



PANDEMIC

Gracze tworzą zgrany zespół szczególnie wykwalifikowanych naukowców, zwalczających nowe, ogólnoświatowe schorzenia. Właśnie pojawiły się na naszej planecie cztery szczególnie silne i wytrzymałe wirusy. Gracze, członkowie zespołu, przemierzają się po całym świecie, próbując za wszelką cenę zahamować rozwój infekcji. Kluczem jest odnalezienie składników, dzięki którym powstaną lekarstwa przeciw tym egzotycznym chorobom. Wskazówki zegara są nieubłagane, zarażonych ludzi przybywa, wirusy rozprzestrzeniają się na kolejne obszary świata. Czy uda się na czas wynaleźć lekarstwa? Los ludzkości spoczywa w waszych rękach!

KOMPONENTY

5 PIONKÓW



6 STACJI BADAWCZYCH



6 ZNACZNIKÓW



znaczniki Lekarstw, strona z fiolką



znacznik Rozprzestrzeniania się Epidemii



znacznik Skali Infekcji



znacznik Lekarstwa, strona ze wschodzącym słońcem

96 KLOCKÓW CHOROBY (24 w każdym z kolorów: żółtym, czerwonym, niebieskim, czarnym)



1 PLANSZA

Miasta

Skala Infekcji

Karty Zachorowań

Stos Odrzuconych Kart Zachorowań



Wskaźnik Rozprzestrzeniania się Epidemii

Strefa Wynalezionych Lekarstw

Karty Graczy

Stos Odrzuconych Kart Graczy

59 KART GRACZY

tył

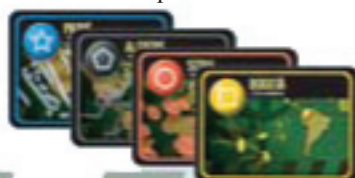
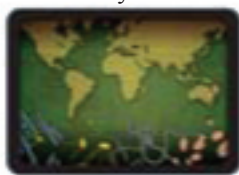
przód



48 KART ZACHOROWAŃ

tył

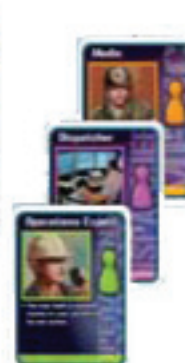
przód



5 KART RÓL

tył

przód



4 KARTY REFERENCJI

przód

tył



CEL GRY

Pandemic jest grą współpracy. Wraz z pozostałymi graczami stworzycie zespół, którego zadaniem jest zwyciężenie w walce z wirusami. Może wam się to udać, jeśli razem opracujecie strategię, dzięki której wynalezione zostaną lekarstwa przeciw chorobom, zanim epidemia nie ogarnie całej planety. Każdy z was pełni specjalną funkcję w waszym zespole. Dzięki tej roli dysponujecie szczególnymi umiejętnościami. Tylko ich przemyślane używanie doprowadzi was do sukcesu. Wasz cel to wynalezienie lekarstw na cztery śmiertelne choroby (Niebieską, Żółtą, Czarną i Czerwoną), które rozprzestrzeniają się szybko na całej planecie.



Jeśli ty i twój zespół nie dacie rady zahamować rozwoju Chorób zanim znajdziecie przeciw nim lekarstwa, planeta zachoruje i zostanie stracona, a gra zakończy się klęską dla wszystkich... Czy posiadacie to, co niezbędne, by ocalić ludzkość?

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Ułóż planszę na środku stołu, tak aby każdy gracz miał do niej łatwy dostęp.

2. Przetasuj karty Ról i każdemu z graczy rozdaj jedną z nich. Gracze biorą odpowiedni pionek i ustawiają go w Atlancie. Pozostałe karty Ról i pionki odłóż do pudełka.



