

PANDEMIC™

Pobierz w
App Store

POBIERZ Z
Google play

Matt Leacock

Czy posiadacie wszystko, co jest potrzebne, aby uchronić ludzkość przed zagładą? Jako najbardziej utalentowani członkowie zespołu zwalczającego epidemie, musicie wynaleźć lekarstwa na cztery śmiertelne choroby jednocześnie powstrzymując ich rozprzestrzenianie. Ty i twój zespół będziecie podróżować po całym świecie lecząc zarażonych oraz poszukując składników niezbędnych do wynalezienia lekarstw.

Aby zwyciężyć musicie pracować razem, wykorzystując swoje indywidualne umiejętności. Zegar jednak tyka. Kolejne ogniska epidemiczne i nowe choroby napędzają rozprzestrzenianie się zarazy.

Czy uda się wam wynaleźć wszystkie cztery lekarstwa na czas? Los ludzkości spoczywa w waszych rękach!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



7 kart postaci

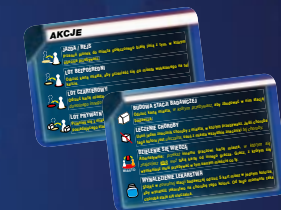


7 pionków graczy



59 kart gry

(48 kart miast, 6 kart epidemii, 5 kart zdarzeń)



4 karty pomocnicze



48 karty infekcji



96 znaczników chorób
po 24 w każdym z 4 kolorów



4 znaczniki lekarstw

„Ø” → choroba
wyliminowana



**1 znacznik poziomu
zachorowań**



**1 znacznik
rozprzestrzeniania się
chorób**



6 stacji badawczych

1 plansza

CEL GRY

W grze *Pandemic* wcielicie się w role członków zespołu walczącego z epidemiami wybuchającymi w różnych zakątkach świata. Wszyscy musicie współpracować, aby wynaleźć lekarstwa i przeciwdziałać rozprzestrzenianiu się epidemii zanim 4 śmiertelne choroby (niebieska, żółta, czarna i czerwona) unicestwią ludzkość.

Pandemic jest grą kooperacyjną. Wszyscy jednocześnie albo wygracie albo przegracie.

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

- ósmy raz dochodzi do rozprzestrzenienia się chorób (wybuchnie ogólnoświatowa panika),
- potrzebne są znaczniki choroby, a wszystkie zostały wykorzystane (choroba zbyt się rozprzestrzeniła),
- potrzebne są karty gry, a wszystkie zostały już wykorzystane (waszemu zespołowi skończył się czas).

Każdy wciela się w inną postać posiadającą szereg unikalnych umiejętności zwiększających szansę zespołu na wygraną.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1

Plansza, stacje badawcze i znaczniki chorób

Umieść planszę na środku stołu, w zasięgu wszystkich graczy. Połóż 6 stacji badawczych oraz znaczniki chorób w pobliżu planszy. Pogrupuj znaczniki chorób na 4 oddzielne stosy (zgodnie z ich kolorem). Połóż jedną stację badawczą w Atlancie.

W Atlancie mieści się siedziba Centrum Zwalczania i Zapobiegania Chorobom.

Znaczniki chorób

2

Znaczniki lekarstw oraz rozprzestrzeniania się chorób

Umieść znacznik rozprzestrzeniania chorób na polu oznaczonym „0” na skali rozprzestrzeniania chorób. Cztery znaczniki lekarstw połóż obok wskaźników uleczałości chorób stroną „fiolki” do góry.

Znacznik rozprzestrzeniania się chorób

Skala rozprzestrzeniania się chorób



Znaczniki lekarstw

4

Karty i pionki graczy

Daj każdemu kartę pomocniczą. Potasuj karty postaci i połóż przed każdym graczem jedną odkrytą kartę. Następnie weź z pudełka pionki w kolorach wylosowanych postaci i postaw je 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 odpowiednią ich liczbę. Karty te stanowią początkowy zestaw każdego gracza.

