PANDEMIC™
STAN ZAGROŻENIA

Dodatek do gry
Pandemic autorstwa
Matta Leacocka
i Toma Lehmanna

W obliczu chorób odpornych na leczenie, zakażeń przenoszących się ze zwierząt na ludzi i niespodziewanych kryzysów, wasz zespół musi znów ścigać się z czasem, aby uratować ludzkość. Czy zdołacie pokonać superbakterie, niebezpieczeństwa czyhające na prowincji i przeciwności losu z kart nagłych wypadków? Potrzebujecie chwili oddechu? Ułatwcie sobie wyzwania, wprowadzając kwarantannę. Szereg nowych postaci jeszcze bardziej urozmaici wam przebieg 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

5X 4X 5X 4X

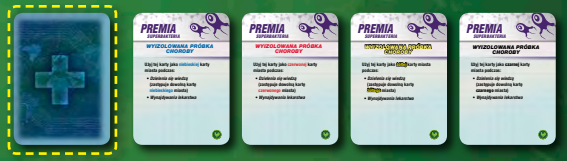
1 kość prowincji

10 kart nagłych wypadków

...

4 fabryki szczepionek

8 kart premii



...

2 karty superbakterii

24 szczepionki

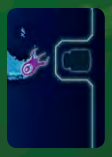
...

1 zmieniona karta postaci (wersja dla wyzwania Superbakteria)

24 znaczniki choroby

...

1 wskaźnik uleczalności fioletowej choroby



1 znacznik lekarstwa

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

Wszystkie karty tego rozszerzenia oznaczono takim symbolem w rogu. W razie potrzeby można je więc 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 infekcji, aby zdobyć więcej czasu na wynalezienie lekarstwa.
- **Wyzwanie Prowincje:** czy potraficie pomóc ludziom zaatakowanym przez choroby odzwierzęce?
- **Wyzwanie Nagły wypadek:** czy zdążycie wynaleźć lekarstwa w obliczu serii nieprzewidywalnych wydarzeń?
- **Wyzwanie: 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 postaci 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 jedną kartę epidemii mniej, niż zwykle.

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

NOWE POSTACIE I ZDARZENIA

Nowe postacie

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

Użyj karty postaci Pułkownik tylko podczas rozgrywek z Kwarantanną. Kartę Weterynarz możesz wykorzystać tylko podczas rozgrywek z wyzwaniem Prowincje, a kartę Sanitariusza (w wersji Superbakteria) tylko podczas rozgrywek z wyzwaniem Superbakteria.

Nowe zdarzenia

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

Kartę zdarzenia Lokalna Inicjatywa używaj tylko do rozgrywek z Kwarantanną.

Dodatkowe informacje

Działania zapobiegawcze

Po zagraniu, karta nie wlicza się do limitu kart w ręce. Jeśli masz dołożyć w mieście tyle znaczników, że miałoby nastąpić *Rozprzestrzenianie choroby*, dodaj tylko tyle znaczników tej choroby, aby łącznie było ich 3 (nie dochodzi do *Rozprzestrzeniania choroby*).

Sztab Kryzysowy

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

Interwencja Kryzysowa

Tę kartę możesz zagrać tylko pomiędzy zakończeniem fazy *Intensyfikacja* epidemii, a dociągnięciem kart infekcji. „Zarażone miasto", to miasto wskazane na karcie dociągniętej ze spodu kart infekcji w fazie *Zarażanie* epidemii.

Planowanie zasobów

W czasie tego zdarzenia nie obowiązuje cię limit kart w ręce.

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*).

Wykorzystując w grze kwarantannę, możesz wprowadzić do gry kartę postaci Pułkownik oraz kartę zdarzenia Lokalna inicjatywa.

Przygotowanie

Umieść 4 żetony kwarantanny w pobliżu planszy. Jeśli wykorzystujecie w grze postać Pułkownik, użyj wszystkich 6 żetonów kwarantanny.

Rozgrywka

Jako akcja, możesz poddać kwarantannie miasto, w którym się obecnie znajdujesz: umieść w nim żeton kwarantanny, stroną oznaczoną „2" ku górze. W mieście może znajdować się tylko jeden żeton kwarantanny.

