

MATT LEACOCK
ROB DAVIAU



PANDEMIC
LEGACY

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA - SEZON 1

PANDEMIC LEGACY

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA - SEZON 1

autorzy gry: Matt Leacock oraz Rob Daviau

Świat chyli się ku upadkowi. Cztery choroby dziesiątkują populację naszej planety, więc twój zespół ponownie musi stawić czoła wyzwaniu. Co gorsze, z dotychczasowych obserwacji wynika, że jedna z chorób może być odporna na leczenie.

Pandemic Legacy jest grą kooperacyjną, w trakcie której wszyscy gracze muszą wspólnie wynajdywać lekarstwa i przeciwdziałać rozprzestrzenianiu się czterech chorób, zanim te do cna wyniszczą ludzkość. Wszyscy razem wygracie albo przegracie grę.

Czy uda się wam przetrwać rok i ocalić ludzkość?

POCZĄTKOWA ZAWARTOŚĆ



5 kart postaci



4 pionki graczy

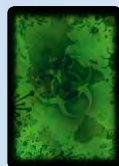


61 kart gry

(48 kart miast, 5 kart epidemii, 8 kart zdarzeń)



4 karty pomocnicze



48 kart infekcji



62 karty Legacy



4 karty mieszkańców



5 teczek i 1 arkusz naklejek



4 znaczniki lekarstw



1 znacznik poziomu zachorowań



1 znacznik przypomnienia



6 stacji badawczych



1 znacznik rozprzestrzeniania się chorób



96 znaczników chorób
po 24 w każdym z 4 kolorów



1 plansza

1 pudełko z ośmioma ponumerowanymi schowkami

WSTĘP

JAK GRAĆ W GRĘ LEGACY?

W przeciwieństwie do większości gier, które w każdej rozgrywce w pełni się „regenerują”, w Pandemic Legacy niektóre elementy będą się przenosić z jednej rozgrywki do kolejnej. Decyzje podjęte w trakcie pierwszej rozgrywki będą ważne w drugiej, trzeciej i każdej następnej rozgrywce, którą będziecie prowadzić korzystając z tego egzemplarza gry. Różne zespoły graczy będą podejmować różne decyzje, więc ich rozgrywki mogą toczyć się zupełnie inaczej. Dzięki temu każda grupa graczy będzie posiadać unikalny egzemplarz gry.

Czasami będziecie musieli coś napisać na niektórych elementach gry, czasami naklejać naklejki na kartach lub planszy, a czasami nawet niszczyć (podrzeć) karty. Wszystkie te zmiany są zmianami „na stałe”.

Po zakończeniu każdej rozgrywki wasz zespół wprowadzi do gry dwa *Usprawnienia Końcowe*, które będą obowiązywać od następnej rozgrywki. Będziecie naklejać naklejki na planszy, kartach oraz postaciach.

W trakcie gry poznacie również inne sposoby, które zmieniają grę.

Elementy gry, które nie są potrzebne do pierwszej rozgrywki, są schowane i zabezpieczone przed otwarciem. W trakcie gry zostaniecie poinformowani odnośnie tego, kiedy należy otworzyć odpowiednie schowki. **Nie otwierajcie schowków wewnątrz pudełka** do czasu, w którym dostaniecie wyraźną instrukcję, aby to zrobić. Pewne ukryte informacje znajdują się również w teczkach – będziecie je odkrywać w odpowiednich momentach w trakcie gry.

Niektóre zasady gry (oznaczone etykietami od A do Y) nie zostały umieszczone w tej instrukcji. Podczas gry będziecie zdobywać te brakujące fragmenty zasad gry i przyklejać je w odpowiednich miejscach tej instrukcji. Zasady gry z naklejek wchodzić w życie natychmiast po ich wklejeniu do instrukcji.

JEŚLI NIGDY WCZEŚNIEJ NIE GRALIŚCIE W GRĘ PANDEMIC...

... to bardzo mocno zachęcamy, abyście najpierw rozegrali kilka partii nie stosując żadnych zasad gry specyficznych dla wersji Legacy. Takie podejście pozwoli wam dowiedzieć się, jakiego rodzaju decyzje będziecie musieli podejmować w trakcie gry.

Przeczytajcie całą instrukcję gry, natomiast podczas treningowych rozgrywek pomińcie następujące zasady:

- **Miesiące gry, Talia Legacy, Teczki**
- **Zadania, Poziom finansowania, Kalendarz gry, Poziom paniki**
- **Blizny i Zaginięcie postaci**
- **Usprawnienia końcowe**

Celem partii treningowych jest wyleczenie czterech chorób, zanim spełniony zostanie którykolwiek z warunków przegranej gry (szczegóły podano w instrukcji). Powinniście zagrać co najmniej dwie partie treningowe, aby dobrze poznać grę. Dopiero wtedy dodajcie reguły specyficzne dla wersji Legacy.

A JEŚLI JUŻ GRALIŚCIE W PANDEMIC...

... pewnie zauważycie, że pierwsza rozgrywka w Pandemic Legacy przebiega tak samo jak rozgrywka w standardową wersję Pandemic, z kilkoma drobnymi zmianami, które opisujemy w kolejnych rozdziałach.

CO ZOSTAJE, A CO SIĘ ODNAWIA Z KAŻDĄ GRĄ?

Rzeczy, które na stałe modyfikują grę: zapiski/oznaczenia wprowadzone długopisem na planszy, naklejki przyklejone na planszy i na kartach, zniszczenie (podarcie) niektórych elementów gry.

Poza wymienionymi powyżej, wszystkie pozostałe elementy będą odnawiane na początku każdej nowej rozgrywki (jak w większości gier, które znacie). Ustawienie elementów na planszy, karty w rękach graczy, znaczniki rozprzestrzeniania się chorób, itd. – w każdej nowej rozgrywce będą od nowa ustawiane bądź losowane, zgodnie ze standardowymi zasadami.

MIESIĄCE GRY

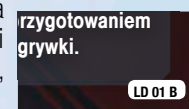
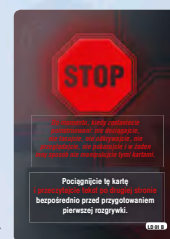
Pełna gra w Pandemic Legacy jest podzielona na 12 miesięcy i rozpoczyna się w styczniu.