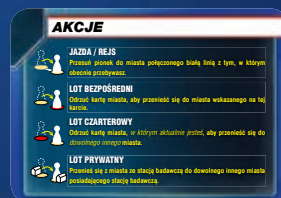
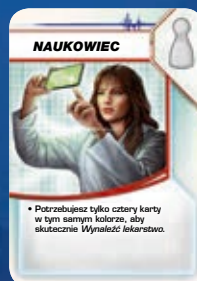
Zależność pomiędzy liczbą kart a liczbą graczy przedstawiona jest w poniższej tabeli:

Liczba osób	Karty
2 graczy	4
3 graczy	3
4 graczy	2

Stacje badawcze



Wskaźniki uleczałości chorób



Znacznik poziomu zachorowań

Stos kart infekcji

Odrzucone karty infekcji



3

Poziom zachorowań i infekcje w pierwszych dziewięciu miastach

Umieść znacznik poziomu zachorowań na skrajnym lewym polu skali zachorowań oznaczonym „2”. Potasuj karty infekcji i odwróć 3 z nich. Umieść 3 znaczniki chorób w odpowiednim kolorze w każdym z miast wskazanych na kartach. Odwróć kolejne 3 karty i umieść w odpowiednich miastach po 2 znaczniki chorób w odpowiednim kolorze. Następnie odwróć jeszcze 3 karty i umieść w odpowiednich miastach po jednym znaczniku chorób. (Łącznie będzie więc 18 znaczników chorób, każdy z nich w kolorze odpowiadającym kolorowi miasta). Odkryte 9 kart odłóż na stos odrzuconych kart infekcji. Pozostałe karty infekcji tworzą stos kart infekcji.



Wykorzystaj znaczniki chorób w kolorze kart miast.

6

Rozpoczęcie rozgrywki

Każdy gracz musi zapoznać się z kartami, które otrzymał. Grę rozpoczyna gracz, którego miasto ma największą populację.

Utwórz stosy

Włóż karty epidemii



W pierwszej rozgrywce użyj czterech kart epidemii.

Gdy standardowa wersja będzie zbyt prosta, użyj sześciu kart epidemii.

5

Stos kart gry

Stopień trudności gry możesz ustawić wykorzystując 4, 5 albo 6 kart epidemii, co odpowiada poziomom: dla początkujących, zwykły i heroiczny. Niewykorzystane karty epidemii usuń z gry.

Podziel pozostałe karty gry na tyle zakrytych stosów, ile kart epidemii zamierzasz wykorzystać. Wszystkie stosy powinny być na tyle równoliczne, jak tylko uda ci się je szybko podzielić. Włóż do każdego po jednej karcie epidemii i potasuj każdy stos osobno. Następnie ułóż stosy jeden na drugim. Jeśli któryś ze stosów jest mniejszy od pozostałych, powinien leżeć na spodzie.

ROZGRYWKA

Każda tura gracza podzielona jest na 3 etapy:

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

Po zainfekowaniu miast, swoją turę rozpoczyna kolejny gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

Gracze mogą sobie wzajemnie doradzać. O ile każdy może coś zaoferować lub podzielić się pomysłem, to tylko gracz wykonujący aktualnie swój ruch może decydować co zrobić.

Gracze mogą mieć w ręce karty miast oraz zdarzeń.

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

3

AKCJE

W każdej turze możesz wykonać maksymalnie 4 akcje.

Wybierz dowolną kombinację akcji z listy przedstawionej poniżej. Możesz wykonać tę samą akcję kilka razy, przy czym każde wykonanie liczy się jako jedna akcja. Specjalne zdolności postaci mogą wpływać na sposób wykonania 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 białą linią z tym, w którym obecnie się znajdujesz.



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 posiadającego stację badawczą.

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 zbudowane, weź dowolną stację z planszy.



Leczenie choroby

Weź 1 znacznik choroby z miasta, w którym się znajdujesz i umieść go w zasobach znaczników chorób obok planszy. Jeśli ten rodzaj choroby jest uleczalny (patrz *Odkrycie lekarstwa*, poniżej), usuń wszystkie znaczniki tego koloru z miasta, w którym przebywasz.

