

PANDEMIC

Przygotowanie:

- umieść planszę na środku stołu:
 - kwadratowy znacznik **rozprzestrzeniania** się chorób ustaw na 0
 - okrągły znacznik poziomu **zachorowań** ustaw na 2 (pierwsza pozycja z lewej)
 - 4 znaczniki **lekarstw** umieść gładką stroną pod mikrobami w tym samym kolorze
- wyjmij 6 kart epidemii z **kart gry (niebieskie)**:
 - podziel karty gry na 4 (łatwy poziom gry), 5 lub 6 (trudny poziom) równolicznych stosów
 - do każdego dodaj 1 kartę epidemii i przetasuj stosy, następnie ułóż stosy na sobie i umieść zakryte na planszy
- **karty infekcji (zielone)**:
 - potasuj i umieść zakryte na planszy
 - weź 9 kart z wierzchu, w 3 pierwszych miastach umieść po 3 **kostki chorób** (w kolorze miasta), w 3 kolejnych po 2 kostki, a w 3 ostatnich po 1 kostce, karty odrzuć na stos odrzuconych kart infekcji
- każdy z graczy:
 - losuje/**dobiera** kartę postaci oraz pionek w jej kolorze
 - otrzymuje karty gry (2 graczy = 4; 3 graczy = 3; 4 graczy = 2), **po dobraniu karty infekcji odkłada ją na spód**
- w Atlancie ustaw 1 białą **stację badawczą** oraz pionki graczy
- grę rozpoczyna gracz z miastem w ręku z największą populacją (podaną na karcie)

Dążymy do tego, żeby:

- jak najszybciej wyeliminować kolejne najmniej liczne choroby, żeby się nie namnażały
- unikać dokładania trzeciej kostki w jednym miejscu, aby nie następowało rozpowszechnianie choroby
- zbierać karty tego samego koloru, żeby wynaleźć lekarstwa
- pilnować czasu (liczby kart gry), balansować między zmniejszaniem liczby kostek i wynajdowaniem lekarstw

W swojej turze gracz:

- Wykonuje maksymalnie 4 spośród **akcji**:
 - ruch **na sąsiednie pole**
 - ruch **do miasta z karty**, którą posiada, z dowolnego miasta
 - ruch **z miasta z karty**, którą się posiada, do dowolnego miasta
 - ruch **ze stacji badawczej** do innej stacji badawczej
 - zabranie 1 kostki** choroby z miasta, w którym się znajduje
 - jeżeli wynaleziono lekarstwo na tę chorobę, można zabrać wszystkie kostki tego koloru w jednym ruchu
 - po zdjęciu ostatniego znacznika w danym kolorze:
 - odwróć znacznik choroby na drugą stronę (**przekreślony**)
 - choroba tego koloru już się pojawi
 - budowa stacji** badawczej w mieście w którym się jest z karty, którą się jednocześnie posiada
 - daj lub weź** od innego gracza kartę tego miasta, w którym razem się znajdujecie
 - wynajdź lekarstwo** na chorobę danego koloru, odrzucając 5 kart gry w tym kolorze będąc w stacji badawczej
- Dobiera 2 karty **gry**:
 - jeżeli wśród kart jest karta **epidemii**:
 - przesuwa okrągły wskaźnik zachorowań o 1 w prawo
 - bierze kartę **ze spodu** stosu kart infekcji
 - dodaje w tym mieście 3 znaczniki tego koloru, jeżeli miałby dodać 4 znacznik, rozpowszechnia chorobę
 - odrzuca kartę miasta na stos kart odrzuconych
 - stos kart odrzuconych tasuje i umieszcza na wierzchu kart infekcji
 - kartę epidemii odrzuca z gry
 - jeżeli karty się skończą, następuje przegrana
- Dobiera karty **infekcji**:
 - pobierz tyle kart infekcji, jaki jest obecnie wskaźnik infekcji
 - umieszcza w każdym z dobranych miast 1 znacznik choroby
 - nie umieszcza znaczników choroby w kolorze kostek, których nie ma już na planszy
 - jeżeli miałby to być 4 znacznik, **rozpowszechnia** chorobę
 - po dobraniu ostatniej karty tasuje stos kart odrzuconych i kładzie na symbolu ręki
- Karty zdarzeń** z ręki można zagrać w dowolnym momencie (u dowolnego gracza) z wyjątkiem rozstrzygania przez niego innej karty

Koniec gry:

- **wygrana**, jeżeli zostaną wynaleziona lekarstwa na wszystkie 4 choroby
- **przegrana** jeżeli:

kolor czerwony = home rules; kolor niebieski = dodatki

- wskaźnik rozprzestrzeniania się chorób dojdzie do 8
- skończą się kostki dowolnej choroby
- skończą się karty gry

Punktacja:

-

Pamiętaj:

- gracz może mieć w ręku maksymalnie 7 kart
- gra wykorzystuje unikalne zdolności każdej profesji
- **Rozpowszechnianie** choroby:
 - przesunąć kwadratowy znacznik rozpowszechniania +1
 - umieść 1 znacznik choroby (**w kolorze choroby**) we wszystkich połączonych miastach
 - jeżeli w którymś z miast byłby to 4 znacznik, wykonaj w nim rozpowszechnianie (nie wykonując go ponownie w miastach, w których było w tej turze rozpowszechnianie)
- **Profesje**:
 - sanitariusz**:
 - przy chorobie zwykłej usuwa wszystkie znaczniki jednej choroby jedną akcją
 - przy chorobie uleczalnej usuwa wszystkie znaczniki jednej choroby samym pojawieniem się w mieście
 - chroni miasto przed dodawaniem do niego chorób
 - badacz**:
 - może przekazać innemu graczowi, stojącemu w tym samym mieście, kartę dowolnego miasta
 - naukowiec**:
 - potrzebuje 4 (zamiast 5) kart w jednym kolorze, aby wynaleźć lekarstwo
 - specjalista ds. kwarantanny**:
 - zapobiega dodawaniu znacznika chorób w mieście w którym jest oraz w miastach połączonych
 - logistyk**:
 - może wykorzystać 1 swoją akcję (za zgodą) na:
 - ruch pionkiem dowolnego gracza, w przypadku lotów używając kart z własnej ręki
 - przeniesienie pionka dowolnego gracza na pole gdzie stoi inny gracz
 - szeł planu B**:
 - może wykorzystać 1 swoją akcję aby:
 - wziąć kartę zdarzenia ze stosu odrzuconych kart gry
 - karta nie wlicza się do limitu 7 kart
 - można mieć tylko jedną kartę w tym trybie na raz
 - po wykorzystaniu wydarzenia odpada ono z gry na stałe
 - kierownik budowy**:
 - może wykorzystać 1 swoją akcję:
 - aby zbudować stację badawczą w mieście w którym jest bez posiadania karty miasta
 - przenieść się ze stacji badawczej do dowolnego miasta, odrzucając kartę dowolnego miasta