dla sprawy, dzięki czemu targają nami emocje, których nie powstydziłby się naprawdę mocny dramat. Właśnie w tej grze odkryłem, że z kartonu można stworzyć nieprawdziwego wroga, któremu chce się poświęcić uwagę przez pełną godzinę. Tak, chcę stworzyć podobną grę, żebym mógł grać razem z Donną, a nie przeciwko niej, żebyśmy mogli razem wygrać.

Pierwszy prototyp planszy

Właśnie wtedy postanowiłem, że zrobię moją pierwszą grę kooperacyjną. Najpierw potrzebowałem antagonisty. W 2004 roku na całym świecie było głośno o SARS i ptasiej grypie, więc stwierdziłem, że to strzał w dziesiątkę. W prosty sposób mogłem zaplanować metodę rozprzestrzeniania się zarazy. Wszyscy boją się epidemii. A stawka nie mogłaby być wyższa – w rękach graczy będzie spoczywał los ludzkości.

Zanim się obejrzałem, w moim umyśle świeżo upieczonego taty pojawiła się luźna koncepcja – gra kooperacyjna, wielozadaniowe karty, reakcje łańcuchowe i przerażający wróg. Pomysł ten rozwijał się powoli, gdy spacerowałem z moją maleńką córeczką wokół bloku.

Na początku roku 2004, po jednym z takich spacerów, zacząłem pracować nad prototypem.

Pierwszy prototyp stworzyłem z tego, co miałem pod ręką – planszy na kartce papieru, talii zwykłych kart do gry, pionków i drewnianych kostek. Pierwszą partię rozegrałem sam na stole w kuchni i przez przypadek odkryłem główny mechanizm, który tworzy napięcie w grze. (A gdyby tak położyć odrzucone karty na wierzchu talii?) Ekscytacja wywołana tym prostym pomysłem zmotywowała mnie do dalszej pracy nad całą grą.

W ciągu trzech lat dopracowałem projekt, grając w niego podczas lunchów w Yahoo!, gdzie pracowałem, w lokalnych klubach planszówkowych i na spotkaniu planszówkomaniaków zwanym Gathering of Friends. Tam poznałem Zeva Shlasingera, założyciela i ówczesnego właściciela Z-Man Games, który zaproponował, że rzuci okiem na moją grę. Postanowił, że ją wyda, więc podpisaliśmy umowę i w roku 2007 przygotowywaliśmy grę, żeby w końcu ujrzała światło dzienne na rynku wydawniczym. Stało się to w lutym 2008 roku.

Pandemic od tego czasu sprzedało się w ponad milionie egzemplarzy, zostało przetłumaczone na 27 języków i dorobiło się kilku dodatków, gry kościanej, serii gier Pandemic Legacy oraz osobnej linii niezależnych gier Pandemic Survival. Aby uczcić ten sukces i 10. urodziny gry, Z-Man Games z dumą przedstawia Edycję jubileuszową. Miłej zabawy

— *Matt Leacock, 2018*

Od lewej do prawej: 1. edycja Pandemic *(2008), 2. edycja* Pandemic *(2013), dodatek* Na krawędzi *(2013),* Rising Tide *(2017),* Pandemic Legacy: Sezon 1 *(2015).*

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1 PLANSZA, STACJE BADAWCZE I ZNACZNIKI CHORÓB

Umieść planszę na środku stołu, w zasięgu wszystkich graczy. Połóż 6 stacji badawczych i znaczniki chorób w pobliżu planszy. Pogrupuj znaczniki chorób na 4 oddzielne stosy (zgodnie z ich kolorem) , a następnie włóż je do odpowiednich szalek Petriego. Przysuń szalki Petriego do planszy, a w Atlancie umieść 1 stację badawczą.

W Atlancie mieści się siedziba Centrum Kontroli i Prewencji Chorób.

2 POZOSTAŁE ZNACZNIKI

Umieść znacznik rozprzestrzeniania się chorób na polu „0" na skali rozprzestrzeniania się chorób , a znacznik poziomu zachorowań na polu „2" skali zachorowań. 4 znaczniki lekarstw połóż na planszy tak, jak pokazano na ilustracji obok.