Jeśli z planszy został usunięty *ostatni* znacznik choroby uleczalnej, chorobę uważa się za *wyeliminowaną*. Odwróć znacznik lekarstwa w kolorze tej choroby ze strony z „fiolką” na stronę „Ø”.



MIASTO

Dzielenie się wiedzą

Możesz wykonać tę akcję na jeden z dwóch sposobów:

- daj innemu graczowi kartę miasta, w którym stoisz,
- weź od innego gracza kartę miasta, w którym stoisz.

Gracz, z którym wymieniasz karty musi przebywać w tym samym mieście co ty. Oba musicie zgodzić się na wymianę.

Jeśli osoba otrzymująca kartę ma teraz więcej niż 7 kart, musi natychmiast odrzucić jedną kartę albo zagrać kartę zdarzenia (patrz *Karty zdarzeń*, str. 7).



Wynalezienie lekarstwa

Stojąc w *dowolnej* stacji badawczej odrzuć z ręki 5 kart miasta w jednym kolorze, aby wynaleźć lek na chorobę *tego* koloru. Następnie przesunąć znacznik lekarstwa w odpowiednim kolorze na wskaźnik uleczalności tej choroby.

Jeśli na planszy nie ma znaczników chorób w tym kolorze, uważa się ją za *wyeliminowaną*. Odwróć znacznik lekarstwa w kolorze tej choroby ze strony z „fiolką” na stronę „Ø”.



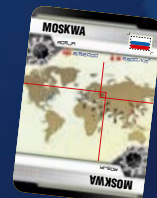
Biała linia wykraczająca poza planszę „otacza glob” i wychodzi z drugiej strony mapy łącząc miasta. Przykład: Sydney i Los Angeles są połączone.

Jeśli przez przypadek w twoim pudełku znajduje się więcej niż 6 stacji badawczych, odłóż nadmiarowe stacje badawcze do pudełka. Nie będą wykorzystywane w grze.

Jeśli w mieście znajdują się znaczniki kilku uleczalnych chorób, w dalszym ciągu wymagane jest Leczenie choroby (raz dla każdej uleczalnej choroby), aby usunąć te znaczniki.

Eliminacja choroby nie jest wymagana do wygranej. Jeśli miasto z wyeliminowaną chorobą ma być ponownie zarażone, nie umieszcza się w nim już nowych znaczników chorób (patrz *Epidemia i Nowe infekcje*, str. 6). Usunięcie ostatniego znacznika choroby, która nie jest uleczalna nie powoduje jej eliminacji.

Przykład: Jeśli posiadasz kartę miasta Moskwa i znajdujesz się w niej wraz z innym graczem, możesz mu ją dać. Alternatywnie, jeśli to ten drugi gracz posiada kartę Moskwy, możesz ją od niego wziąć.



W obu przypadkach musicie jednak zgodzić się na przekazanie karty.

Po odkryciu lekarstwa na daną chorobę, jej znaczniki pozostają na planszy. W wyniku kolejnych epidemii i zarażeń (patrz *Epidemia i Nowe infekcje*, str. 6) 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:

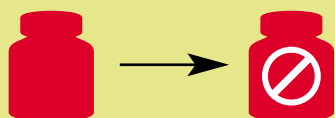
(1) Jedzie do Chicago (z Atlanty), (2) Jedzie do San Francisco, (3) Leczy chorobę w San Francisco, usuwając z miasta znacznik niebieskiej choroby, a następnie ponownie (4) Leczy chorobę w San Francisco, usuwając drugi znacznik niebieskiej choroby.

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



Przykładowy fragment gry: trochę później, odkryto lekarstwo na czerwoną chorobę.