Jeśli wasz zespół wygra w danym miesiącu, kontynuujecie grę w kolejnym miesiącu. Jeśli poniesiecie porażkę, macie jeszcze jedną szansę na wygranie w tym samym miesiącu. Rozpocznijcie nową grę z zestawem zasad oraz zadań, które obowiązywały w miesiącu, w którym właśnie przegraliście. Jeśli po raz drugi poniesiecie porażkę, musicie przejść do następnego miesiąca i kolejną rozgrywkę rozegrać już w nowym miesiącu.

TALIA LEGACY

Talia Legacy składa się z kart opisujących różne wydarzenia mające miejsce na przestrzeni 12 miesięcy gry. Talia ta jest ułożona w specjalny sposób – **nie przeglądajcie tych kart, ani ich nie tasujcie**. Rozpoczynając każdą grę, ciągnijcie karty z talii Legacy, czytajcie ich treść i natychmiast wprowadzajcie ją w życie. Karty ciągnijcie do czasu, kiedy traficie na kartę z napisem STOP na jednej ze stron. Na takiej karcie będzie również informacja dotycząca tego, kiedy będziecie kontynuować dociąganie kart z tej talii (może to być: w trakcie gry, po jej zakończeniu albo na początku kolejnego miesiąca). Talia Legacy jest podróżą w jedną stronę, bez możliwości powrotu. Nawet, jeśli drugi raz rozgrywacie dany miesiąc, nie odkładajcie kart Legacy ponownie do talii. W pudełku zaprojektowaliśmy dwie przegródki na karty Legacy: jedną na karty już wykorzystane, a drugą na karty, które będą wykorzystane w kolejnych rozgrywkach.

Jeśli talia Legacy przypadkowo się wam rozsypie, poproście kogoś, kto nie gra z wami, aby złożył te karty ponownie w talie, zgodnie z kolejnością numerów znajdujących się w rogu każdej karty. Na obrazku pokazaliśmy róg rewersu pierwszej karty z talii Legacy (LD 01 B). Aby zapobiec rozsypaniu się talii, włóżcie ją do przegródki tuż po rozpakowaniu.



TECZKI

Pięć teczek zawiera naklejki, które będą dołączane do gry. Podczas odkrywania kolejnych kart z talii Legacy, natkniecie się na karty, na których widnieją numery lub litery z teczek. W takim przypadku otworzcie (oderwijcie, korzystając z nadciętego rogu) „drzwiczki” w odpowiedniej teczce, oznaczone takim samym symbolem (numerem albo literą) jak na karcie. Jeśli macie otworzyć kilka drzwiczek, otwierajcie je pojedynczo, wykonujcie natychmiast odpowiednie czynności, a następnie otwierajcie kolejne drzwiczki. Niektóre drzwiczki teczek kryją jednorazowe naklejki, a inne kartę z naklejkami, która będzie używana od czasu do czasu w kolejnych rozgrywkach.



SCHOWKI

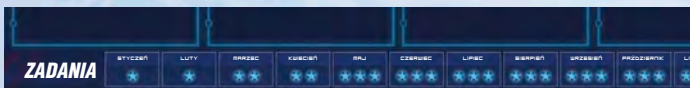
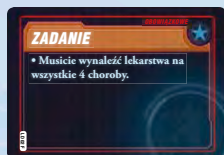
W pudełku jest 8 schowków. Podczas gry natraficie na żółte etykiety informujące, kiedy należy otworzyć te schowki.

Uwaga! Przed pierwszą rozgrywką naklejkę etykiety „Otwórz Schowek 8 (...)” obok „drzwiczek” do schowka nr 8.

WAŻNE ELEMENTY

ZADANIA

Rozpoczynając każdą grę, otrzymacie zadanie (albo zadania), które musicie zrealizować, aby wygrać grę. Liczba zadań wymagana do zwycięstwa w danym miesiącu została przedstawiona na planszy (jako liczba gwiazdek w polu z nazwą miesiąca).



Jeśli zadanie zostało oznaczone jako **obowiązkowe**, musicie je zrealizować, aby wygrać. Nie musicie wybierać zadań do zrealizowania na początku gry. Możecie trochę odczekać i zobaczyć, jak potoczy się rozgrywka.

Niektóre zadania będą dostępne do czasu, gdy wasz zespół je zrealizuje. Inne zadania przedawnią się z końcem któregoś miesiąca. W trakcie 12 miesięcy gry będą się pojawiać również nowe zadania.

FINANSOWANIE

Na początku każdej gry będziecie dodawać do talii kart gry karty płatnych zdarzeń (wedle uznania zespołu) w liczbie równej aktualnemu poziomowi finansowania. Na początku pierwszej gry (w styczniu) wasz poziom finansowania wynosi 4 i będzie wzrastał lub spadał w zależności od wyników kolejnych rozgrywek. Najniższy poziom finansowania to 0, a najwyższy 10.

KALENDARZ GRY

Aby odnotowywać postęp gry, zwycięstwa i porażki, imiona i role graczy oraz poziom finansowania, wykorzystajcie kalendarz gry wydrukowany na ostatniej stronie niniejszej instrukcji.

Kalendarz gry

Jeśli wygraliście, przejdźcie do kolejnego miesiąca i **obniżcie** poziom finansowania o 2.
 Jeśli przegraliście pierwszą połowę miesiąca, **zwiększcie** poziom finansowania o 2 i rozegrajcie drugą połowę.
 Jeśli przegraliście drugą połowę miesiąca, zwiększcie poziom finansowania o 2 i przejdźcie do kolejnego miesiąca.
 Poziom finansowania nie może spaść poniżej 0 lub wzrosnąć powyżej 10.

	Poziom finans.	Data	Gracze i postacie	Wyjście gry przegrana?
Styczeń	Wczesny			
	Późny			
Luty	Wczesny			
	Późny			
Marzec	Wczesny			
	Późny			
Kwiecień	Wczesny			
	Późny			

ZNACZNIK PRZYPOMNIENIA



Używajcie tego znacznika w takich momentach gry, w których należy coś tymczasowo zaznaczyć, aby nie zapomnieć w dalszej rozgrywce.

PLANSZA GRY

REGIONY

Plansza podzielona jest na sześć regionów, z których każdy mniej więcej pokrywa się z jednym z kontynentów. Do regionów wrócimy za chwilę.