3. Połóż jedną Stację Badawczą w Atlancie, a pozostałe ułóż przy planszy.



4. Połóż znacznik Rozprzestrzeniania się Epidemii na polu „0” wskaźnika Rozprzestrzeniania się Epidemii na planszy; znacznik Skali Infekcji na pierwszym polu Skali Infekcji (oznaczonym „2”); cztery Znaczniki Lekarstw blisko Strefy Wynalezionych Lekarstw.



5. Posortuj klocki Chorób według ich kolorów i połóż je w oddzielnych kupkach obok planszy.



6. Wyciągnij sześć kart Epidemii z talii kart Graczy i odłóż je na razie.



7. Przetasuj pozostałe karty Graczy (te z niebieskimi tyłami) i rozdaj je graczom: gra dla 4 graczy: po 2 karty, gra dla 3 graczy: po 3 karty, gra dla 2 graczy: po 4 karty



8. Pozostałe karty Graczy podziel na stosy – ilość stosów warunkuje poziom trudności rozgrywki, jaki chcesz przyjąć. Ilość kart w każdym stosie powinna być w miarę równa.

- Tryb Gry dla Początkujących – podziel karty na 4 stosy (graj w ten tryb tylko jeśli to twoja pierwsza gra)
- Tryb Gry Normalnej – podziel karty na 5 stosów
- Tryb Gry Heroicznej – podziel karty na 6 stosów (jeśli już opanowałeś poziom normalny)



9. Wtasuj w każdy ze stosów po jednej karcie Epidemii. Ułóż stosy jeden na drugim, formując w ten sposób talie kart Graczy. (Jeśli stosy mają nierówną ilość kart, niech te, w których jest więcej kart będą na górze talii, ponad tymi z mniejszą ilością kart). Niewykorzystane karty Epidemii odłóż do pudełka.



10. Przetasuj karty Zachorowań (zielone tyły) i ułóż je zakryte na planszy – w ten sposób powstaje talia kart Infekcji.



11. Rozłóż na planszy klocki Chorób, z którymi rozpocznie się gra:

- wylosuj 3 karty z talii kart Zachorowań i połóż je odkryte na Stosie Odrzuconych Kart Zachorowań. Każda z kart ukazuje Miasto – w każdym z nich ułóż po 3 klocki Chorób w odpowiadających kartom kolorach.
- ponownie wybierz 3 karty z tego samego stosu i zastosuj powyższą procedurę. Jednak teraz do każdego z wybranych miast połóż po 2 klocki.
- wybierz 3 ostatnie karty z tego samego stosu i zastosuj powyższą procedurę. Jednak teraz do każdego z wybranych miast połóż po 1 klocek.



12. Gracz, który ostatnio był chory rozpoczyna grę.

PODSUMOWANIE PRZYGOTOWANIA

1. NA RĘKU KAŻDEGO Z GRACZY:



Wylosowana karta Roli



karta Referencji



Rozdane karty gracza:
4 graczy: po 2 karty
3 graczy: po 3 karty
2 graczy: po 4 karty

2. UŁOŻENIE PLANSZY

pionek każdego z graczy, a także 1 Stacja Badawcza (w Atlancie)



Znacznik Rozprzestrzeniania się Epidemii i Znacznik Skali Infekcji



3. PIERWSZE ZARAŻONE MIASTA

• przetasuj karty Zachorowań i wyciągnij ich 9

Do miast z pierwszych 3 kart ułóż po 3 klocki chorób.



Do miast z następnych 3 kart ułóż po 2 klocki chorób.



Do miast z ostatnich 3 kart ułóż po 1 klocek choroby.