W Manili wciąż znajdują się 3 znaczniki czerwonej choroby. W mieście jest jednak Martyna (Naukowiec, biały pionek), która rozpoczyna swoją turę. Wykonuje akcje: (1) Leczy chorobę w Manili usuwając wszystkie 3 czerwone znaczniki w ramach jednej akcji (ponieważ ta choroba jest już uleczalna). Tym ruchem wyeliminowała czerwoną chorobę, więc odwraca czerwony znacznik lekarstwa na stronę „”.



Gosia (Kierownik budowy, zielony pionek), znajduje się w Ćennaj, w którym zbudowała stację badawczą.

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



Następnie Martyna (3) Dzieli się wiedzą z Gosią, zabierając jej kartę Ćennaj. To powoduje, że Martyna ma teraz 4 czarne karty, co jest niewystarczające do Odkrycia lekarstwa.



Martyna jest jednak Naukowcem, więc wystarczają jej tylko 4 karty w jednym kolorze do odkrycia lekarstwa na chorobę tego koloru. Martyna (4) Odkrywa lekarstwo odrzucając 4 czarne karty z ręki w stacji badawczej w Ćennaj, a następnie przesuwając czarny znacznik lekarstwa na wskaźnik uleczalności czarnej choroby.

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



DOCIĄGNIJ KARTY

Po wykonaniu czterech akcji pociągnij jednocześnie dwie karty z wierzchu stosu kart gry.



Jeśli w momencie dociągania kart w stosie jest jedna karta (lub brak kart), gra kończy się. Wasz zespół przegrał!

(Nie tasuj odrzuconych kart, aby stworzyć z nich nowy stos.)

EPIDEMIA

Jeśli wśród dociągniętych kart znajduje się karta *Epidemia*, natychmiast wykonaj poniższe czynności w podanej kolejności:

1. Wzrost: Przesuń znacznik poziomu zachorowań na skali zachorowań o 1 pole do przodu.

2. Zarażanie: Pociągnij 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 trzech, a jedynie tyle, aby w mieście łącznie były 3 znaczniki tego koloru. To miasto inicjuje *Rozprzestrzenianie chorób* (patrz str. 7). Odrzuć kartę na stos odrzuconych kart infekcji.



Jeśli istnieje *potrzeba dokończenia na planszę* znaczników chorób, ale w danym kolorze nie ma już więcej dostępnych, wasz zespół przegrywa grę! Może to mieć miejsce podczas epidemii, rozprzestrzeniania albo nowych infekcji (patrz *Rozprzestrzenianie chorób* oraz *Nowe infekcje*, poniżej).

3. Intensyfikacja: Weź wszystkie karty ze stosu odrzuconych kart infekcji, potasuj i umieść na wierzchu stosu kart infekcji.



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

Niezwykle rzadkie, choć prawdopodobne, jest jednoczesne pociągnięcie dwóch kart epidemii. W takim przypadku wykonaj wszystkie 3 opisane powyżej czynności raz, a następnie je powtórz.

W takim przypadku w drugiej epidemii będzie tylko jedna karta infekcji, którą będzie trzeba „potasować” i odłożyć na wierzch stosu kart infekcji. W tym mieście zostanie więc zainicjowane Rozprzestrzenianie chorób w trakcie fazy Nowe infekcje (patrz obok), chyba że zagrana zostanie karta zdarzenia, która temu zapobiegnie (patrz Karty zdarzeń, str. 7).

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

LIMIT KART W RĘCE

Jeśli w którymkolwiek momencie gry posiadasz więcej niż 7 kart w ręce (zastosuj się jednak najpierw do ewentualnie dociągniętych kart epidemii), musisz odrzucić nadmiarowe albo zagrać posiadane karty zdarzeń tak, aby mieć nie więcej niż 7 kart w ręce (patrz Karty zdarzeń, str. 7).

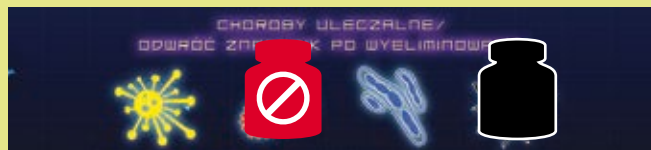
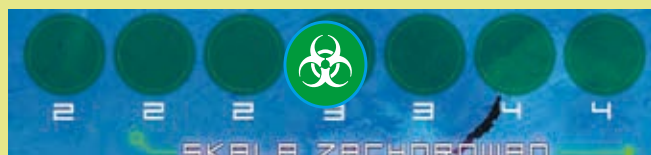
Przykład (kontynuacja): Martyna dociąga dwie karty. Żadna z nich nie jest kartą epidemii, a łącznie Martyna nie ma siedmiu kart w ręce, więc może kontynuować swój ruch.



NOWE INFEKcje

Odwróć karty infekcji z wierzchu stosu kart infekcji w liczbie równej aktualnemu *poziomowi zachorowań*. Liczba ta widnieje na skali zachorowań poniżej znacznika poziomu zachorowań. Karty odwracaj jedna po drugiej, zwiększając liczbę chorych w 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, zamiast dodawać czwarty, miasto inicjuje *Rozprzestrzenianie tej choroby* (patrz str. 7). Odrzuć kartę na stos odrzuconych kart infekcji.

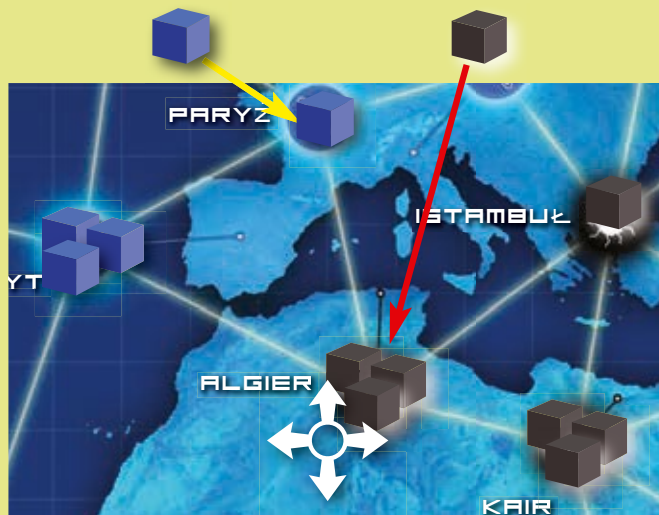


Przykład (kontynuacja): Martyna kończąc swą turę musi zainfekować kolejne miasta. Aktualny poziom zachorowań wynosi 3, więc Martyna odwraca 3 karty infekcji z wierzchu stosu: *Seul*, potem *Paryż*, potem *Algier*.

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

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

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 czwartą, inicjuje *Rozprzestrzenianie czarnej choroby z Algieru*.



ROZPRZESTRZENIANIE CHORÓB

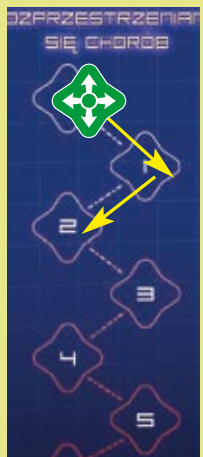
Gdy zainicjowane zostanie *Rozprzestrzenianie chorób*, przesunąć znacznik rozprzestrzeniania choroby o jedno pole w przód. Następnie umieścić po jednym znaczniku w kolorze choroby w każdym mieście połączonym z miastem inicjującym. Jeśli w którymś z nich są już 3 znaczniki choroby tego koloru, nie umieszczaj czwartego. Zamiast tego miasto inicjuje *łańcuchową reakcję Rozprzestrzeniania chorób* tuż po zakończeniu obecnego rozprzestrzeniania.

Jeśli wystąpi reakcja łańcuchowa, przesunąć znacznik rozprzestrzeniania chorób o jedno pole w przód. Następnie dodać nowe znaczniki chorób tak, jak opisano powyżej, za wyjątkiem miast, które inicjowały już rozprzestrzenianie choroby w ramach tej reakcji łańcuchowej (dla rozpatrywanej *aktualnie* karty).

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

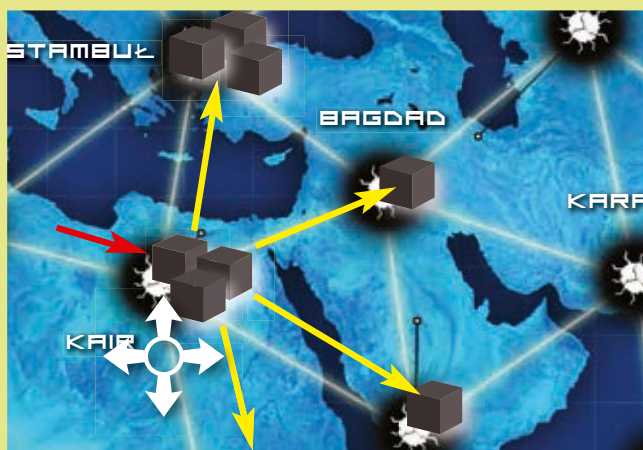


Jeśli znacznik rozprzestrzeniania znajdzie się na ostatniej pozycji skali, gra kończy się, a wasz zespół przegrywa!



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

Martyna przesuwa znacznik rozprzestrzeniania w przód o kolejne 1 pole. Umieszcza 1 czarny znacznik w miastach połączonych z Kairem: Istanbuł, Bagdad, Rijad i Chartum. Nie umieszcza ich jednak w Algierze, ponieważ uczestniczył już w rozprzestrzenianiu choroby wywołanej tą kartą infekcji. Następnie Martyna odrzuca kartę infekcji Algier.



KONIEC TURY

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

KARTY ZDARZEŃ



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

Jeśli dwie karty epidemii zostaną wyciągnięte jednocześnie, karty zdarzeń można zagrać po rozegraniu pierwszej z kart epidemii.

Przykład: W fazie nowych infekcji, pierwsza z dwóch pociągniętych kart infekcji inicjuje rozprzestrzenianie chorób. Nie możesz wówczas zagrać karty *Most powietrzny* i przesunąć Specjalistę 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.

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

KARTY GRY

Grając na poziomie dla początkujących (4 karty epidemii), odkrycie swoje karty i położyć je przed sobą na stole, aby każdy mógł je obejrzeć.

Tylko karty gry wliczają się do limitu kart, które można trzymać w ręce. Kartę postaci oraz kartę pomocniczą należy zignorować.

Grając na poziomie zwykłym (5 epidemii) lub heroicznym (6 epidemii), trzymajcie karty w ukryciu, aby każdy mógł uczestniczyć w dyskusjach i opracowywaniu planów w trakcie gry.

W zespole doświadczonych graczy można grać w otwarte karty. Należy jednak uważać, aby każdy miał równy udział w podejmowaniu decyzji.

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

KONIEC GRY

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

Wygrywanie, gdy tylko odkryjecie lekarstwa na wszystkie 4 choroby.

Przegrywanie natychmiast w jednym z trzech przypadków:

- znacznik rozprzestrzeniania chorób osiągnie ósmą pozycję na skali,
- brak znaczników chorób *gdy są potrzebne* podczas infekcji miast,
- brak możliwości dociągnięcia dwóch kart gry po wykonaniu akcji.

POSTACIE

Dla zwiększenia szans na wygraną, każdy gracz wciela się w jedną z postaci posiadającą unikalne zdolności.



SZEF „PLANU B”

Szef „Planu B” może, jako akcję, wziąć dowolną kartę zdarzenia ze stosu odrzuconych kart zdarzeń i umieścić ją na karcie swojej postaci. W jednym czasie na karcie postaci może leżeć tylko jedna karta zdarzenia. Taka karta nie wlicza się do limitu kart w ręce.

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



LOGISTYK

Logistyk może w ramach swojej akcji alternatywnie:

- 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 jego pionek.

Przenosząc pionek innego gracza tak, jak własny, w przypadku lotów Logistyk odrzuca karty z własnej ręki. Wybierając Lot czarterowy, odrzuca karta musi odpowiadać miastu, z którego przesuwany jest pionek.

Logistyk może jedynie *przesunąć* pionek innego gracza. Nie może jednak wykonać z ich pomocą akcji, np. Leczenia choroby.



SANITARIUSZ

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

Jeśli choroba jest *uleczalna*, automatycznie (nie wykonując akcji) usuwa wszystkie znaczniki tej choroby z miasta, po prostu wchodząc do niego lub będąc w nim.

Automatyczne usuwanie znaczników chorób przez Sanitariusza może nastąpić również podczas tur innych graczy, jeśli zostanie przeniesiony przez Logistykę lub w wyniku Mostu powietrznego.

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

NAJCZĘŚCIEJ ZAPOMINANE ZASADY

- Nie dociągaj kart w zastępstwie dociągniętej karty epidemii.
- Możesz Wynaleźć lekarstwo w *dowolnej* stacji badawczej. Kolor miasta, w którym ona stoi nie musi odpowiadać kolorowi tej choroby.
- W swojej turze możesz wziąć od innego gracza kartę miasta, w którym *stoisz*. Obaj musicie znajdować się w tym samym mieście.
- W swojej turze możesz wziąć kartę *dowolnego* miasta od Badacza (tylko), jeśli obaj stoicie w tym samym mieście.
- Musisz zweryfikować liczbę kart w ręce pod kątem limitu kart natychmiast po otrzymaniu karty od innego gracza.



KIEROWNIK BUDOWY

Kierownik budowy może w ramach swojej akcji alternatywnie:

- zbudować stację badawczą w mieście, w którym aktualnie się znajduje *bez* odrzucania (lub korzystania) z karty miasta, ALBO
- raz w turze przesunąć się ze stacji badawczej do innego miasta odrzucając kartę dowolnego miasta.

Logistykowi nie wolno korzystać ze specjalnej zdolności ruchu Kierownika budowy przesuwać pionek Kierownika budowy.



SPECJALISTA DS. KWARANTANNY

Specjalista ds. kwarantanny zapobiega zarówno rozprzestrzenianiu 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 inicjalnego rozmieszczania znaczników chorób na początku gry.



BADACZ

W ramach wykonywania akcji, Badacz może przekazać kartę *dowolnego* miasta ze swojej ręki innemu graczowi przebywającemu w tym samym mieście. Przekazywana karta *nie musi* odpowiadać miastu, w którym stoja gracze. Przekazywanie odbywa się „z ręki do ręki” i może nastąpić w trakcie tury dowolnego z tych graczy.



NAUKOWIEC

Naukowiec potrzebuje jedynie czterech (a nie pięciu) kart miast w jednym kolorze, aby *Wynaleźć lekarstwo* na chorobę w tym kolorze.



Projekt gry: Matt Leacock

Opracowanie: Zespół Z-Man Games

Grafika: Chris Quilliams

Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski

Specjalne podziękowania dla: Donna Leacock, Hillary Carey, Chris i Kim Farrell, Rich Fulcher, Ken Tidwell, Corbin Nash, Jim Cote, Steve Duff, Wei-Hwa Huang oraz za dodatkowe testy: Beth Heile i John Knoerzer. Gorące podziękowania również dla Toma Lehmana za wsparcie.

© 2012-2016 Z-Man Games, Inc.

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

skr. poczt. 57003, ul. Czarnieckiego 15, 53-638, Wrocław

© 2013-2016 Wydawnictwo Lacerta

Z-Man, Z-Man Games, Z-Man Games & Design są znakami towarowymi F2Z Entertainment Inc. Apple oraz logo Apple są znakami towarowymi firmy Apple Inc. zarejestrowanej w USA i innych krajach. App Store jest nazwą usługi Apple Inc. Google Play jest znakiem towarowym Google Inc.

Zapraszamy na angielską stronę gry Pandemic na: facebook.com/PandemicTheBoardGame