SEKCJA ZADAŃ

W jednym z rogów planszy znajduje się miejsce, gdzie będziecie układać karty zadań. W styczniu dostępne jest tylko jedno zadanie. Pozostałe zadania będą pojawiać się i znikać w kolejnych miesiącach.

OBSZAR MONITOROWANIA CHOROÓB

W tej części planszy zaznaczajcie zmiany związane z każdą z czterech chorób.



POZIOM PANIKI

Mieszkańcy panikują, kiedy choroby opanowują ich miasta. Za każdym razem, kiedy miasto inicjuje rozprzestrzenienie się choroby, jego poziom paniki wzrasta o 1. Kiedy miasto panikuje po raz pierwszy, przyklejcie obok jego nazwy, w kwadratowym polu, naklejkę paniki poziomu 1 (Niestabilność). Podczas kolejnych inicjacji rozprzestrzenienia się chorób przyklejajcie na wierzchu poprzednich, naklejki kolejnych poziomów (zgodnie z narastającą numeracją). Efekty dla poszczególnych poziomów paniki kumulują się. Szczegóły przedstawia poniższa tabela:

POZIOM	STAN	EFEKT
1	Niestabilność	Nic się nie zmienia.
2-3	Bunt	Nie można wykonywać <i>Lotów bezpośrednich</i> i <i>Lotów czarterowych do/z</i> miasta. Stacja badawcza (jeśli była) zostaje zburzona. Nie można zbudować nowej stacji badawczej.
4	Zapaść	Aby wkroczyć do tego miasta, korzystając z akcji <i>Jazda/Rejs</i> , należy odrzucić kartę w jego kolorze.
5	Upadek	Aby wkroczyć do tego miasta, korzystając z akcji <i>Jazda/Rejs</i> , należy odrzucić jeszcze jedną kartę w jego kolorze (czyli w sumie 2 karty). Wszystkie postacie przebywające w mieście w momencie jego upadku przepadają (<i>patrz Zaginięcie postaci, str. 5</i>).



Po przyklejeniu naklejki drugiego poziomu paniki, stan miasta zmienia się z niestabilnego na zbuntowane.



POSTACIE

Każdy gracz wcieli się w rolę postaci o unikalnych umiejętnościach, zwiększających szansę zespołu na wygraną. Rozpoczynając pierwszą rozgrywkę, każdy gracz musi stworzyć swoją postać.

Aby stworzyć postać: wybierzcie dla siebie karty postaci (pamiętajcie, że każda ma inne zdolności) i nadajcie im imiona i nazwiska.

przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „A”

Te postacie będą towarzyszyć wam przez kolejne rozgrywki, choć w pewnych okolicznościach mogą zaginać (patrz niżej). Nie musicie grać zawsze tym samym zestawem postaci.

SANITARIUSZ	
NAZWA POSTACI	RELACJA 1
Data ur.: 5 stycznia	RELACJA 2
	DODATKOWA UMIEJĘTNOŚĆ 1
<ul style="list-style-type: none">• Lecząc chorobę, usuń wszystkie znaczniki jednego koloru.• Automatycznie usuń znaczniki uleczalnych chorób z miasta, w którym przebywasz (chronisz też to miasto przed dodawaniem nowych znaczników uleczalnych chorób).	DODATKOWA UMIEJĘTNOŚĆ 2
	BLIZNA 1
	BLIZNA 2

BLIZNY

Podczas gry postać może doznać fizycznych oraz mentalnych uszczerbków. Jeśli taka sytuacja ma miejsce, gracz wybiera jedną z dostępnych blizn i przykleja ją na karcie danej postaci. Postać może otrzymać blizny przebywając w mieście, z którego rozprzestrzenia się choroba oraz w innych okolicznościach, które opisujemy we fragmentach zasad, które pojawiają się w instrukcji w przyszłości.

Postać, która aktualnie ma zajęte wszystkie miejsca na blizny i ma otrzymać kolejną, uważa się za zaginioną.

ZAGINIĘCIE POSTACI

Jeśli postać ma otrzymać kolejną bliznę, ale na jej karcie nie ma już wolnego miejsca na blizny albo jeśli postać znajduje się w mieście podczas jego upadku, uważa się ją za zaginioną.

Jeśli postać zaginęła, gracz musi podrzeć jej kartę. Od tej chwili nie wolno używać tej postaci: ani w bieżącej rozgrywce, ani w żadnej z przyszłych rozgrywek. Gracz odrzuca wszystkie karty, które posiada i bierze kartę mieszkańca w kolorze swojego pionka, a następnie umieszcza go w dowolnym mieście ze stacją badawczą (może być to samo miasto). Jeśli w żadnym mieście nie ma stacji badawczych, przenosi swój pionek do Atlanty. Jeśli postać gracza zaginęła podczas jego tury, wciąż może wykonać akcje, które pozostały mu w danej turze.

PODSUMOWANIE KART POSTACI

Przestudujcie tę część instrukcji po tym, kiedy już zrozumiecie zasady gry. Dowiedziecie się, jakie ułatwienia wprowadzają do gry poszczególne postacie.



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.

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

Przenosząc pionek innego gracza tak, jak własny:

- Logistyka obowiązują własne blizny i umiejętności, a nie te, które należą do przenoszonej postaci.
- Logistyk zagrywa lub odrzuca karty z własnej ręki (lejąc bezpośrednio, czarterem albo wkraczając do miasta w zapaści lub do upadłego). Wybierając Lot czarterowy, odrzucana karta musi odpowiadać miastu, z którego przesuwany jest pionek.



Ratownik

Ratownik ma miejsce na cztery różne dodatkowe umiejętności oraz może wykonać nawet 5 akcji w każdej turze.



Sanitariusz

Sanitariusz usuwa *wszystkie* znaczniki chorób jednego koloru (nie tylko 1) wykonując akcję *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.

Sanitariusz chroni również miasto, w którym przebywa przed umieszczaniem w nim znaczników (i rozprzestrzenianiem) *uleczalnych* chorób. Automatyczne usuwanie znaczników chorób przez Sanitariusza może nastąpić również podczas tur innych graczy (np. jeśli zostanie przeniesiony przez Logistykę).



Naukowiec

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



Badacz

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

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Zauważcie, że brakuje niektórych kroków. Pojawią się w grze później.