3 INFEKCJA MIAST

Potasuj karty infekcji, umieść je w zakrytym stosie na odpowiednim miejscu na planszy i postępuj według poniższej instukcji:

- Odkryj 3 wierzchnie karty. Umieść po 3 znaczniki chorób w odpowiednim kolorze w każdym z miast wskazanych na kartach.
- Odkryj kolejne 3 karty i umieść w odpowiednich miastach po 2 znaczniki chorób we właściwym kolorze.
- Następnie odkryj jeszcze 3 karty i umieść w odpowiednich miastach po 1 znaczniku chorób. (Łącznie na planszy będzie więc 18 znaczników chorób, każdy z nich w kolorze odpowiadającym kolorowi miasta).

9 odkrytych kart odłóż na stos odrzuconych kart infekcji. Pozostałe karty infekcji to stos kart infekcji.

4 KARTY I PIONKI GRACZY

Daj każdemu po 1 losowej karcie postaci i odpowiadający jej pionek postaci. Postawcie swoje pionki postaci w Atlancie. Pozostałe pionki postaci i karty z nimi związane nie biorą udziału w grze.

Oddziel karty epidemii od pozostałych kart i odłóż je na bok (będą potrzebne w kroku 5). Potasuj pozostałe karty (miast i zdarzeń) i rozdaj graczom ich odpowiednią liczbę. Te karty stanowią początkowy zestaw każdego gracza.

Liczba osób	Karty
2	4
3	3
4	2

5 STOS KART GRY

Możesz ustawić stopień trudności gry, wykorzystując 4, 5 albo 6 kart epidemii, co odpowiada poziomom: dla początkujących, standardowemu i heroicznemu. Niewykorzystane karty epidemii usuń z gry.

Podziel pozostałe karty gry na tyle zakrytych stosów, ile kart epidemii zamierzasz wykorzystać. Wszystkie stosy powinny zawierać podobną liczbę kart. Włóż do każdego z nich po 1 karcie epidemii i potasuj każdy stos osobno. Następnie ułóż stosy jeden na drugim (mniejsze stosy powinny leżeć na spodzie) i umieść je w odpowiednim miejscu na planszy.

W pierwszej rozgrywce użyj 4 kart epidemii.
Gdy standardowa wersja będzie zbyt prosta, użyj 6 kart epidemii.

6 ROZPOCZĘCIE ROZGRYWKI

Każdy gracz musi zapoznać się z kartami, które otrzymał. Grę rozpoczyna gracz, który otrzymał kartę miasta o największej populacji.

ROZGRYWKA

Każda tura gracza podzielona jest na 3 fazy:

1. Akcje (wykonaj maksymalnie 4 akcje).
2. Dobieranie kart (weź 2 nowe karty).
3. Nowe infekcje.

Po pojawieniu się nowych infekcji turę rozpoczyna kolejny gracz (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

Gracze mogą sobie wzajemnie doradzać. Każdy może coś zaproponować lub podzielić się swoim pomysłem, ale tylko gracz wykonujący aktualnie swój ruch może decydować, co zrobi.

Gracze mogą mieć na ręce karty miast i zdarzeń.

Karty miast można zagrywać w trakcie niektórych akcji, a karty zdarzeń w dowolnym momencie.

AKCJE

W każdej turze możesz wykonać maksymalnie 4 akcje.

Wybierz dowolną kombinację akcji opisanych poniżej. Możesz wykonać tę samą akcję kilka razy, ale każde wykonanie liczy się jako 1 akcja. Specjalne zdolności postaci mogą wpływać na sposób wykonywania akcji. Niektóre akcje wymagają odrzucenia kart(y) z ręki. Wszystkie odrzucone w ten sposób karty należy odłożyć na stos odrzuconych kart gry.

AKCJE ZWIĄZANE Z RUCHEM

JAZDA/REJS

Przenieś się do miasta połączonego przerywaną linią z tym, w którym obecnie się znajdujesz.