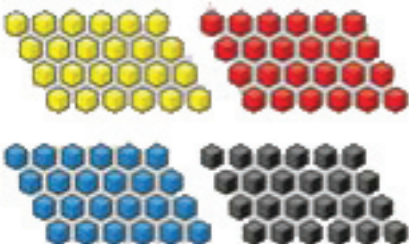
• klocki Chorób muszą odpowiadać kolorom na kartach Infekcji
• 9 zużytych kart odłóż na Stos Odrzuconych Kart Zachorowań
• pozostałe karty Zachorowań połóż na planszy na miejscu Karty Zachorowań



4. UŁÓŻ OBOK PLANSZY:

Żetony Lekarstw fiolkami do góry (bliżej Strefy Wynalezionych Lekarstw)

Pozostałe klocki Chorób posortowane według kolorów



Pozostałe Stacje Badawcze



5. PRZYGOTUJ TALIE KART GRACZY:

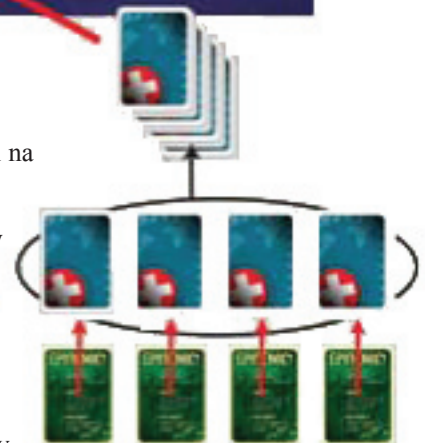
• pozostałe karty Graczy podziel na mniej więcej równe stosy.

Gra Dla Początkujących: 4 stosy

Gra Normalna: 5 stosów




Gra Heroiczna: 6 stosów

• w każdy ze stosów wtasuj po 1 zakrytej karcie Epidemii
• ułóż stosy jeden na drugim, aby uformować talię Kart Graczy.



PRZEBIEG GRY

Gracze, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, rozgrywają swe tury. W swojej turze każdy z graczy musi:

-  **WYKONAĆ 4 AKCJE**
-  **DOBRAĆ DO RĘKI 2 KARTY**
-  **ODEGRAĆ ROLĘ WIRUSA**

Po wykonaniu punktu 3., tura gracza kończy się i następny gracz rozgrywa swoją turę.

1

AKCJE

Gracz ma do wykonania w swej turze 4 akcje. Może on wybierać spośród dostępnych Podstawowych oraz Specjalnych akcji. Każda z akcji może zostać wykonana więcej niż raz podczas jednej tury (choć każdorazowe wykonanie tej samej akcji ciągle kosztuje 1 akcję). Role każdego z graczy dają im specjalne zdolności, czyniące każdego z graczy wyjątkowym. Gracze mogą także spasować, jeśli nie chcą już nic więcej zrobić w danej turze. Niewykorzystane akcje nie przechodzą do następnej tury.

PODSTAWOWE AKCJE



JAZDA (LUB REJS)

Przenieść swój pionek do sąsiedniego miasta. Miasta sąsiadują ze sobą, jeśli są ze sobą połączone czerwoną linią. Czerwone linie, które urywają się na krawędzi planszy, ciągną się dalej na przeciwległej jej części (wszak Ziemia jest okrągła) i kontynuują swój tor do sąsiadującego miasta. (Na przykład Sydney i Los Angeles są uznawane za sąsiadujące ze sobą).



LOT BEZPOŚREDNI

Zagraj kartę z ręki i przenieść swój pionek do miasta na obrazku tej karty. Następnie odrzuć tę kartę na Stos Odrzuconych Kart.



LOT CZARTEROWY

Zagraj kartę właściwą dla obecnej lokalizacji twego pionka i przenieść go do jakiegokolwiek miasta na planszy. Następnie odrzuć tę kartę na Stos Odrzuconych Kart.



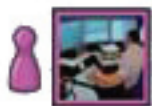
LOT POMIĘDZY STACJAMI BADAWCZYMI

Jeśli twój pionek jest w mieście, w którym znajduje się Stacja Badawcza, możesz go przenieść do każdego innego miasta, w którym znajduje się Stacja Badawcza. (Poniżej szczegóły dotyczące budowania Stacji Badawczych).



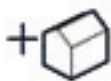
PAS

Można także spasować i nie zrobić nic.