Stacje badawcze



1 Opis misji

Rozgrywając miesiąc po raz pierwszy ciągnijcie karty z wierzchu talii Legacy do czasu, kiedy natkniecie się na kartę z napisem STOP. Przeczytajcie na głos opis misji i dołączcie do gry nowe karty (jeśli jakieś trzeba dołączyć).

2 Plansza i elementy na planszy

Położcie wszystkie obiekty (początkowo będą to tylko stacje badawcze) w pobliżu planszy. Pogrupujcie znaczniki chorób na 4 oddzielne stosy (zgodnie z ich kolorem). Położcie jedną stację badawczą w każdym mieście oznaczonym na planszy naklejką przedstawiającą stację badawczą (zauważcie, że Atlanta od pierwszej rozgrywki oznaczona jest symbolem stacji badawczej). W kolejnych rozgrywkach mogą pojawić się kolejne obiekty, które będziecie umieszczać na planszy.

3 Znaczniki lekarstw, rozprzestrzeniania się chorób oraz zadania

Położcie znacznik rozprzestrzeniania chorób na polu oznaczonym „0” na skali rozprzestrzeniania chorób. Cztery znaczniki lekarstw połóżcie w dolnej części obszaru monitorowania chorób, stroną „fiolki” do góry. Wszystkie aktualnie posiadane zadania połóżcie w obszarze zadań.

5 Płatne zdarzenia oraz karty gry w rękach graczy

Zdecydujcie wspólnie, które karty płatnych zdarzeń wtasujecie do talii kart gry. W talii kart gry może się znajdować maksymalnie tyle kart płatnych zdarzeń, ile wynosi aktualny poziom finansowania (w pierwszej rozgrywce jest to 4). Po potasowaniu rozdajcie graczom odpowiednią liczbę kart gry - będą to karty „w ręce” graczy. Zależność pomiędzy liczbą kart a liczbą graczy przedstawiona jest w tabeli po prawej stronie.

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



W grze Pandemic Legacy wszystkie karty posiadane „w ręce” należy trzymać odkryte na stole, widoczne dla wszystkich graczy.

6 Stos kart gry

Podzielcie pozostałe karty gry na 5 zakrytych stosów - na tyle równolicznych, jak tylko uda się wam je szybko podzielić. Włóżcie do każdego po jednej karcie epidemii i potasujcie każdy stos osobno. Następnie ułóżcie stosy jeden na drugim. Jeśli któryś ze stosów jest mniejszy od pozostałych, powinien leżeć na spodzie.

7 Karty postaci i początkowa lokalizacja

Każdy gracz wybiera postać i kolor, a następnie bierze kartę wybranej postaci oraz kartę pomocniczą. Pionki wybranych postaci ustawcie w jednym z miast ze stacją badawczą (w pierwszej rozgrywce będzie to Atlanta). Karty postaci i ich pionki, nie biorące udziału w grze, odłóżcie do pudełka. Jeśli na planszy nie ma stacji badawczych, zaczynacie grę w ruinach Atlanty.



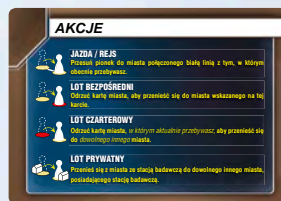
Znacznik rozprzestrzeniania się chorób

Skala rozprzestrzeniania się chorób



Znaczniki lekarstw

Obszar monitorowania chorób



Utwórzcie stosy

Potasujcie



Znacznik poziomu zachorowań

Skala zachorowań

Stos kart infekcji

Odrzucone karty infekcji



4

Poziom zachorowań i infekcje w pierwszych dziewięciu miastach

Położcie znacznik poziomy zachorowań na skrajnym lewym polu skali zachorowań oznaczonym „2”. Potasujcie karty infekcji i odwróćcie 3 z nich. Położcie po 3 znaczniki chorób w odpowiednim kolorze w miastach wskazanych na kartach. Odwróćcie kolejne 3 karty i położcie w odpowiednich miastach po 2 znaczniki chorób w odpowiednim kolorze. Następnie odwróćcie jeszcze 3 karty i położcie w odpowiednich miastach po jednym znaczniku chorób. (Łącznie będzie więc 18 znaczników chorób, każdy z nich w kolorze odpowiadającym kolorowi miasta). Odkryte 9 kart odłóżcie na stos odrzuconych kart infekcji. Pozostałe karty infekcji tworzą stos kart infekcji.



Wykorzystajcie znaczniki chorób w kolorze kart miast.

*przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „B”*

*przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „C”*

8

*przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „D”*

9

Premia za wygraną gry

Jeśli wygraliście grę w poprzednim miesiącu, przysługuje wam premia w kolejnym miesiącu. Wykorzystajcie ją teraz (w pierwszej rozgrywce nie macie premii.)

10

Rozpoczęcie rozgrywki

W losowy sposób wybierzcie gracza rozpoczynającego. Tury graczy następują po sobie, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

ROZGRYWKA

Każda tura gracza podzielona jest na 3 fazy:

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

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

Gracze powinni sobie wzajemnie doradzać. O ile każdy może coś zaoferować lub podzielić się pomysłem, to finalną decyzję odnośnie swojej akcji podejmuje gracz wykonujący aktualnie swój ruch.

W ręce możecie mieć karty różnych miast oraz zdarzeń. Karty miast możecie zagrywać w trakcie niektórych swoich akcji, a karty zdarzeń w dowolnym momencie.

7

AKCJE

przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „E”

Aktywny gracz w każdej swojej turze może wykonać maksymalnie 4 akcje.

Gracz wybiera dowolną kombinację akcji z listy przedstawionej poniżej. Może 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.



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



Lot bezpośredni

Odrzuć kartę miasta, aby przenieść się do miasta wskazanego na tej karcie. Nie możesz skorzystać z *Lotu bezpośredniego* do/z miasta, jeśli jest zbuntowane, jest w zapaści albo gdy upadło.



Lot czarterowy

Odrzuć kartę miasta, w którym aktualnie jesteś, aby przenieść się do dowolnego innego miasta. Nie możesz skorzystać z *Lotu czarterowego* do/z miasta, jeśli jest zbuntowane, jest w zapaści albo gdy upadło.