Jeśli wszystkie 4 (albo 6 z Pułkownikiem) 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 dwóm próbom dodania znaczników choroby lub rozprzestrzenianiu choroby w danym mieście. Jeśli miałby się w nim pojawić znacznik choroby (lub miałoby nastąpić rozprzestrzenianie), nie umieszczaj znacznika choroby (i nie rozprzestrzeniaj choroby). Zamiast tego: za pierwszym razem, odwróć żeton kwarantanny na stronę oznaczoną „1" ku górze, a za drugim razem odrzuć go.

Dodatkowe informacje

Żetony kwarantanny chronią miasto przed dodawaniem znaczników choroby (lub rozprzestrzenianiem chorób) z powodu infekcji, epidemii, nagłego wypadku i karty superbakterii (oraz Mutacją i Złośliwym szczepem, dostępnymi w rozszerzeniach). Zamiast umieszczać znaczniki choroby w mieście, odwróć lub usuń leżący w nim żeton kwarantanny.

Jeśli rozprzestrzenianie choroby lub 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 lub więcej znaczników choroby, odwróć (lub usuń) żeton kwarantanny tylko raz (tak jakby miał zostać dołożony tylko jeden znacznik choroby).

Umieszczenie dwóch różnokolorowych znaczników chorób *w tym samym momencie* (np. w wyniku wyzwania Superbakteria, nagłego wypadku *Ekspansja chorób*, czy wyzwania Mutacja) w mieście objętym kwarantanną liczy się jak dołożenie jednego znacznika.

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 jako plansze prowincji), groźne wirusy przenoszą się ze zwierząt na ludzi. Waszym zadaniem jest powstrzymanie chorób, zanim rozprzestrzenią się do pobliskich miast. Wyprawy badawcze na prowincję i *Dzielenie się wiedzą* w tych miejscach mogą ułatwić wynalezienie odpowiedniego lekarstwa.

Zmiany w przygotowaniu do gry

- Połóż plansze prowincji po obu stronach planszy głównej.

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

Rozgrywka

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

Zasady dotyczące prowincji są takie same, jak zasady dotyczące miast. Możecie poruszać się pomiędzy prowincją a dowolnym miastem połączonym z tą prowincją (zaznaczonym dyskiem w odpowiednim kolorze), korzystając z akcji *Jazda/Rejs*. Możecie też polecieć na prowincję, używając karty zdarzenia *Most powietrzny* albo akcji *Lot czarterowy* (*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 *Leczenie choroby* (lub wprowadzić tam kwarantannę).

Uwaga: *aby wyeliminować chorobę, musicie usunąć wszystkie jej znaczniki (zarówno z planszy głównej, jak i z prowincji).*

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

Infekcje w prowincjach

Rzuć kością prowincji przed dociągnięciem kart infekcji. Jeśli na kości wypadnie zwierzę, połóż jeden znacznik choroby w jego kolorze na polu odpowiedniej prowincji. W przypadku, kiedy na polu prowincji znajdują się już 3 znaczniki tej choroby, zamiast dokładać czwarty, przeprowadź rozprzestrzenianie choroby: w każdym mieście połączonym z tą prowincją umieść po jednym znaczniku choroby. Jeśli na kości wypadnie pusta ścianka, nic się nie dzieje. Następnie dociągnij 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 choroby, dodaj znacznik choroby (albo przeprowadź rozprzestrzenianie się choroby) w danej prowincji.

Warunki zwycięstwa i przegranej

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

Możecie łączyć wyzwanie Prowincje z kwarantanną, wyzwaniem Nagły wypadek, wyzwaniem Superbakteria oraz ze wszystkimi wyzwaniami dostępnymi w dodatkach *Laboratorium* i *Na krawędzi*. To wyzwanie sprawia, że w niektórych aspektach gra jest łatwiejsza, a w innych trudniejsza. Możecie go więc używać jako uatrakcyjnienie rozgrywki, bez zmiany poziomu trudności.