Logistyk może w swej turze przesuwać pionki innych graczy (korzystając z którejś z dostępnych akcji Podstawowych) tak, jakby były to jego pionki. Może także poświęcić jedną swoją akcję, aby przenieść pionek do miasta, w którym jest inny pionek. Może on przemieszczać cudze pionki tylko wtedy, gdy ich właściciele wyrażą na to zgodę. *Uwaga: Korzystając z akcji Lot czarterowy, Logistyk musi zagrać kartę odpowiadającą lokalizacji pionka, którego chce przenieść.*

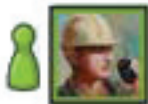
SPECJALNE AKCJE



BUDOWA STACJI BADAWCZEJ

Budowanie Stacji Badawczych pomaga waszemu zespołowi przemieszczać się pomiędzy miastami. Stacje Badawcze są także niezbędne do wynalezienia lekarstw.

Zagraj kartę odpowiadającą obecnej lokalizacji twojego pionka, a następnie połóż na tym mieście Stację Badawczą. Następnie odrzuć tę kartę na Stos Odrzuconych Kart. Jeśli nie ma już niewykorzystanych Stacji Badawczych, możesz wziąć taką, która leży na innym mieście i przenieść ją na to, w którym chciałeś ją wybudować.



Ekspert budowlany nie musi zagrać karty odpowiadającej lokalizacji pionka, kiedy chce wybudować w danym mieście Stację Badawczą. Po prostu wykorzystuje jedną swoją akcję i buduje Stację w mieście, w którym przebywa.



WYNALEZIENIE LEKARSTWA

Kiedy wasz zespół znajdzie wszystkie 4 lekarstwa, zwycięstwo jest wasze!

Jeśli twój pionek przebywa w mieście, w którym znajduje się Stacja Badawcza, możesz zagrać 5 kart tego samego koloru i w ten sposób wynaleźć lekarstwo na chorobę w tym samym kolorze. Następnie weź Znacznik Lekarstwa i połóż go (fiolką do góry) w Strefie Wynalezionych Lekarstw, na chorobie (kolorze), którą właśnie wyleczyłeś. Następnie odrzuć zagrane karty na Stos Odrzuconych Kart.



Podczas wykonywania akcji Wynalezienie lekarstwa, Naukowiec może zagrać tylko 4 karty w tym samym kolorze, aby wynaleźć lekarstwo na daną chorobę.



ZALECZANIE CHOROBY

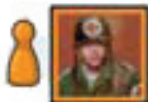
W trakcie gry, wasz zespół może podleczyć choroby, aby zyskać na czasie, którego wymaga wynalezienie lekarstw.

Usuń klocek choroby z miasta, w którym znajduje się twój pionek. (Każdy klocek, który usuwasz, kosztuje cię 1 akcję). Odłóż zdjęty klocek na kupkę klocek przy planszy. Jeśli gracze wynaleźli już lekarstwo, możesz zdjąć wszystkie klocki danej choroby z miasta, w którym znajduje się twój pionek – koszt to nadal 1 akcja.



ZASZCZEPIENIE PRZECIW CHOROBI

Jeśli wynaleziono zostało lekarstwo na daną chorobę, a wszystkie klocki w kolorze tej choroby zostały usunięte z planszy, odwróć Znacznik Lekarstw wschodzącym słońcem do góry. Od tego momentu wyciągnięte w fazie Odgrywania Roli Wirusa karty w kolorze takiej choroby nie mają żadnego efektu. Wszystkie klocki w tym kolorze możesz odłożyć z powrotem do pudełka – do końca tej gry nie zostaną one już wykorzystane.



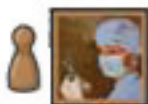
Wykonując akcję Zaleczanie choroby, Medyk może usunąć nie 1, ale wszystkie klocki w danym kolorze z miasta, w którym przebywa. Jeśli zaś Medyk znajdzie się w mieście, w którym są klocki choroby, na którą wynaleziono już lekarstwo, może on natychmiast zdjąć wszystkie klocki tego koloru – tę specjalną zdolność Medyka można wykorzystać w turze każdego gracza i nie kosztuje żadnej akcji.



DZIELENIE SIĘ WIEDZĄ

Czasem jednemu graczowi może być trudno zgromadzić wszystkie karty potrzebne do wynalezienia któregoś z lekarstw. Akcja Dzielenie się wiedzą (choć niełatwa), może okazać się kluczową w takiej sytuacji.

Oddaj lub weź jedną kartę od innego gracza. Transfer jednej karty kosztuje jedną akcję. Oba pionki graczy, spośród których jeden przekazuje swą kartę drugiemu, muszą znajdować się w tym samym mieście, a w dodatku przekazana może zostać tylko karta odpowiadająca lokalizacji, w której się znajdujecie. (Na przykład: dwóch graczy znajduje się w Moskwie, tak więc przekazana może zostać tylko karta Moskwy). Jeśli w wyniku takiego transferu któryś z graczy ma więcej niż 7 kart na rękę, musi on natychmiast odrzucić na Stos Odrzuconych Kart resztę – tak, żeby na rękę miał maksymalnie 7 kart.



W trakcie wykonywania akcji Dzielenia się wiedzą, Badacz może przekazać innemu graczowi którąkolwiek ze swych kart. Przekazana przez niego karta nie musi więc odpowiadać lokalizacji obu pionków (jak w przypadku każdego innego gracza). Ten przywilej ma miejsce tylko wtedy, gdy Badacz oddaje innemu graczowi swoją kartę – jeśli to on dostaje kartę, musi ona odpowiadać miastu, w którym obaj gracze się znajdują. Ta specjalna zdolność Badacza działa zawsze, gdy jest on zaangażowany w akcję Dzielenia się wiedzą, obojętnie w którego gracza turze.

Po wykonaniu wszystkich swoich akcji, gracze muszą dobrać do swej ręki 2 karty z talii Kart Graczy. Jeśli dobierana karta jest Kartą Epidemii, gracz nie bierze jej do swej ręki – zamiast tego postępuje zgodnie z zasadami Zagrożenia Epidemiologicznego (patrz poniżej). Po dobraniu obu kart, gracz wciela się w rolę Wirusa (patrz Odgrywanie Roli Wirusa na stronie 7). Jeśli nie ma już wystarczającej ilości kart dla gracza, rozgrywka kończy się i wszyscy gracze przegrywają!

• KARTY WYDARZEŃ SPECJALNYCH

W talii Kart Graczy znajduje się kilka kart Wydarzeń Specjalnych. Karty te mogą zostać zagrane w każdym momencie rozgrywki (nawet w trakcie trwania tury innego gracza). Zagranie takiej karty nie wymaga wykorzystania jednej akcji. Jeśli zdecydujesz się na zagranie karty Wydarzenia Specjalnego, postępuj zgodnie z instrukcjami na niej wypisanymi, następnie odrzuć tę kartę na Stos Kart Zużytych.



• LIMIT KART NA RĘKU

Żaden z graczy nie może posiadać na ręku więcej niż 7 kart. Jeśli ilość kart na ręku przekroczy to ograniczenie (na przykład poprzez dobranie kart lub wzięcie udziału w akcji Dzielenie się wiedzą), gracz taki musi natychmiast odrzucić nadwyżkę kart na Stos Odrzuconych Kart, tak żeby na ręku zostało mu 7 kart. Gracz może wybrać, którą kartę lub karty odrzuci. Gracze mogą też zagrać kartę Wydarzenia Specjalnego (nawet jeśli dopiero co ją dobrali), żeby w ten sposób zredukować ilość kart na swej ręce do 7.

• WYMIANA INFORMACJI NA TEMAT KART

Gracze mogą otwarcie dyskutować nad przyjmowanymi strategiami w trakcie rozgrywki. Niemniej jednak, aby zasymulować realizm gry, powinna być stosowana następująca reguła: rozgrywając grę w trybie Normalnym lub Heroicznym, graczom nie wolno pokazywać sobie nawzajem kart; można otwarcie mówić o swoich kartach pozostałym członkom zespołu, ale nie pokazywać ich. W trybie Początkującym zasada ta nie obowiązuje i gracze, jeśli chcą, mogą grać w otwarte karty.

Jako że Pandemic jest grą, w której liczy się współpraca i działanie (a nie zapamiętywanie), gracze mogą dowolnie przeglądać zawartość Stosu Odrzuconych Kart Graczy oraz Stosu Odrzuconych Kart Zachorowań.

ZAGROŻENIE EPIDEMIOLOGICZNE

Kiedy gracz dobierze kartę Epidemii, odkłada ją na Stos Odrzuconych Kart Graczy, po czym postępuje zgodnie z następującymi regułami:



1. Wzrost na Skali Infekcji: Przesuń Znacznik Infekcji o jedno pole w prawo na Skali Infekcji na planszy.



2. Zarażenie: Weź kartę ze spodu talii Kart Zachorowań i dodaj 3 klocki do miasta ukazanego na karcie, następnie odłóż kartę na Stos Odrzuconych Kart Zachorowań. Uwaga: W żadnym z miast nie może być więcej niż 3 klocki w jednym kolorze. Jeśli na skutek Zagrożenia Epidemiologicznego w którymś z miast miałyby zostać przekroczone ten limit, nadwyżka danych klocków powraca na swoją kupkę i rozpoczyna się Rozprzestrzenienie Epidemii. Patrz zasady dotyczące Rozprzestrzeniania Epidemii na stronie 7.



Pociągnij dolną kartę



Dołóż 3 kostki do wskazanego miasta



Odrzuć kartę

3. Intensyfikacja zachorowań: Dokładnie przetasuj Stos Odrzuconych Kart Zachorowań, a następnie ułóż te karty na wierzchu talii Kart Zachorowań. (Nie mieszaj pozostałych Kart Zachorowań z Odrzuconymi Kartami Zachorowań).



Przetasuj cały Stos Odrzuconych Kart Zachorowań



Przetasowaną talię połóż na wierzchu talii Kart Zachorowań

Dobierz tyle kart z talii Kart Zachorowań, ile wskazuje znacznik na Skali Infekcji. Następnie dodaj po jednym klocku do ukazanych na kartach miast (kolor klocków musi odpowiadać kolorowi kart). Postępuj zgodnie z kolejnością dobierania kart. Jeśli ukazane na karcie miasto jest w kolorze choroby, na którą już wynaleziono szczepionkę (znacznik wynalezionego lekarstwa na wschodzącym słońcu), nie dodawaj żadnego klocka. Jeśli w mieście są już 3 klocki danego koloru i nie można przez to dołożyć doń następnych klocków, rozpoczyna się Rozprzestrzenienie Epidemii w tym kolorze.

Przykład Odgrywania Roli Wirusa: Na koniec swej tury Krzysiek odgrywa Wirus. Znacznik Infekcji jest na „3” na Skali Infekcji, tak więc dobiera on 3 karty Zachorowań:



Seul, potem Paryż, potem Algier

Przeciwno Czerwonej Chorobie świat już został zaszczepiony wcześniej podczas gry, tak więc Krzysiek ignoruje kartę Seul. Natomiast Choroby Niebieska i Czarna ciągle są zagrożeniem – Krzysiek musi dodać po jednym o klocku odpowiednio do Paryża i do Algieru. (Mimo że na Czarną Chorobę wynaleziono już Lekarstwo, może ona nadal się rozprzestrzeniać!)



Krzysiek dodaje niebieski klock do Paryża - teraz są tam takie 2. Jednak w Algierze są już 3 czarne klocki, Krzysiek nie może więc dołożyć tam klocka... Epidemia się rozprzestrzenia! (Poniżej znajduje się przykład rozegrania Rozprzestrzenienia Epidemii).



tam klocka... Epidemia się rozprzestrzenia! (Poniżej znajduje się przykład rozegrania Rozprzestrzenienia Epidemii).