Lot prywatny

Przenieś się z miasta ze stacją badawczą do dowolnego innego miasta posiadającego stację badawczą.

przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „F”

INNE AKCJE



Budowa obiektu

Odrzuć kartę miasta, w którym jesteś, aby zbudować w nim obiekt. Jedynymi obiektami możliwymi do zbudowania w styczniu są stacje badawcze. Inne rodzaje obiektów pojawiają się w kolejnych miesiącach. Weź obiekt z zasobów znajdujących się obok planszy. Jeśli wszystkie obiekty danego rodzaju zostały już zbudowane, weź dowolny obiekt z planszy. W każdym miesiącu możesz zbudować po jednym obiekcie każdego rodzaju.



Leczenie choroby

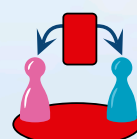
Weź 1 znacznik choroby z miasta, w którym się znajdujesz i umieść go w zasobach znaczników chorób obok planszy. Jeśli ten rodzaj choroby jest uleczalny (patrz *Odkrycie lekarstwa*, poniżej), usuń **wszystkie** znaczniki tego koloru z miasta, w którym przebywasz.

Jeśli w mieście znajdują się znaczniki innych chorób uleczalnych, musisz przeprowadzić akcję *Leczenie choroby* dla każdej uleczalnej choroby osobno, aby usunąć znaczniki danej choroby.

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”.

Kiedy po raz pierwszy wyeliminujesz chorobę, wymyślcie dla niej nazwę i napiszcie ją na planszy, w obszarze monitorowania chorób. Wyeliminowanie choroby umożliwia również jej pozytywną mutację na koniec gry (jako jedna z premii). Możliwe jest pozytywne zmutowanie jedynie takiej choroby, która została wyeliminowana we właśnie zakończonej rozgrywce.

Eliminacja choroby nie jest wymagana do wygranej. Jeśli miasto ma być ponownie zarażone wyeliminowaną chorobą, nie umieszcza się w nim już nowych znaczników chorób (patrz *Epidemia i Nowe infekcje*, str. 11-12). Usunięcie ostatniego znacznika choroby, na którą nie wynaleźliście jeszcze lekarstwa, nie powoduje jej eliminacji.



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.

MIASTO

Gracz, z którym wymieniasz karty musi przebywać w tym samym mieście co ty. Obaj 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. 15).

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.





Wynalezienie lekarstwa

Stojąc w dowolnej stacji badawczej odrzuć z ręki 5 kart miasta w jednym kolorze, aby wynaleźć lek na chorobę tego koloru.

Następnie przesuń znacznik lekarstwa w odpowiednim kolorze na wskaźnik uleczalności tej choroby (znajdujący się w górnej części obszaru monitorowania chorób). 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”.

Jeśli do *Wynalezienia lekarstwa* nie jest wymagane przeprowadzenie akcji (z uwagi na pozytywną mutację), możesz *Wynaleźć lekarstwo* nawet poza swoją turą, odrzucając wymaganą liczbę kart z ręki.

Po odkryciu lekarstwa na daną chorobę, jej znaczniki pozostają na planszy. W wyniku kolejnych epidemii i zarażeń (patrz *Epidemia i Nowe infekcje*, str. 11-12) w miastach w dalszym ciągu mogą pojawić się nowe znaczniki tej choroby. Leczenie takiej choroby jest jednak teraz prostsze.

Przykładowy fragment gry: w swojej pierwszej turze, Gosia wykonuje 4 akcje:

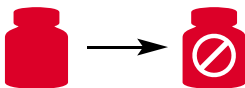
(1) *Jedzie do Chicago (z Atlanty), (2) Jedzie do San Francisco, (3) Leczy chorobę w San Francisco, usuwając z miasta znacznik niebieskiej choroby, a następnie ponownie (4) Leczy chorobę w San Francisco, usuwając drugi znacznik niebieskiej choroby.*

W ten sposób Gosia zakończyła fazę 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, różowy 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 „Ø”.



Gosia (Badacz, turkusowy pionek), znajduje się w Ćennaj, w którym zbudowała stację badawczą.

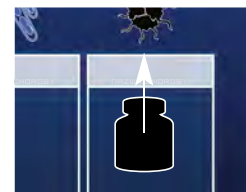
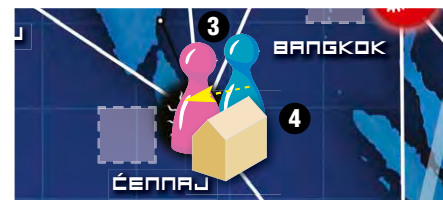
Gosia ma w ręce kartę miasta Kair i oferuje Martynie przekazanie tej karty, jeśli ta może dostać się do Ćennaj (jako Badacz, Gosia może przekazać dowolną kartę z ręki). Martyna odrzuca kartę miasta Manila, aby wykonać (2) Lot czarterowy i przenieść swój pionek do Ćennaj.



Następnie Martyna (3) Dzieli się wiedzą z Gosią, zabierając jej kartę Kair. 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 Wynalezienia lekarstwa na chorobę tego koloru. Martyna (4) Odkrywa lekarstwo, odrzucając 4 czarne karty z ręki w stacji badawczej w Ćennaj, a następnie przesuwa czarny znacznik lekarstwa na wskaźnik uleczalności czarnej choroby.

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



*przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „G”*

*przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „H”*

*przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „I”*

*przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „J”*

*przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „K”*

*przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „L”*

*przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „M”*

*przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „N”*

*przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „O”*

DOCIĄGNIJ KARTY

Po wykonaniu czterech akcji gracz dociąga 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 tasujcie odrzuconych kart, aby stworzyć z nich nowy stos.)

przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „P”

EPIDEMIA

Jeśli wśród dociągniętych kart znajduje się choć jedna karta **Epidemia**, gracz nie dołącza jej/ich do kart trzymanyh w ręce (nie ciągnie również w ich miejsce innych kart). Zamiast tego, natychmiast wykonuje 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 choroby** tego koloru (patrz str. 13). Odrzuć kartę na stos odrzuconych kart infekcji.



Jeśli istnieje potrzeba dotożenia 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 pamiętajcie, 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 gracz wykonuje wszystkie 3 opisane powyżej czynności raz, a następnie je powtarza.

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 str. 12), chyba że zagrana zostanie karta zdarzenia, która temu zapobiegnie (patrz Karty zdarzeń, str. 15).