Powyższa ilustracja przedstawia połączenia miast z prowincjami oraz przykłady rozprzestrzeniania się chorób *(patrz Infekcje w prowincjach, poniżej).*

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 jednej akcji. W grze zespołowej (rozszerzenie Laboratorium) nie można budować zespołowych stacji badawczych na prowincji.

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

Uproszczona realizacja akcji Dzielenie się wiedzą jest dużą korzyścią, płynącą z badania chorób odzwierzęcych.

Jeśli użyłeś karty Spokojna noc, aby pominąć fazę Nowe infekcje, nie rzucaj kością prowincji.

Rzuć kością prowincji dwa razy po nagłym wypadku Pomyłka logistyczna.

Na infekcje dokonywane za pomocą kości prowincji mają również wpływ: efekt działania karty Przewlekła choroba (epidemia Złośliwego szczepu, rozszerzenie Na krawędzi) oraz/albo (jeśli są) znaczniki zmutowanej choroby.

WYZWANIE: NAGŁY WYPADEK

W tym wyzwaniu musicie stawić czoło szeregowi nagłych wypadków, które wprowadzą do gry przykre konsekwencje, w najmniej oczekiwanych momentach. To wyzwanie zwiększa liczbę tur gry. Epidemie będą występować więc rzadziej, co z kolei nieco ułatwi rozgrywkę.

Możecie łączyć to wyzwanie z kwarantanną i innymi wyzwaniami. Jeśli myślicie o podniesieniu poziomu trudności przez dodanie kolejnej karty epidemii, możecie zamiast tego wprowadzić karty nagłych wypadków. W ten sposób nie tylko podniesiecie poziom trudności, ale też urozmaicicie grę.

Przygotowanie

- Potasuj 10 kart nagłych wypadków (zakrytych). Odlicz tyle kart nagłych wypadków, ile używacie kart epidemii. Wezmą one 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 oraz 1 kartę epidemii.

Rozgrywka

Po wyciągnięciu karty nagłego wypadku, przeczytaj jej tekst na głos i wykonaj wszystkie czynności na niej opisane. 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 w ręce.

Jeśli wyciągniesz kartę epidemii i kartę nagłego wypadku, przeprowadź najpierw czynności opisane na karcie nagłego wypadku. Jeśli wyciągniesz dwie karty nagłych wypadków jednocześnie, wprowadź efekt ich działania w dowolnie wybranej kolejności.

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

Dodatkowe informacje

Karty nagłych wypadków nie są kartami zdarzeń.

Odwołany lot CDC

Ta karta *nie* zabrania Logistykowi 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.

Uszkodzona fiolka

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

Ognisko infekcji

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

Ograniczone możliwości

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

Pacjent zero

To wydarzenie działa, *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).

Rosnąca panika

Jeśli gracie 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 (patrz strona 2). Dzięki temu macie szansę spowolnić rozprzestrzenianie się superbakterii. Jeśli chcecie, możecie połączyć to wyzwanie z nagłymi wypadkami i prowincjami. Superbakteria to zdecydowanie najtrudniejsze wyzwanie w tym dodatku.

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

Przygotowanie

Przygotuj grę w zwykły sposób, z wyjątkiem:

- Dodaj do zasobów ogólnych 24 fioletowe znaczniki choroby, znacznik fioletowego lekarstwa oraz wskaźnik uleczalności fioletowej choroby.
- Połóż obok planszy 4 fabryki szczepionek i 24 szczepionki.
- Przeprowadzając inicjalne infekcje (krok 3 przygotowania gry), zamień 1 znacznik choroby danego koloru na 1 fioletowy w pierwszym, czwartym i siódmym mieście. Odłóż jedną kartę superbakterii na stos odrzuconych kart Infekcji, a drugą połóż na wierzchu talii kart infekcji.

To wyzwanie rozpoczynacie posiadając: 18 znaczników choroby rozmieszczonych na planszy (w tym 3 fioletowe) oraz 10 kart infekcji na stosie odrzuconych kart infekcji (9 kart miast i 1 karta superbakterii).

- Przekaż każdemu kartę pomocy superbakterii.
- Jeśli korzystacie z Sanitariusza, użyjcie karty tej postaci dostosowanej do wyzwania Superbakteria.
- Dodaj do zasobów ogólnych 4 żetony kwarantanny (albo 6, jeśli gracie z postacią Pułkownik).
- Potasuj 8 kart premii superbakterii (zakrytych). Odlicz tyle kart premii, ile używacie kart epidemii. Wezmą one udział w grze. Pozostałe karty odłóż do pudełka, nie odkrywając ich. Przygotowując talię kart gry, do każdego stosu włóż 1 kartę premii *oraz* 1 kartę epidemii.

Informacje ogólne

Aby wygrać, musicie wynaleźć lekarstwa na wszystkie 5 chorób *oraz* wyeliminować fioletową chorobę - superbakterię.

Nie możesz korzystać z akcji *Leczenie choroby,* aby usuwać fioletowe znaczniki choroby. Możesz jednak zapobiegać ich pojawianiu się na planszy w zwykły sposób (znaczniki kwarantanny, umiejętność *Specjalisty ds. kwarantanny*, karty zdarzeń oraz - po wynalezieniu lekarstwa - dzięki umiejętności *Sanitariusza*).

Na początku gry na planszy znajdują się 3 znaczniki superbakterii. Kolejne mogą się pojawić, kiedy miasto zostanie ponownie zainfekowane, albo kiedy znaczniki zwykłej choroby zmienią 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 jedną dawkę szczepionki zaraz po jej wybudowaniu oraz po jednej szczepionce na koniec tury każdego gracza. Stacja badawcza, w której udało się wynaleźć lekarstwo na fioletową chorobę, zostaje natychmiast zmieniona na fabrykę szczepionek. W trakcie gry możecie również przekształcać inne stacje badawcze na fabryki szczepionek.

Fioletowe znaczniki choroby możecie usuwać na kilka sposobów, korzystając z umiejętności niektórych postaci lub zdarzeń. Po wynalezieniu lekarstwa również w wyniku umiejętności specjalnych Farmaceuty i/albo Sanitariusza (o ile Sanitariusz ma ze sobą szczepionkę) albo po zagraniu zdarzenia Szczepienia masowe (rozszerzenie Na krawędzi).
Kierownik terenowy (rozszerzenie Na krawędzi) nie może jednak pobierać próbek fioletowej choroby.

Rozgrywka

Przebieg tury jest taki sam, jak w grze podstawowej.

Uwaga: akcja *Leczenie choroby* nie usuwa fioletowych znaczników choroby!

Jeśli wynaleźliście już lekarstwo na fioletową chorobę, po zakończeniu tury każdego gracza (po fazie *Nowe infekcje*), każda fabryka szczepionek produkuje jedną dawkę szczepionki. Połóż jeden znacznik szczepionki w każdym mieście z fabryką szczepionek.

Jeśli na koniec tury nie ma już tylu szczepionek, aby wszystkie fabryki mogły wyprodukować po 1 szczepionce, zdecydujcie wspólnie, która fabryka (lub fabryki) nie wyprodukuje żadnej.

AKCJE WYZWANIA: SUPERBAKTERIA

Wynalezienie lekarstwa na superbakterię (dotyczy tylko superbakterii!)

Stojąc w dowolnej stacji badawczej, odrzuć 5 kart miasta. Przynajmniej **dwie z nich** muszą wskazywać miasto, w którym aktualnie znajduje się co najmniej jeden fioletowy znacznik choroby. Usuń tę stację badawczą z gry, a na jej miejscu postaw fabrykę szczepionek i połóż obok niej jeden znacznik szczepionki.

W fabryce szczepionek nie możesz zagrywać akcji CDC (rozszerzenie Laboratorium, gra jednoosobowa) Zmiana postaci gracza oraz Wymiana danych. Podczas gry zespołowej (rozszerzenie Laboratorium), możesz przekształcić zespołową stację badawczą w zespołową fabrykę szczepionek. Aby zaznaczyć tę zmianę, postaw znacznik uprzednio stojącej tu zespołowej stacji badawczej na bocznej ściance, tuż obok fabryki szczepionek.

Budowa fabryki szczepionek (po wynalezieniu lekarstwa na superbakterię)

Usuń stację badawczą z gry, a na jej miejscu postaw fabrykę szczepionek i połóż obok niej jeden znacznik szczepionki.

Po wybudowaniu wszystkich 4 fabryk nikt nie może wykonywać tej akcji.

Możesz wykonywać akcję *Lot prywatny*, aby przemieszczać się pomiędzy dwoma fabrykami szczepionek albo pomiędzy fabryką a stacją badawczą. W fabryce szczepionek nie możesz jednak wykonywać akcji *Wynalezienie lekarstwa*. Możesz ponownie wybudować stację badawczą w mieście, w którym znajduje się fabryka szczepionek.

Kierownik budowy, Pielęgniarka i Weterynarz mogą korzystać ze swoich umiejętności poruszania się, stojąc w fabryce szczepionek.

Zbieranie szczepionek

Stojąc w mieście z fabryką szczepionek, przenieś dowolną liczbę znaczników szczepionek z fabryki na swoją kartę postaci.

W dowolnym momencie gry możesz zwrócić znacznik(i) szczepionki z karty swojej postaci do zasobów ogólnych.

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

Szczepienie

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

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

Sanitariusz automatycznie wykonuje akcję Szczepienie (bez wykorzystywania akcji), jeśli znalazł się w mieście z przynajmniej jednym fioletowym znacznikiem choroby i może odrzucić z karty swojej postaci 1 znacznik szczepionki. 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 (w fazie *Nowe infekcje*, w trakcie epidemii oraz w wyniku działania kart nagłych wypadków) wyciągniesz kartę infekcji prezentującą miasto, w którym znajduje się co najmniej 1 fioletowy znacznik choroby – umieść w nim 1 znacznik fioletowej choroby *oraz* 1 znacznik w kolorze tej karty (jeśli choroba tego koloru nie została wyeliminowana). Jeśli miałby to być czwarty znacznik w danym kolorze, zamiast umieszczać go w mieście, przeprowadź rozprzestrzenianie chorób (w szczególnym przypadku obu chorób).

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

W fazie *Nowe infekcje* odkryta karta superbakterii nie liczy się jako karta infekcji. Pociągnij kolejną kartę infekcji i przeprowadź dla niej działanie opisane na karcie superbakterii.

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

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

Jeśli miasto wskazane na karcie infekcji nie ma jeszcze fioletowych znaczników choroby (a choroba w tym kolorze nie jest wyeliminowana) – połóż w nim 1 fioletowy znacznik choroby *zamiast* znacznika w kolorze karty miasta. W innym przypadku karta superbakterii nie wprowadza żadnego działania. Przeprowadź infekcje jak zwykle (dodając do miasta 1 znacznik w kolorze wskazanym na karcie i 1 fioletowy).

Ta zasada różni się od podobnej, w wyzwaniu Mutacja z rozszerzenia Na krawędzi.

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

Warunki zwycięstwa i przegranej

Wygrywacie w momencie, kiedy wynajdziecie 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 Leczenie. Przegracie grę, jeśli w zasobach zabraknie fioletowych znaczników.

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

SUPERBAKTERIA W LABORATORIUM

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

Wyzwanie Superbakteria w laboratorium jest bardzo trudne, ze względu na presję czasu, która napędzana jest przez oba wyzwania. Zalecamy poczekać z połączeniem tych dwóch wyzwań do chwili, kiedy uda wam się wygrać rozgrywki w oba wyzwania z osobna.

Przetwarzając próbki, zwróć uwagę, 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 go 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 *Wynaleźć lekarstwo* na fioletową chorobę, musisz odrzucić 3 dowolne karty miasta. Nie muszą to być miasta, 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).

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, kiedy karta infekcji superbakterii przekształci znacznik choroby w znacznik superbakterii.