• ROZPRZESTRZENIENIE EPIDEMII

Rozprzestrzenienie epidemii ma miejsce wtedy, gdy gracz powinien dołożyć klock do któregoś z miast, a nie może tego zrobić, bo są tam już 3 klocki w danym kolorze. Kiedy tak się dzieje, zamiast dołożenia czwartego klocka, dołóż po 1 klocku w tym kolorze do każdego sąsiedniego miasta.

Reakcja Łańcuchowa - Jeśli któryś z tych dodanych do sąsiednich miast klocków miałby spowodować przekroczenie w którymś z tych miast ilości klocków ponad 3, dochodzi do kolejnego Rozprzestrzenienia Epidemii, powodując reakcję łańcuchową. Zważ, że jedno miasto może wziąć udział w Rozprzestrzenieniu Epidemii tylko raz podczas jednej reakcji łańcuchowej. Każdorazowo podczas Rozprzestrzeniania się Epidemii, przesuń znacznik Rozprzestrzeniania się Epidemii o jedno pole na wskaźniku Rozprzestrzeniania się Epidemii. Gra kończy się natychmiastową przegraną wszystkich graczy, jeśli wskaźnik Rozprzestrzeniania się Epidemii w którymkolwiek momencie dojdzie do 8 (znajdzie się na symbolu czaszki). Także gdy zabraknie klocków choroby podczas infekowania, gra kończy się natychmiastową porażką.

Przykład Rozprzestrzenienia Epidemii: W Algierze doszło do Rozprzestrzenienia Epidemii Czarnej Choroby! Krzysiek musi położyć po 1 czarnym klocku do każdego sąsiedniego miasta: Madrytu, Istambułu, Paryża i Kairu. Czyni tak. Niestety, w Kairze już są 3 czarne klocki, a więc dokładany tam klock uruchamia reakcję łańcuchową, zatem dochodzi do kolejnego rozprzestrzenienia epidemii! (Uwaga: Obecnie w Madrycie też są więcej niż 3 klocki, jednak nie są to klocki tego samego koloru, więc nie dochodzi w nim do rozprzestrzenienia epidemii.)



Krzysiek musi teraz dołożyć po 1 czarnym klocku do miast sąsiadujących z Kairem. Jedyne Algier jest z tego wyłączony, (ponieważ żadne z miast nie rozprzestrzenia epidemii więcej niż raz na reakcję łańcuchową), ale dodaje po 1 do Istambułu (pojawia się więc tam trzeci) i do pozostałych miast sąsiadujących, niewidocznych na ilustracji. Na szczęście dla Krzyska i jego zespołu, żadne z tych miast nie rozprzestrzenia epidemii. Krzysiek przesuwa znacznik Rozprzestrzenienia Epidemii o dwa miejsca, bo w jego turze doszło do rozprzestrzenienia dwukrotnie. Krzysiek odkłada zagrane przez siebie trzy Karty Infekcji na Stos Odrzuconych Kart Infekcji i kończy swoją turę.



• KONIEC TURY

Po tym jak rozegrane zostaną wszystkie karty Infekcji (faza odgrywania roli Wirusa), odkłada się je na Stos Odrzuconych Kart Infekcji. Tura kończy się. Następny gracz na lewo rozpoczyna kolejną.

PORAŻKA

Gracze przegrywają natychmiast, jeśli dojdzie do jednego z następujących wydarzeń:

- Gracz ma dodać klock jakiejś Choroby na planszę, ale nie ma wystarczającej ilości klocków w tym kolorze na kupce przy planszy.
- Dochodzi do ósmego Rozprzestrzenienia Epidemii (znacznik Rozprzestrzenienia Epidemii dociera do trupiej czaszki na wskaźniku Rozprzestrzenienia Epidemii).
- Brak wystarczającej ilości Kart Graczy, podczas fazy doboru 2 kart.

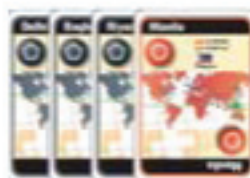
ZWYCIĘSTWO!

Gracze wspólnie odnoszą zwycięstwo w momencie, kiedy Lekarstwa na wszystkie 4 Choroby zostaną odkryte. Gracze nie mają obowiązku dostarczyć Lekarstw do miast, w których panoszy się jeszcze Choroba. Wystarczy, że odkryją czwarte, ostatnie Lekarstwo.



STAN GRY

Rozgrywka toczy się już od kilku tur. Obecnie jest kolej Krzyśka, Naukowca (biały pionek). Obecnie znajduje się on w Manili. Wcześniej w trakcie gry udało się wynaleźć szczepionkę przeciw Czerwonej Chorobie. Anna, Ekspert Budowlany (zielony pionek) jest w Chennai – właśnie wybudowała tam Stację Badawczą. Rozpoczyna się tura Krzyśka.



AKCJA 1

W Manili jest trochę zachorować na Żółtą Chorobę, zatem Krzysiek decyduje się tym zająć. Jego pierwsza akcja to Zalecanie Choroby – Krzysiek ściąga jeden żółty klocek z Manili.



AKCJA 2

Następnie wraz z Anną wymyślają pewien plan, ale żeby go zrealizować, Krzysiek musi przedostać się do Chennai. Na szczęście Krzysiek ma na rękę kartę Manili. Jego druga akcja to Lot czarterowy – przemieszcza swój pionek do Chennai, gdzie spotyka się z Anną.



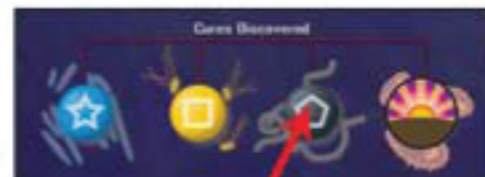
AKCJA 3

Trzecią akcją Krzyśka jest Dzielenie się wiedzą. Wskutek jej wykonania Krzysiek otrzymuje od Anny kartę Chennai – przy wcześniejszym ustalaniu planu Anna oznajmiła Krzyskowi, że ma taką kartę na rękę.



AKCJA 4

Teraz czas na ostatni etap planu – czwarta akcja Krzyśka to Wynalezienie Lekarstwa na Czarną Chorobę w Stacji Badawczej w Chennai. Normalnie gracz musiałby wydać na taką akcję 5 kart czarnego koloru, ale jako że Krzysiek jest Naukowcem, wystarczy, że ma 4 takie karty. Odkłada je na Stos Odrzuconych Kart Graczy, dzięki czemu Wynajduje Lekarstwo. Znacznik Czarnej Choroby zostaje położony na odpowiednim miejscu w Strefie Wynalezionych Lekarstw, fiolką do góry.



DOBRANIE 2 KART

Po wykonaniu 4 akcji, Krzysiek przechodzi do następnej fazy swej tury i dobiera z talii kart Graczy 2 karty. Żadna z nich nie jest Epidemią, więc Krzysiek dokłada obie do kart na swej ręce. Następnie przechodzi do następnej fazy swej tury – Odgrywanie Roli Wirusa. Opis tej fazy tury Krzyśka znajduje się na stronie 7 – Przykład Odgrywania Roli Wirusa.



Autor: Mat Leacock
 Grafika: Joshua Cappel
 Wydane przez Z-Man Games
 Rebel Centrum Gier
 ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
 tel. (058) 347 02 04

Sprzedaż hurtowa: tel. 0502 352 454
 Wersja polska na zlecenie sklepu Rebel
 Tłumaczenie: Wojciech Tremiszewski
 Skład: Szymon Szweđa
 Rebel.pl - największy sklep z grami.
 Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>