Po wykonaniu czynności związanych z kartą epidemii należy ją usunąć z gry. Nie dociąga się żadnych kart w zamian za karty epidemii.

przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „Q”

NOWE INFEKCJE

Odwróćcie karty infekcji z wierzchu stosu kart infekcji w liczbie równej **aktualnemu poziomowi zachorowań**. Liczba ta widnieje na skali zachorowań poniżej znacznika poziomu zachorowań. Karty odwracajcie jedna po drugiej, zwiększając liczbę chorych w miastach.

Jeśli choroba w kolorze z karty nie została jeszcze wyeliminowana, dodajcie 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. 13). Odrzućcie kartę na stos odrzuconych kart infekcji.

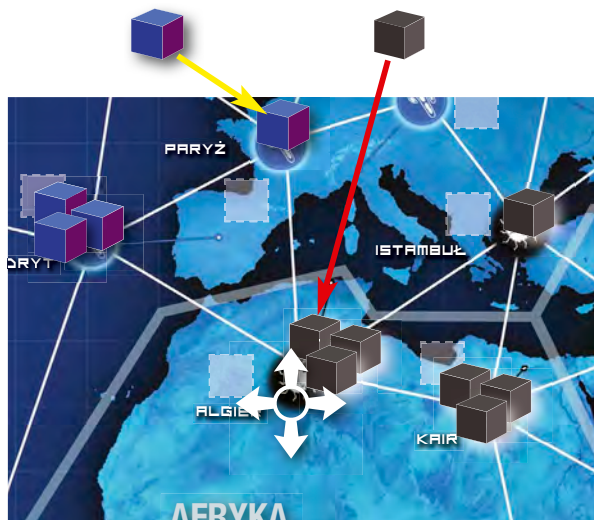


Przykład (kontynuacja): Martyna kończąc swą turę, musi zainfekować kolejne miasta. Aktualny poziom zachorowań wynosi 3, więc Martyna odwraca 3 karty infekcji z wierzchu stosu: Seul, potem Paryż, potem Algier.

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 uleczalna, ale nie została jeszcze wyeliminowana (czarne znaczniki wciąż są na planszy), więc Martyna infekuje Algier. W mieście są już 3 czarne znaczniki, więc Martyna zamiast umieścić czwartą, inicjuje Rozprzestrzenianie czarnej choroby z Algieru - przykleja również naklejkę kolejnego poziomu paniki.



przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „R”

przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „S”

przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „T”

ROZPRZESTRZENIANIE CHORÓB

Gdy zainicjowane zostanie Rozprzestrzenianie chorób, przesuniecie znacznik rozprzestrzeniania choroby o jedno pole w przód na skali rozprzestrzeniania się chorób. Następnie połóżcie 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 umieszczajcie czwartego. Zamiast tego, każde takie miasto inicjuje **łańcuchową reakcję Rozprzestrzeniania chorób** tuż po zakończeniu obecnego rozprzestrzeniania.

Jeśli wystąpi reakcja łańcuchowa, najpierw przesuniecie znacznik rozprzestrzeniania chorób o jedno pole w przód. Następnie dodajcie nowe znaczniki tak, jak opisano powyżej, za wyjątkiem miast, które uczestniczyły już w rozprzestrzenianiu choroby (lub w reakcji łańcuchowej) w ramach rozpatrywanej **aktualnie** karty.



W wyniku 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!

WZROST POZIOMU PANIKI

Podnoście poziom paniki we wszystkich miastach, które inicjują rozprzestrzenianie się choroby. Jeśli gra skończyła się z powodu nadmiernego rozprzestrzeniania się chorób, poziom paniki podnieście tylko w pierwszych ośmiu miastach, które inicjowały rozprzestrzenianie się choroby. Jeśli w całej grze łącznie więcej niż 8 miast zainicjowało rozprzestrzenianie się chorób (ostatnie rozprzestrzenianie wywołało reakcję łańcuchową), wybierzcie, w których miastach inicjujących ostatnie rozprzestrzenianie się chorób podnieść poziom paniki (aby łącznie w całej rozgrywce było ich osiem).

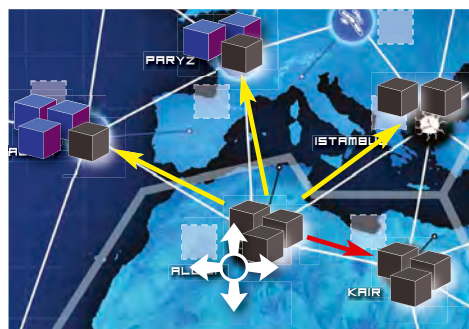
Jeśli poziom paniki w mieście osiągnie 2, usuńcie z niego stację badawczą (jeśli była). Jeśli na planszy, obok miasta, widnieje wymbol początkowej stacji badawczej (patrz str. 14), zaklejcie ten symbol naklejką zburzonej stacji badawczej.

W późniejszych rozgrywkach możliwa będzie izolacja miast od siebie. Dzięki temu zainicjowanie rozprzestrzeniania się choroby w jednym mieście może nie mieć wpływu na sąsiednie miasta. W takim przypadku podnieście poziom paniki w mieście inicjującym rozprzestrzenianie się, ale nie przesuwajcie znacznika na skali rozprzestrzeniania się chorób.

BLIZNY

Wszystkie postacie przebywające w mieście inicjującym rozprzestrzenianie się choroby otrzymują blizny.

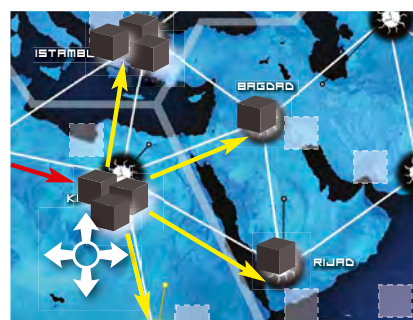
przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „U”



Przykład (kontynuacja): Algier inicjuje rozprzestrzenianie czarnej choroby. Martyna przesuwając znacznik rozprzestrzeniania w przód o 1 pole, przykleja naklejkę kolejnego poziomu paniki w Algierze i umieszcza po jednym czarnym znacznikiem w każdym mieście z nim połączonym: Madryt, Paryż, Istambuł i Kair.