Złożona struktura molekularna
Dodatkowa karta miasta musi być kartą miasta, w którym jest przynajmniej jeden fioletowy znacznik choroby.

Utajnione ognisko zapalne
Brak efektów.

Efekt skali
Ma zastosowanie tylko wtedy, kiedy karta infekcji superbakterii przekształci znacznik choroby w znacznik superbakterii.

Odporność na leczenie
Brak efektów.

POSTACIE

Każdy gracz wciela się w postać, której specyficzne umiejętności zwiększają szanse całego zespołu na zwycięstwo.

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" do góry, możesz odwróć go na stronę oznaczoną „2".

Możesz również (jako akcja) odrzucić jedną kartę miasta, aby umieścić znacznik kwarantanny w *dowolnym* mieście.

PIELĘGNIARKA

Możesz (jako akcja) przemieścić się do miasta ze stacją badawczą.

Po rozegraniu wszystkich czynności opisanych na karcie epidemii, ale przed etapem *Nowe infekcje* tej samej tury, możesz (również poza swoją turą) przenieść się do miasta zarażonego w trakcie tej epidemii i natychmiast wykonać w nim akcję *Leczenie choroby*.

Zarażone miasto, o którym mowa, to miasto wskazane na karcie pociągniętej ze spodu kart infekcji w kroku *Zarażanie*, podczas rozgrywania epidemii.

GENETYK

Wykonując w stacji badawczej akcję *Wynalezienie lekarstwa* na chorobę w kolorze miasta, w którym stoisz, odrzuć dwie karty miasta w tym kolorze oraz po jednej karcie miasta w trzech pozostałych (standardowych) kolorach.

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

Jeśli jesteś 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 jednej karcie w każdym innym kolorze, niż kolor choroby, na którą wynajdujesz lekarstwo (nie fioletowym).

Jeśli jesteś 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 jedną kartę miasta w kolorze choroby, na którą wynajdujesz lekarstwo.

Będąc Genetykiem, możesz oczywiście zawsze wykonać akcję Wynalezienie lekarstwa w tradycyjny sposób.

FARMACEUTA

Możesz (jako akcja) pokazać kartę miasta, posiadaną w ręce, aby wykonać w nim akcję *Leczenie choroby* (lub *Szczepienie* w wyzwaniu Superbakteria). Nie odrzucasz tej karty.

Wykonując akcję Szczepienie, musisz odrzucić dawkę szczepionki.

Możesz też (jako akcja) 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 (lub 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 grając z wyzwaniem Prowincje.

Jako akcja, możesz przenieść się ze stacji badawczej na pole dowolnej prowincji.

Wykonując na prowincji akcję *Leczenie 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 jedną dawkę szczepionki. W przeciwnym razie fioletowe znaczniki pozostają w mieście. Poza tym, ta postać pozostaje bez zmian.

STOPKA REDAKCYJNA

Projekt gry: Matt Leacock oraz Tom Lehmann
Grafika: Chris Quilliams
Opracowanie: Philippe Guérin

LACERTA
Wydawnictwo Lacerta
skr. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638 Wrocław

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

facebook.com/LacertaPL
www.LACERTA.pl
kontakt@lacerta.pl

GRACZE TESTUJĄCY

Richard Aronson, Jacob Butcher, Jim Boyce, Rob Daviau, Barry Eynon, Jay i Katrina Gischer, 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.

© 2015 Z-Man Games. Pandemic, Z-Man Games, oraz logo Z-Man Games są znakami towarowymi Z-Man Games. Apple oraz logo Apple są znakami towarowymi Apple, Inc., firmy zarejestrowanej w USA oraz w innych krajach. App Store jest nazwą usługi Apple Inc. Google Play jest znakiem towarowym Google, Inc. Amazon jest znakiem towarowym Amazon.com. Elementy gry mogą różnić się od przedstawionych na obrazkach. Wyprodukowano w Chinach. NIEPRZEZNACZONE DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU 7 LAT I MŁODSZYCH. NIEBEZPIECZEŃSTWO ZADŁAWIENIA SIĘ MAŁYMI ELEMENTAMI.