Przerywana linia wykraczająca poza planszę otacza „glob" i wychodzi z drugiej strony mapy, łącząc miasta. W przykładzie powyżej widać, że: Sydney i Los Angeles są połączone.

LOT BEZPOŚREDNI

Odrzuć kartę miasta, aby przenieść się do miasta wskazanego na tej karcie.

LOT CZARTEROWY

Odrzuć kartę **miasta, w którym aktualnie jesteś**, aby przenieść się **do dowolnego** innego miasta.

LOT PRYWATNY

Przenieś się z miasta ze stacją badawczą do dowolnego innego miasta, w którym także znajduje się stacja badawcza.

INNE AKCJE

BUDOWA STACJI BADAWCZEJ

Odrzuć kartę miasta, w którym jesteś, aby zbudować w nim stację badawczą. Weź stację badawczą z zasobów znajdujących się obok planszy. Jeśli wszystkie stacje badawcze zostały już wykorzystane, weź dowolną stację z planszy.

LECZENIE CHOROBY

Weź 1 znacznik choroby z miasta, w którym się znajdujesz, i umieść go w odpowiedniej szalce Petriego. Jeśli ten rodzaj choroby jest uleczalny (zob. *Wynalezienie lekarstwa* poniżej), usuń **wszystkie znaczniki tego koloru z miasta, w którym przebywasz**.

Jeśli w mieście znajdują się znaczniki kilku uleczalnych chorób, każda akcja leczenia choroby usuwa znaczniki tylko jednej z chorób obecnych w mieście.

Jeśli z planszy został usunięty ostatni znacznik uleczalnej choroby, chorobę uważa się za **wyeliminowaną**. Odwróć znacznik lekarstwa w kolorze tej choroby na stronę z ⊘.

Eliminacja choroby nie jest wymagana do wygranej. Do końca rozgrywki **nie umieszcza się już znaczników wyeliminowanej choroby.**

Usunięcie ostatniego znacznika choroby, która nie jest uleczalna, nie powoduje jej eliminacji.

DZIELENIE SIĘ WIEDZĄ

Możesz wykonać tę akcję na 1 z 2 sposobów:

- **daj** innemu graczowi kartę miasta, w którym stoją razem Wasze pionki;
- **weź** od innego gracza kartę miasta, w którym stoją razem Wasze pionki.

Przykład. Jeśli masz kartę miasta Moskwa i jesteś tam z innym graczem, możesz mu ją dać. Jeśli to ten drugi gracz ma kartę Moskwy, możesz ją od niego wziąć. W obu przypadkach musicie jednak zgodzić się na przekazanie karty.

WYNALEZIENIE LEKARSTWA

Stojąc w **dowolnej** stacji badawczej, odrzuć z ręki 5 kart miasta w 1 kolorze, aby wynaleźć lekarstwo na chorobę **tego koloru**. Następnie przesuń znacznik lekarstwa w odpowiednim kolorze na wskaźnik uleczalności tej choroby (pole wyżej).

Jeśli z planszy został usunięty ostatni znacznik uleczalnej choroby, chorobę uważa się za **wyeliminowaną**. Odwróć znacznik lekarstwa w kolorze tej choroby na stronę z ⊘.

Po odkryciu lekarstwa na daną chorobę jej znaczniki pozostają na planszy. W wyniku kolejnych epidemii i zarażeń (zob. *Epidemia* i *Nowe infekcje*, str. 8) w miastach w dalszym ciągu mogą pojawić się nowe znaczniki tej choroby. Leczenie takiej choroby jest jednak teraz prostsze, co skraca drogę do zwycięstwa.

PRZYKŁADOWY FRAGMENT GRY

W swojej pierwszej turze Maciek wykonuje 4 akcje:

1. Jedzie do Chicago (z Atlanty).
2. Jedzie do San Francisco.
3. Leczy chorobę w San Francisco, więc usuwa z miasta znacznik niebieskiej choroby.
4. Ponownie leczy chorobę w San Francisco, więc usuwa drugi znacznik niebieskiej choroby.

W ten sposób Maciek zakończył fazę wykonywania akcji w swojej turze.

Na późniejszym etapie rozgrywki odkryto lekarstwo na czerwoną chorobę.

W Manili wciąż znajdują się 3 znaczniki czerwonej choroby. W mieście jest jednak Martyna (naukowiec, pionek z białą podstawką), która rozpoczyna swoją turę. Najpierw 1 leczy chorobę w Manili, usuwając wszystkie 3 czerwone znaczniki w ramach 1 akcji (ponieważ ta choroba jest już uleczalna). Tym ruchem wyeliminowała czerwoną chorobę, więc odwraca czerwony znacznik lekarstwa na stronę z ⊘.

Gosia (kierownik budowy, pionek z zieloną podstawką), znajduje się w Ćennaju, gdzie zbudowała stację badawczą.

Gosia mówi Martynie, że ma w ręce kartę miasta Ćennaj i oferuje Martynie przekazanie tej karty, jeśli Martyna może dostać się do Ćennaju. Martyna odrzuca kartę miasta Manila, aby wykonać 2 lot czarterowy i przenieść swój pionek do Ćennaj.

Następnie Martyna 3 dzieli się wiedzą z Gosią, biorąc od niej kartę miasta Ćennaj. W efekcie Martyna ma teraz 4 czarne karty, co zazwyczaj nie wystarcza do wynalezienia lekarstwa.

Martyna jest jednak naukowcem, więc potrzebuje tylko 4 kart w 1 kolorze do wynalezienia lekarstwa na chorobę tego koloru. Martyna 4 wynajduje lekarstwo, odrzucając 4 czarne karty z ręki w stacji badawczej w Ćennaju, a następnie przesuwa czarny znacznik lekarstwa na wskaźnik uleczalności czarnej choroby.

W ten sposób Martyna zakończyła fazę wykonywania akcji w swojej turze.

DOBIERZ 2 KARTY

Po wykonaniu 4 akcji weź jednocześnie 2 karty z wierzchu stosu kart gry.

Jeśli w momencie dobierania kart na stosie jest 1 karta (albo nie ma żadnej), gra się kończy. Wasz zespół przegrał! Nie tasuj odrzuconych kart, aby stworzyć z nich nowy stos.

EPIDEMIA

Jeśli wśród dobranych kart znajduje się karta epidemii, natychmiast wykonaj poniższe czynności w podanej kolejności:

1. **Wzrost.** Przesuń znacznik poziomu zachorowań na skali zachorowań o 1 pole do przodu.
2. **Zarażanie.** Dobierz kartę **ze spodu** stosu kart infekcji. Jeśli nie jest to karta wyeliminowanej choroby, dodaj w tym mieście 3 znaczniki choroby wskazanego koloru. Jeśli w mieście znajdują się już znaczniki w tym kolorze, nie dodawaj 3, a jedynie tyle, aby w mieście były łącznie 3 znaczniki tego koloru. To miasto inicjuje **rozprzestrzenianie się chorób** (zob. obok). Odrzuć kartę na stos odrzuconych kart infekcji.
3. **Intensyfikacja.** Weź wszystkie karty ze stosu odrzuconych kart infekcji, potasuj je i umieść na wierzchu stosu kart infekcji.

Ważne! Wykonując te czynności, pamiętaj, aby **dobierać** karty **tylko ze spodu stosu kart infekcji** i aby **tasować tylko odrzucone** karty infekcji, a następnie **umieszczać je na wierzchu** istniejącego **stosu kart infekcji**.

Niezwykle rzadkie, choć prawdopodobne, jest jednoczesne dobranie 2 kart epidemii. W takim przypadku wykonaj wszystkie 3 opisane powyżej czynności, a następnie je powtórz. W takiej sytuacji podczas drugiej epidemii będzie tylko 1 karta infekcji, którą będzie trzeba „potasować" i odłożyć na wierzch stosu kart infekcji. W tym mieście zostanie więc zainicjowane **rozprzestrzenianie się chorób** w trakcie fazy **nowych infekcji** (zob. obok), chyba że zagrana zostanie karta zdarzenia, która temu zapobiegnie (zob. *Karty zdarzeń*, str. 10). Karty zdarzeń można zagrywać po rozpatrzeniu pierwszej karty epidemii i przed rozpatrzeniem drugiej.

Po wykonaniu czynności związanych z kartą epidemii usuń ją z gry. **Nie dobieraj** żadnych kart w zamian za karty epidemii.

LIMIT KART NA RĘCE

Jeśli w którymkolwiek momencie gry masz więcej niż 7 kart na ręce (najpierw rozpatrz karty epidemii, jeśli jakieś dobrałeś, i nie wliczaj ich do limitu), musisz odrzucić nadmiarowe karty albo zagrać posiadane karty zdarzeń tak, aby mieć nie więcej niż 7 kart na ręce (zob. *Karty zdarzeń*, str. 10)

Martyna dobiera 2 karty. Żadna z nich nie jest kartą epidemii, a łącznie Martyna nie ma 7 kart na ręce, więc może kontynuować swoją turę.

NOWE INFEKCJE

Odkryj karty infekcji z wierzchu stosu kart infekcji w liczbie równej aktualnemu **poziomowi zachorowań**. Liczba ta widnieje na skali zachorowań pod znacznikiem poziomu zachorowań. Karty odwracaj jedną po drugiej, po kolei zwiększaj liczbę chorych w odpowiednich miastach.

Jeśli choroba w kolorze z karty nie została jeszcze wyeliminowana, dodaj w tym mieście 1 znacznik choroby w odpowiednim kolorze. Jeśli w mieście są już 3 znaczniki tego koloru, to — zamiast dodawać czwarty — miasto inicjuje **rozprzestrzenianie się tej choroby** (zob. poniżej). Odrzuć kartę na stos odrzuconych kart infekcji.

Jeśli istnieje potrzeba dołożenia na planszę znaczników choroby, ale nie ma już znaczników w danym kolorze, Wasz zespół przegrywa! Może to mieć miejsce podczas epidemii, rozprzestrzeniania się chorób albo nowych infekcji.

ROZPRZESTRZENIANIE SIĘ CHORÓB

Gdy zainicjowane zostanie rozprzestrzenianie się chorób, przesuń znacznik rozprzestrzeniania się chorób o 1 pole do przodu. Następnie umieść po 1 znaczniku w kolorze choroby w każdym mieście połączonym z miastem inicjującym. Jeśli w którymś z nich są już 3 znaczniki choroby tego koloru, nie umieszczaj czwartego. Zamiast tego miasto inicjuje **reakcję łańcuchową rozprzestrzeniania się chorób** tuż po zakończeniu obecnego rozprzestrzeniania.

Jeśli wystąpi **reakcja łańcuchowa**, przesuń znacznik rozprzestrzeniania się chorób o 1 pole do przodu. Następnie dodaj nowe znaczniki choroby tak, jak opisano powyżej, z wyjątkiem miast, które inicjowały już rozprzestrzenianie się choroby w ramach tej reakcji łańcuchowej (dla rozpatrywanej aktualnie karty).

W efekcie rozprzestrzeniania się chorób w miastach mogą pojawić się znaczniki chorób różnych kolorów (maksymalnie 3 znaczniki każdego koloru).

Jeśli znacznik rozprzestrzeniania znajdzie się na ostatniej pozycji skali, gra się kończy, a Wasz zespół przegrywa!

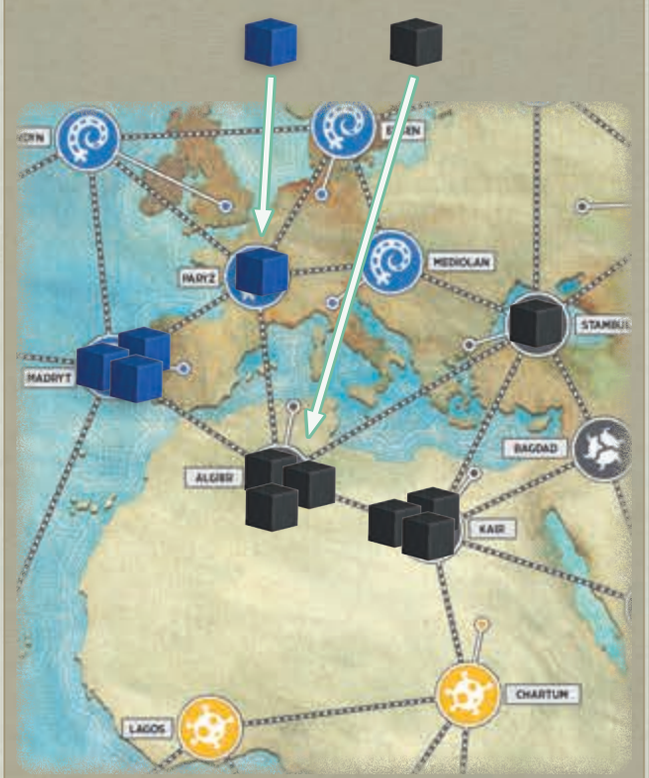
PRZYKŁAD INFEKCJI

Martyna, kończąc swoją turę, musi zainfekować kolejne miasta. Aktualny poziom zachorowań wynosi 3, więc Martyna odkrywa 3 karty infekcji z wierzchu stosu: Seul, potem Paryż, potem Algier.

Czerwona choroba została wyeliminowana, więc Martyna po prostu odrzuca kartę Seulu.

W Paryżu jest już niebieski znacznik, więc Martyna dodaje drugi niebieski znacznik, po czym odrzuca kartę Paryża.

Czarna choroba jest już uleczalna, ale nie została jeszcze wyeliminowana (czarne znaczniki wciąż są na planszy), więc Algier zostanie zainfekowany. W mieście są już 3 czarne znaczniki, więc Martyna — zamiast umieścić czwarty — inicjuje rozprzestrzenianie się czarnej choroby z Algieru.



PRZYKŁAD ROZPRZESTRZENIANIA

Algier inicjuje rozprzestrzenianie się czarnej choroby. Martyna przesuwa znacznik rozprzestrzeniania w przód o 1 pole i umieszcza 1 czarny znacznik w każdym mieście połączonym z Algierem: w Madrycie, Paryżu, Stambule i Kairze. W Kairze są już 3 czarne znaczniki, więc nie umieszcza się tam czwartego. Kair ulega jednak reakcji łańcuchowej.

Martyna przesuwa znacznik rozprzestrzeniania się chorób o kolejne pole do przodu. Umieszcza po 1 czarnym znaczniku w miastach połączonych z Kairem: w Stambule, Bagdadzie, Rijadzie i Chartumie. Nie umieszcza ich jednak w Algierze, ponieważ to miasto uczestniczyło już w rozprzestrzenianiu się choroby wywołanej tą kartą infekcji. Następnie Martyna odrzuca kartę infekcji Algieru.

KONIEC TURY

Twoja tura kończy się po dokonaniu nowych infekcji i odrzuceniu kart infekcji. Kolejną turę rozpoczyna gracz siedzący po Twojej lewej stronie.

KARTY ZDARZEŃ

Dowolny gracz może zagrać kartę zdarzenia w dowolnym momencie z wyjątkiem czasu pomiędzy dobraniem karty a jej rozstrzygnięciem. Zagranie karty zdarzenia nie jest akcją. O tym, jak wykorzystać kartę zdarzenia, decyduje gracz, który ją zagrał.

Po zagraniu karty zdarzenia odłóż ją na stos odrzuconych kart gry.

W fazie nowych infekcji pierwsza z dwóch dobranych kart infekcji inicjuje rozprzestrzenianie się chorób. Nie możesz wówczas zagrać karty *Most powietrzny* i dzięki niej przesunąć specjalisty ds. kwarantanny, aby zapobiec rozprzestrzenianiu. Możesz wykorzystać *Most powietrzny* i przesunąć specjalistę ds. kwarantanny (dla potencjalnej ochrony innych miast) dopiero po zakończeniu rozprzestrzeniania, ale przed odwróceniem drugiej karty infekcji.

KARTY GRY

Jeśli gracie na poziomie dla początkujących (4 karty epidemii) albo gracie z doświadczonymi graczami, odkryjcie swoje karty i połóżcie je przed sobą na stole, aby każdy mógł je obejrzeć. Jeśli gracie na poziomie standardowym (5 kart epidemii) albo heroicznym (6 kart epidemii), trzymajcie karty w ukryciu, aby każdy mógł uczestniczyć w dyskusjach i opracowywaniu planów w trakcie gry.

Tylko karty gry (nie licząc kart epidemii) wliczają się do limitu kart, które można mieć na ręce. Kartę postaci/pomocy należy zignorować.

Każdy gracz w dowolnym momencie może przeglądać zawartość obu stosów odrzuconych kart.

KONIEC GRY

Wygrywacie, gdy odkryjecie lekarstwa na wszystkie 4 choroby.

Gracze nie muszą wyeliminować wszystkich 4 chorób, aby wygrać. Wystarczy, że wynajdą na nie lekarstwa. Gdy wszystkie choroby będą uleczalne, gra natychmiast skończy się wygraną (bez względu na to, ile znaczników chorób pozostało na planszy).

Przegrywacie natychmiast w 1 z 3 przypadków:

- znacznik rozprzestrzeniania się chorób osiągnie 8. pozycję na skali,
- zabraknie znaczników chorób, gdy będą potrzebne podczas infekcji miast,
- nie będzie można dobrać 2 kart gry po wykonaniu akcji.

NAJCZĘŚCIEJ ZAPOMINANE ZASADY

- Nie dobieraj kart w zastępstwie dobranej karty epidemii.
- Możesz wynaleźć lekarstwo **w dowolnej** stacji badawczej. Kolor miasta, w którym stoi, nie musi odpowiadać kolorowi tej choroby.
- W swojej turze możesz podzielić się wiedzą z innym graczem i wziąć od niego kartę miasta, w którym stoisz. Obaj musicie znajdować się w tym samym mieście.
- W swojej turze **możesz wziąć kartę dowolnego miasta od badacza** (ale tylko od niego), jeśli jesteście w tym samym mieście.
- Musisz zweryfikować liczbę kart w ręce pod kątem limitu kart (7) natychmiast po otrzymaniu karty od innego gracza. Jeśli podczas gry masz za dużo kart, musisz odrzucić tyle kart lub zagrać tyle kart zdarzeń, aby mieć 7 kart na ręce

OPRACOWANIE

Projekt gry: Matt Leacock

Producent: Justin Kemppainen

Grafika: Monica Helland i Bree Lindsoe

Figurki: Niklas Norman

Projekt figurek: Samuel R. Shimota

Ilustracje: Monica Helland i Chris Quilliams

Dyrektor artystyczny Z-Man Games: Samuel R. Shimota

Wydawca:: Steven Kimball

Testerzy: Hillary Carey, Jim Cote, Steve Duff, Chris i Kim Farrellowie, Rich Fulcher, Wei-Hwa Huang, Donna Leacock, Corbin Nash, Kevin O'Hare, Craig Silverstein i Ken Tidwell

PODZIĘKOWANIA

Matt Leacock chciałby podziękować za pomoc przy pracy nad grą *Pandemic* przez ostatnie 10 lat:

Tomowi Lehmannowi za pomoc przy procesie testowania, wszystkie rady dotyczące instrukcji i nowych postaci w 2. edycji. I przede wszystkim za wspólną pracę nad dodatkami do *Pandemic* przez te wszystkie lata.

Hillary Carey, która zmotywowała mnie do „stulenia dzioba, zaszycia się w jakimś kącie i obserwacji ludzi".

Beth Heile i Johnowi Knoerzerowi za ich niestrudzoną pomoc przy testach.

Z-MAN games™

1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113 USA
651-639-1905
info@ZManGames.com

© 2018 Z-Man Games. Pandemic, Z-Man Games oraz logo Z-Man to TM Z-Man Games. Fantasy Flight Supply to TM Fantasy Flight Games. Elementy gry mogą się różnić od przedstawionych na opakowaniu. Wyprodukowano w Chinach. NINIEJSZY PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ.NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB PONIŻEJ 8. ROKU ŻYCIA.

FANTASY FLIGHT SUPPLY™
3
PASUJĄCE KOSZULKI NA KARTY

DOWÓD ZAKUPU
Pandemic: 10. rocznica – edycja jubileuszowa
ZM7102

POSTACIE

Każdy gracz wciela się w postać dysponującą unikalnymi zdolnościami, co zwiększa Wasze szanse na wygraną.

SZEF „PLANU B”

Szef „Planu B” może, wykorzystując 1 akcję, wziąć dowolną kartę zdarzenia ze stosu odrzuconych kart gry i umieścić ją na karcie swojej postaci. W danym momencie na karcie postaci może leżeć tylko 1 karta zdarzenia. Taka karta nie wlicza się do limitu kart na ręce.

Gdy Szef „Planu B” zagra kartę zdarzenia ze swojej karty postaci, usuwa tę kartę zdarzenia z gry (zamiast odkładać ją na stos odrzuconych kart gry).

LOGISTYK

Logistyk może w ramach swojej akcji: przenieść dowolny pionek (za zgodą jego właściciela) do dowolnego miasta, w którym już stoi jakiś pionek, **ALBO** przenieść pionek innego gracza (za zgodą jego właściciela) tak, jakby był to pionek logistyka.

Logistyk może jedynie przesunąć pionek innego gracza. Nie może jednak wykonywać za jego pomocą akcji, np. leczenia choroby.

> Gdy logistyk przenosi pionek innego gracza, odrzuca karty miast ze swojej ręki. Jeśli wybierze lot czarterowy, odrzucana karta musi odpowiadać miastu, z którego przesuwany jest pionek.

SANITARIUSZ

Sanitariusz usuwa **wszystkie** znaczniki chorób 1 koloru (nie tylko 1) podczas akcji **leczenia choroby**.

Jeśli choroba jest **uleczalna**, automatycznie (bez wykonywania akcji) usuwa wszystkie znaczniki tej choroby z miasta, wchodząc do niego albo po prostu tam będąc.

Sanitariusz chroni również miasto, w którym przebywa, przed umieszczaniem w nim znaczników (i rozprzestrzenianiem się) **uleczalnych chorób**.

> Automatyczne usuwanie znaczników chorób przez sanitariusza może nastąpić również podczas tur innych graczy, jeśli sanitariusz zostanie przeniesiony przez logistyka albo w wyniku działania karty *Mostu powietrznego*.

KIEROWNIK BUDOWY

Kierownik budowy może w ramach swojej akcji: zbudować stację badawczą w mieście, w którym aktualnie się znajduje, bez odrzucania karty miasta (nie musi jej mieć), **ALBO** raz na turę przesunąć się ze stacji badawczej do innego miasta, odrzucając kartę dowolnego miasta.

> Logistykowi nie wolno korzystać ze specjalnej zdolności ruchu kierownika budowy, gdy przesuwa pionek kierownika budowy.

SPECJALISTA DS. KWARANTANNY

Specjalista ds. kwarantanny zapobiega zarówno rozprzestrzenianiu się chorób, jak i dodawaniu nowych znaczników chorób w mieście, w którym przebywa, **ORAZ** we wszystkich miastach z nim połączonych. Ta umiejętność nie ma zastosowania podczas rozmieszczania znaczników chorób na początku gry.

BADACZ

Podczas dzielenia się wiedzą:

- Badacz może przekazać kartę **dowolnego** miasta z ręki innemu graczowi.
- Drugi gracz może wziąć kartę **dowolnego** miasta z ręki badacza.

Karta **musi pochodzić z ręki badacza**, ale może nastąpić w trakcie tury dowolnego z tych graczy. Przekazana karta **nie musi odpowiadać miastu**, w którym znajdują się gracze.

NAUKOWIEC

Naukowiec potrzebuje jedynie 4 (a nie 5) kart miast w 1 kolorze, aby wynaleźć lekarstwo na chorobę w tym kolorze.

Czy uda się Wam ocalić ludzkość?

Z-MAN™ games