W Kairze są już 3 czarne znaczniki, więc Martyna nie umieszcza w nim czwartego. Kair inicjuje jednak rozprzestrzenianie choroby w ramach reakcji łańcuchowej:

Martyna przesuwając znacznik rozprzestrzeniania w przód o kolejne 1 pole. Przykleja naklejkę kolejnego poziomu paniki w Kairze, a następnie umieszcza po jednym czarnym znacznikiem w miastach połączonych z Kairem: Istambuł, Bagdad, Rijad i Chartum. Nie umieszcza jednak kolejnych znaczników czarnej choroby w Algierze, ponieważ Algier 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 lewej stronie gracza, który właśnie zakończył wykonywanie swojej tury!

KONIEC GRY

Zespół wygrywa, kiedy tylko zrealizuje odpowiednią liczbę zadań. Gra kończy się natychmiast. Nie ma znaczenia, czy tura gracza dobiegła końca, czy jest to środek serii rozprzestrzeniania się chorób, itp.

Jest wiele przypadków, w których gra zakończy się przegraną zespołu:

- znacznik rozprzestrzeniania chorób osiągnie ostatnią pozycję na skali;
- brak znaczników chorób, gdy należy je położyć na planszy. Jakikolwiek niezrealizowane jeszcze rozprzestrzenianie się chorób i/albo dokładnie znaczników należy pominąć;
- brak możliwości dociągnięcia dwóch kart gry po wykonaniu akcji;

przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „V”

BEZ WZGLĘDU NA TO, CZY WYGRALIŚCIE, CZY NIE, PO ZAKOŃCZONEJ GRZE ZESPÓŁ WYBIERA DWA USPRAWNIA KOŃCOWE.

JEŚLI ZWYCIĘŻYLIŚCIE

- Zdobywacie premię za wygraną na następny miesiąc. Szczegóły opisane są na karcie talii Legacy.
- Rozpoczynacie kolejną grę na początku następnego miesiąca.
- Wasz poziom finansowania zostaje obniżony o 2 (ale nie mniej niż 0), ponieważ widać wyraźnie, że macie wszystko pod kontrolą.
- Zapisujecie nowy poziom finansowania w kalendarzu.

JEŚLI PONIEŚLIŚCIE PORAZKĘ

- Jeśli była to pierwsza rozgrywka w danym miesiącu, musicie spróbować wygrać w tym samym miesiącu raz jeszcze. Jeśli przegraliście dwukrotnie w danym miesiącu, rozpoczynacie kolejną grę na początku następnego miesiąca.
- Wasz poziom finansowania zostaje zwiększony o 2 (ale nie więcej niż 10), ponieważ musicie niezwłocznie posprzątać ten bałagan.
- Zapisujecie nowy poziom finansowania w kalendarzu.

W OBU PRZYPADKACH (WYGRANA I PRZEGRANA)

- Wybieracie dwa usprawnienia końcowe (patrz następna sekcja).
- Zdejmujecie z planszy wszystkie elementy.
- Odrzucacie wszystkie karty miast - zostaną wykorzystane ponownie na początku kolejnej gry. NIE ODKŁADAJCIE żadnej karty Legacy do talii kart Legacy (nawet wtedy, kiedy będziecie grać ponownie w tym samym miesiącu). Po prostu kontynuujecie korzystanie z talii Legacy od miejsca, w którym uprzednio skończyliście.
- Jeśli rozgrywacie drugi raz ten sam miesiąc, opis misji oraz zadania są takie same jak w poprzedniej rozgrywce.

Kolejne rozgrywki przygotowujecie zgodnie z opisem przedstawionym w rozdziale *Przygotowanie do gry*.

USPRAWNIA KOŃCOWE

Bez względu na to, czy wygraliście, czy przegraliście, po zakończeniu każdej rozgrywki wybierzcie wspólnie dwa usprawnienia. Mogą to być dwa te same lub dwa różne usprawnienia.

BEZPŁATNE ZDARZENIA

Wybierzcie naklejkę ze zdarzeniem, po czym zdecydujcie do której karty miasta z talii kart gry ją przykleicie. Od momentu przyklejenia ta karta jest jednocześnie kartą miasta oraz kartą zdarzenia. Można będzie jej używać na jeden ze sposobów, ale nie na dwa jednocześnie. Tego rodzaju karty miasto/zdarzenie będą dostępne w kolejnych rozgrywkach (nie podlegają zasadom związanym z poziomem finansowania). Na jedną kartę miasta można nakleić tylko jedną naklejkę.

POCZĄTKOWE STACJE BADAWCZE

Wybierzcie miasto, w którym aktualnie znajduje się stacja badawcza i naklejcie przy nim (na planszy) naklejkę stacji badawczej. Przyklejając naklejkę początkowej stacji badawczej, umieśćcie ją jak najbliżej miasta (tak jak dla Atlanty wydrukowaliśmy na planszy). Nie przyklejcie przypadkiem tej naklejki na polu przeznaczonym na naklejki poziomu paniki. Podczas przygotowywania każdej przyszłej gry umieśćcie stację badawczą w każdym mieście oznaczonym taką naklejką.

DODATKOWE UMIEJĘTNOŚCI POSTACI

Dodajcie nową umiejętność postaci. Każda postać ma miejsca na dwie dodatkowe umiejętności (z wyjątkiem Ratownika, który ma ich 4). Nowe umiejętności można przyklejać w pustym polu lub na istniejącej już dodatkowej umiejętności. Nowe umiejętności można dodawać tylko tym postaciom, które były wykorzystywane we właśnie zakończonej rozgrywce.

POZYTYWNA MUTACJA

Jeśli wyeliminowaliście chorobę podczas właśnie zakończonej rozgrywki, możecie zmutować te choroby w pozytywny sposób, aby w przyszłych rozgrywkach było ją łatwiej uleczyć. Przyklejcie naklejkę pozytywnej mutacji w obszarze monitorowania chorób przy wybranej chorobie.

Jeśli osiągnęliście poziom mutacji „Wydajne sekwencjonowanie” dla którejś z chorób, lekarstwo na nią możecie wynaleźć natychmiast (nie jest wymagane wykonanie akcji), kiedy jeden z graczy odrzuci wymaganą liczbę kart. Wynalezienie lekarstwa w ten sposób może nawet nastąpić w trakcie tury innego gracza. Kolejne poziomy pozytywnej mutacji kumulują się.

przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „W”

KARTY

KARTY GRY

Podczas rozgrywek będziecie mieli możliwość naklejania naklejek na karty miast. Na jednej karcie miasta może być maksymalnie jedna naklejka. Zagrywając kartę miasta z naklejką, gracz wybiera czy została zagrana jako karta miasta, czy jako karta zdarzenia - nigdy jako obie funkcje jednocześnie. Stosy kart odrzuconych możecie przeglądać w dowolnym momencie.

LIMIT KART W RĘCE

Maksymalna liczba kart, którą każdy z was może mieć w ręce to 7 (liczone po ewentualnym rozstrzygnięciu karty epidemii). Jeśli ktokolwiek posiada więcej, musi odrzucić nadwyżkę oraz/albo zagrać karty zdarzeń (patrz poniżej), aby nie mieć więcej niż 7 kart w ręce.

Do tego limitu wliczają się tylko karty gry.

KARTY ZDARZEŃ

Zagranie karty zdarzenia nie jest akcją. O sposobie realizacji zdarzenia decyduje ten, kto zagrał kartę. Za wyjątkiem krótkiego okresu pomiędzy ciągnięciem karty a jej rozstrzygnięciem, karty zdarzeń możecie zagrywać w dowolnej chwili.

Przykład: w fazie Nowe infekcje, pierwsza pociągnięta karta infekcji inicjuje rozprzestrzenianie się choroby. Nie można w tym momencie zagrać karty Leczenie na odległość, aby temu zapobiec. Można jednak ją zagrać po zakończeniu rozprzestrzeniania się tej choroby, a przed pociągnięciem kolejnej karty infekcji.

Po zagraneniu karty zdarzenia należy ją odrzucić na stos odrzuconych kart gry.

OBIEKTY

W każdym mieście może znajdować się jeden obiekt danego rodzaju.

STACJE BADAWCZE



Wynalezienie lekarstwa przeprowadza się w mieście ze stacją badawczą (chyba, że jest to choroba, dla której osiągnęliście poziom pozytywnej mutacji „Wydajne sekwencjonowanie”).

Akcja *Lot prywatny* umożliwia przemieszczenie się pomiędzy dwoma miastami ze stacjami badawczymi.

Jeśli miasto się buntuje, stacja badawcza zostaje zburzona. Jeśli zburzono „początkową stację badawczą”, zaklejcie jej naklejkę na planszy naklejką zburzonej stacji badawczej. Nie możecie budować stacji badawczej w mieście, jeśli:

- jest zbuntowane,
- jest w zapaści,
- upadło.

przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „X”

przyklejcie tutaj
NAKLEJKĘ Z ZASADAMI „Y”

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.
- Postać otrzymuje bliźnię jeśli znajduje się w mieście, z którego rozprzestrzeniania się choroba.

CO ZROBIĆ, JEŚLI POMYLILIŚMY ZASADY, A PRZECIEŻ NIE MOŻNA SIĘ COFNAĆ?

W większości przypadków nie ma to znaczenia. Mała pomyłka w interpretacji zasad, karta pozostała w talii z poprzedniej gry albo przeoczenie czegoś raczej nie powinno mieć dużego wpływu na grę. Po prostu omówcie wspólnie ten fakt i kontynuujcie grę.

Może się jednak zdarzyć, że przeoczyliście albo źle zinterpretowaliście jakąś zasadę, co spowodowało znaczące ułatwienie lub utrudnienie gry. W takim przypadku podejmijcie wspólną decyzję o podwyższeniu poziomu finansowania przy kolejnej rozgrywce (jeśli gra okazała się zbyt trudna) albo obniżcie poziom finansowania w kolejnej rozgrywce (jeśli gra była zbyt łatwa).

STOPKA REDAKCYJNA

Projekt gry: Matt Leacock oraz Rob Daviau

Ilustracje: Chris Quilliams

Projekt graficzny: Philippe Guérin

Skład instrukcji: Marie-Eve Joly

Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski

Gracze testujący: Sherrie Alder, Robby Anderson, Chris Aylott, Margaret i Richard Bliss, Michael Bretzlaff, Brett Burgess, Danny Calderon, Chris and Kim Farrell, Nathan Fluegel, Rich Fulcher, Mark Goetz, Jason Grantz, Mickie Grantz, Chris Grim, Philip Gross, Shelby Hemker, David Heron, Carissa Josephic, Jesse Josephic, Tim Keating, David Kloba, Shawn Murphy, Colleen, Donna, Ruth and Tim Leacock, Patrick Neary, Steve Nix, Dave Nolin, Jonathan Owens, Bryan Reed, Jason Schklar, Jenn Skahan, Ken Tidwell, Stephen Waldron, Kit Yona i Ian Zang.
Gracze testujący na Gen Conie: Ryan Conder, Martin Lieser, Paul Madden i Nicholas Kent.
Specjalne podziękowania dla: Tom Lehmann, Beth Heile i John Knoerzer.

Poznaj zasady innych gier z rodziny Pandemic odwiedzając naszą stronę internetową.



kontakt@lacerta.pl

www.LACERTA.pl

© 2015 Lacerta

skr. poczt. 57003

ul. Czarnieckiego 15

53-638 Wrocław, Polska



info@zmangames.com

www.zmangames.com

© 2015 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Kanada

Na Facebooku polub i podążaj za:
LacertaPL oraz PandemicTheBoardGame



Kalendarz gry

Jeśli wygraliście, przejdźcie do kolejnego miesiąca i **obniżcie** poziom finansowania o 2.
 Jeśli przegraliście pierwszą połowę miesiąca, **zwiększcie** poziom finansowania o 2 i rozegrajcie drugą połowę.
 Jeśli przegraliście drugą połowę miesiąca, zwiększcie poziom finansowania o 2 i przejdźcie do kolejnego miesiąca.
 Poziom finansowania nie może spaść poniżej 0 lub wzrosnąć powyżej 10.

		Poziom finans.	Data	Gracze i postacie	Zwycięstwo czy przegrana?
Styczeń	Wczesny	4			
	Późny				
Luty	Wczesny				
	Późny				
Marzec	Wczesny				
	Późny				
Kwiecień	Wczesny				
	Późny				
Maj	Wczesny				
	Późny				
Czerwiec	Wczesny				
	Późny				
Lipiec	Wczesny				
	Późny				
Sierpień	Wczesny				
	Późny				
Wrzesień	Wczesny				
	Późny				
Październik	Wczesny				
	Późny				
Listopad	Wczesny				
	Późny				
Grudzień	Wczesny				
	Późny				

NOTATKI:
