PANDEMIC

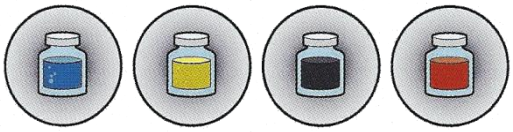
Tu și prietenii tăi sunteți membrii experți ai unei echipe de luptă împotriva bolilor, purtând o luptă împotriva a 4 boli mortale. Echipa ta va călători în toată lumea pentru a stăvili valul de infecții și pentru a dezvolta resursele necesare pentru descoperirea tratamentelor.Trebuie să lucrați împreună folosindu-vă de abilitățile fiecăruia pentru a distruge bolile înainte ca acestea să cuprindă întreaga lume. Ceasul ticăie pe masură ce erupțiile epidemiilor accelerează răspândirea acestora. Veți găsi tratamentul la timp? Soarta umanității este în mâinile voastre!

COMPONENTE

5 PIONI

6 CENTRE DE CERCETARE

6 MARKERI



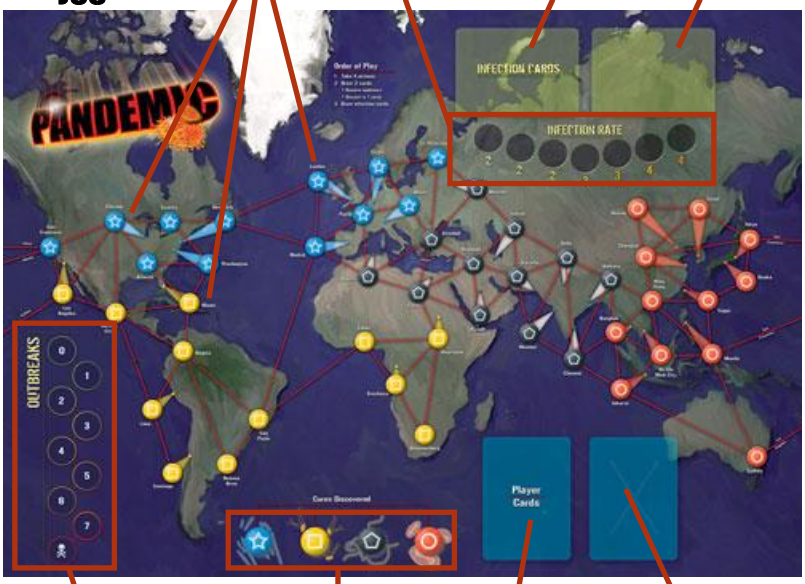
4 markeri remediu

1 marker erupție | 1 marker rată infectare | Markeri remediu - 'apus de soare'

96 CUBURI INFECȚIE

(câte 24 din fiecare culoare - galben,roșu, albastru, negru)

1 TABLĂ JOC



59 CĂRȚI DE JOC

Spatele cărților | Fața cărților

48 CĂRȚI INFECTARE

Spatele cărților

Fața cărților

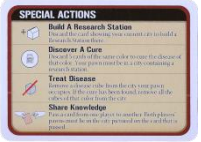
5 CĂRȚI ROLURI

Spatele cărților | Fața cărților

4 CĂRȚI DE REFERINȚĂ

Fața cărților

Spatele cărților



OBIECTIVUL JOCULUI

Pandemic este un joc cooperativ. Tu și prietenii tăi sunteți membrii unei echipe de control a bolilor, ce lucrează împreună pentru descoperirea remediilor și prevenirea altor erupții. Fiecare din voi își va asuma un rol unic în echipă, cu abilități speciale ce vor crește șansele echipei dacă sunt aplicate cu înțelepciune. Obiectivul este salvarea omenirii prin descoperirea remediilor a 4 boli mortale (Albastră, Galbenă, Neagră, Roșie) care amenință să pună stăpânire pe întreaga planetă.

Daca nu veți reuși să țineți sub control bolile înainte să găsiți remediile necesare, planeta va fi invadată de acestea și jocul se va termina cu înfrangerea tuturor jucătorilor... Crezi că poți salva umanitatea?

PREGĂTIREA JOCULUI

1. Așează tabla de joc în centrul mesei de joc la îndemâna tuturor jucătorilor.

---

2. Amestecă cărțile de personaje și împarte câte una fiecărui jucător. Fiecare jucător ia pionul corespunzător îl pune în Atlanta. Cărțile de personaje rămase și pionii corespunzători se întorc în cutie.

---

3. Așează un Centru de Cercetare în Atlanta și plasează-le pe celelalte aproape de tabla de joc.

---

4. Așează Markerul de Erupție pe spațiul "0" al Indicatorului de Erupție, Markerul Ratei de Infectare pe primul spațiu al scalei Rata de Infectare (marcat cu "2") și cei 4 Markeri de Remedii aproape de zona de remedii de pe tablă.

---

5. Separă cuburile de boli după culoare și plasează-le aproape de tabla de joc în 4 grămezi separate.

---

6. Ia 6 cărți Epidemie din teancul de cărți și așează-le deoparte deocamdată.

---

7. Amestecă cărțile de joc rămase (cele cu spatele albastru) și împarte-le jucătorilor cu fața în jos astfel:

4 jucători: 2 cărți fiecare **3 jucători: 3 cărți fiecare** **2 jucători: 4 cărți fiecare**

---

8. Împarte cărțile de joc rămase într-un număr de teancuri ales în funcție de cât de dificil vrei sa faci jocul. Asigură-te că teancurile sunt cât mai egale ca număr de cărți:

- Pentru **Jocul Introductiv**, împarte cărțile în 4 teancuri (recomandat pentru primul joc)
- Pentru **Jocului Normal**, împarte cărțile în 5 teancuri
- Pentru **Jocul Eroic**, împarte cărțile în 6 teancuri (recomandat dacă stăpânești deja Jocul Normal)

---

9. Amestecă o carte Epidemie în fiecare teanc. Pune apoi teancurile unul peste altul pentru a obține un teanc final (dacă teancurile nu sunt de aceeași grosime, pune-l pe cel mai mare deasupra celor mai mici). Pune cărțile de epidemie rămase înapoi în cutie.

---

10. Amestecă cărțile de infectare (cele cu spatele verde) și așează-le cu fașa în jos pe tablă într-un teanc.

---

11. Așează pe tablă cuburile inițiale:

a) Trage 3 cărți din teancul de cărți de infectare și plasează-le cu fața în sus în teancul de Cărți Infectate Decartate. Pentru fiecare carte trasă, adaugă **3** cuburi (de culoarea cărții respective) pe fiecare oraș indicat de aceasta.
b) Trage încă 3 cărți și repetă același lucru ca mai sus, dar adaugă **2** cuburi în orașele indicate pe cărți.
c) Trage alte 3 cărți și fă ca mai sus, dar adaugă doar **1** cub în fiecare oraș.

---

12. Jucătorul care a fost cel mai recent bolnav începe primul jocul.

REZUMAT DE PREGĂTIRE A JOCULUI

1. Împarte fiecărui jucător:

O carte Rol aleasă la întâmplare

O carte Referință

cărțile de început

<u>4 JUCĂTORI: 2 CĂRTI</u>
<u>3 JUCĂTORI: 3 CĂRTI</u>
<u>2 JUCĂTORI: 4 CĂRTI</u>

2. Asezați pe tablă:

Pionul fiecărui jucător și 1 Centru de Cercetare (în Atlanta)

Markerul Rata de Infecție și Markerul Erupție

3. Infectați orașele de start:

- Amestecă cărțile Infecție și extrage 9 cărți

Așează 3 cuburi în primele 3 orașe

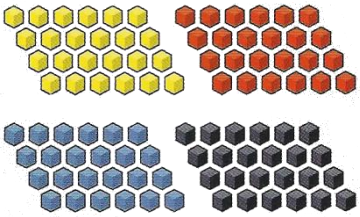
Așează 2 cuburi în următoarele 3 orașe

Așează 3 cuburi în ultimele 3 orașe

- Folosiți cuburile corespunzătoare culorii orașului.
- Decartați cele 9 cărți în teancul de Cărți Infecție decartate
- Faceți un teanc de cărți din cărțile Infecție rămase

4. Asează la îndemână:

Cuburile de boli rămase sortate pe fiecare culoare



Markerii Remedii, cu fața în sus (lângă zona cu Remedii Descoperite)

Restul de Centre de Cercetare

5. Pregătirea tencului de tragere a cărților de joc:

- Împarte cărțile rămase în părți egale.

<u>JOCUL INTRODUCTIV: 4 TEANCURI</u>
<u>JOCUL NORMAL: 5 TEANCURI</u>
<u>JOCUL EROIC: 6 TEANCURI</u>

- Amestecă 1 carte Epidemie (cu fața în jos) în fiecare teanc
- Așează fiecare teanc unul peste altul pentru a forma Teancul de Cărți de Joc.

UN TUR DE JOC

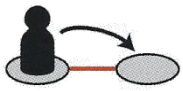
Jocul începe în sensul invers acelor de ceasornic, fiecare jucător efectuând câte un tur, în ordine, până la finalizarea jocului.
În fiecare tur, jucătorul trebuie să:

1 - execute 4 acțiuni
2 - tragă 2 cărți pentru a le adăuga la mâna sa
3 - joace rolul Infector-ului

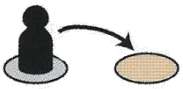
1 ACȚIUNILE

Un jucător are **4** acțiuni de efectuat în timpul unui tur. El poate alege oricare din acțiunile de **Bază** sau **Speciale** disponibile și să folosească **1** acțiune pentru a o executa. O acțiune poate fi efectuată de mai multe ori într-un tur, atâta timp cât se "consumă" o acțiune la fiecare executare. Fiecare **Rol** va acorda respectivului jucător abilități unice. Jucătorii pot de asemenea să facă '*pas*' dacă nu mai au nimic de făcut. Acțiunile nefolosite nu pot fi păstrate pentru un tur viitor.

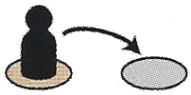
ACȚIUNI DE BAZĂ



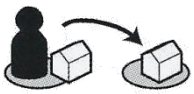
Mersul cu mașina (sau Bacul)
Mută-ți pionul pe un oraș adiacent. Orașele sunt adiacente dacă sunt conectate printr-o linie roșie. Liniile roșii care merg spre marginea hărții se continuă în partea opusă a hărții la orașele indicate. (de ex. *Sydney* și *Los Angeles* sunt considerate a fi adiacente)



Zborul Direct
Joacă o carte (decarteaz-o) din mână și mută-ți pionul la orașul indicat de aceasta.



Zborul Charter
Joacă (decartează) cartea corespunzatoare locației curente a pionului tău și mută-l în oricare oraș de pe tablă.

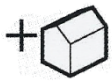


Cursa Internă
Dacă pionul tău este într-un oraș cu Centru de Cercetare, mută-l în oricare alt oraș care are Centru de Cercetare.

Pas
Un jucător poate alege să spună *pas* (și să nu facă nimic) pentru o acțiune.

Dispecerul poate muta alți pioni în turul său (folosind oricare din acțiunile de **Bază** disponibile) ca și cum ar fi propriul pion. Poate de asemena să folosească o acțiune pentru a mișca un pion în orice oraș care conține alt pion. Poate să miște pionii altor jucători numai dacă aceștia sunt de acord.
*Notă: Pentru actiunea **Zbor Charter**, Dispecerul trebuie să joace cartea corespunzătoare locației curente a pionului pe care dorește să-l mute.*

ACȚIUNI SPECIALE



Construirea unui Centru de Cercetare

Construirea Centrelor de Cercetare ajută echipa ta să se mute dintr-un loc în altul mai rapid. Centrele de Cercetare sunt de asemenea necesare pentru descoperirea remediilor.

Joacă cartea corespunzătoare orașului în care se află pionul tău, apoi plasează un Centru de Cercetare în acel oras. Decartează această carte în Teancul de Cărți Decartate. Dacă nu mai sunt Centre de Cercetare în rezerva generală, selecteaza unul care e deja pe tablă și mută-l în orașul ocupat de pionul tău.

Expertul Operational nu este obligat să joace cartea cu orașul în care se află pionul său pentru a face acțiunea de **Construire a unui Centru de Cercetare**. El folosește doar o acțiune pentru a adăuga un Centru de Cercetare în orașul său curent.

Descoperirea unui Remediu

O data ce echipa ta a descoperit toate cele patru remedii, ați castigat!

Dacă pionul tău este într-un oraș cu Centru de Cercetare, decartează 5 cărți de aceeași culoare pentru a vindeca boala respectivă. Ia un Marker de Vindecare și așează-l cu imaginea flaconului în sus pe zona de "Descoperire remedii" de pe tablă pentru a indica ce boală a fost vindecată. Decartează cărțile folosite.

Omul de Știință are nevoie doar de 4 cărți de aceeași culoare pentru a descoperi remediul corespunzător când face acțiunea **Descoperirea un Remediu**.

Tratarea bolii

De-a lungul jocului echipa ta poate trata boli, pentru a câștiga timp necesar descoperii unui nou remediu.

Îndepartează un cub boală din orasul în care se află pionul tau. (Fiecare cub îndepărtat costă o acțiune). Pune cubul îndepărtat înapoi în rezervă. *Dacă jucătorii au descoperit un remediu*, în loc de un cub, *se îndepărtează toate cuburile unei boli vindecate* din locația curentă.

Eradicarea unei Boli

Dacă un remediu pentru o anumită boală a fost descoperit și *toate* cuburile din acea culoare au fost îndepărtate de pe tablă, **întoarce** Markerul de Vindecare pentru acea boală pe partea cu "Apus de Soare". De acum înainte, cărțile de infectare de acea culoare nu mai au nici un efect când sunt trase în turul Infector-ului. Ia toate cuburile bolii eradicate și pune-le înapoi în cutie - ele nu se mai folosesc până la sfârșitul jocului.

Medicul poate îndepărta *toate* cuburile de o anumită culoare (în loc de 1 cub) atunci când se execută acțiunea **Tratarea bolii**. De asemenea, dacă Medicul se află la un moment dat într-un oraș care conține cuburi ale unei boli care a fost *vindecată*, poate să înlăture imediat *toate* acele cuburi. Această abilitate unică este valabilă în timpul turului oricărui jucător și nu costă nici o acțiune pentru a fi efectuată.

Orașul X

Cartea orașului X

Schimbul de informații

Uneori este greu pentru un jucător să obțină toate cărțile necesare pentru a descoperi un remediu. Acțiunea **Schimbul de Informații** *(deși dificil de realizat) poate fi folositoare în aceste cazuri.*

Transferă o carte de la un jucător la altul. Fiecare carte transferată costă 1 acțiune. Ambii pioni trebuie să fie în același oraș și *poți transfera doar cartea orașului în care vă aflați*. (De ex. dacă sunteți amândoi în Moscova, doar cartea Moscova poate fi transferată de la un jucător la altul). Dacă oricare dintre jucători are în mână mai mult de 7 cărți în urma unui transfer, cărțile în plus trebuie decartate.

Cercetătorul poate da *orice* carte din mână când efectuează acțiunea **Schimb de Informații**. El nu este restrâns la a da cartea orașului ocupat împreună cu alt jucător, așa cum sunt alți jucători. Această abilitate se aplică doar când *Cercetătorul* **dă** o carte - *el întotdeuna primește* o carte cu aceeași restricție ca a celorlalți jucători. *Cercetătorul* poate utiliza această abilitate când este implicat în acțiunea **Schimb de Informații** în turul *oricărui* jucător.

2 TRAGEREA CĂRȚILOR

După ce au fost executate acțiunile, jucătorii trebuie să tragă **2** cărți din teanc pentru a le adăuga în mână. Dacă o carte este carte Epidemie, în loc să fie adăugată în mână, se aplică regulile de la **Epidemii**, de mai jos. După tragerea cărților necesare, se ia rolul Infector-ului. Vezi secțiunea **Jucând ca Infector**.
Dacă nu mai sunt suficiente cărți în teanc pentru a fi trase de un jucător, jocul se termină imediat cu înfrângerea tuturor jucătorilor.

• CĂRȚI CU EVENIMENTE SPECIALE

Teancul de Cărți de Joc conține câteva cărți cu Evenimente Speciale. Aceste cărți pot fi jucate în orice moment (chiar în turul unui alt jucător) și nu necesită o acțiune. Când joci o carte Eveniment Special, trebuie să îndeplinești imediat instrucțiunile de pe carte, apoi să decartezi cartea.

• LIMITA DE CĂRȚI DIN MÂNĂ

Jucătorii au o limită de 7 cărți în mână. Dacă numărul de cărți la un moment dat depășește 7 cărți în urma tragerii de cărți (sau a acțiunii **Schimb de Informații**), jucătorul trebuie să decarteze imediat cărțile în plus.
Jucătorii pot alege ce cărți să decarteze. Jucătorii pot să *joace* cărțile de Evenimente Speciale (incluzând și pe cele pe care le-au tras) în loc să le decarteze, pentru a ajuta la reducerea cărților din mână la un număr de 7.

• SCHIMB DE INFORMAȚII REFERITOARE LA CĂRȚI

Jucătorii pot să discute strategii în mod deschis în timpul jocului, dar ca și în realitate jucătorii nu stiu în mod imediat tot ce fac ceilalți jucători. Pentru a simula asta, în cazul nivelurilor Normal sau Eroic, jucătorii nu arată cărțile din mână celorlalți parteneri de joc. Jucătorii *pot discuta liber* despre ce cărți au în mână. În *Jocul Introductiv*, nu există acestă restricție și jucătorii pot decide să joace cu cărțile "*la vedere*".

Deoarece **Pandemic** este un test de cooperare (și nu de memorie), jucătorii sunt liberi să se uite în orice moment în teancul de Cărți Decartate și în teancul de Cărți de Infectare Decartate.

EPIDEMIILE

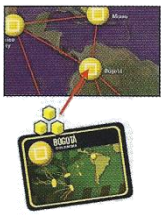
În momentul în care un jucător trage o carte de Epidemie, decartează cartea și face următoarele:

1. **Crește Rata de Infectare** : Mută indicatorul Ratei de Infectare cu un spațiu pe scala respectivă.

2. **Infectarea**: Ia cea mai de *jos* carte din teancul de Cărți de Infectare și adaugă 3 cuburi în orașul indicat de aceasta, apoi decartează cartea. Notă: Nici un oraș nu poate conține mai mult de 3 cuburi de *aceeași culoare*.
   Dacă o carte Epidemie ar face ca un oraș să aibă peste acestă limită, cuburile în exces sunt returnate în rezervă și are loc o **Erupție**. Vezi regulile pentru **Erupție** de la pagina 7.

   Dacă nu sunt destule cuburi pentru a fi adăugate pe tablă când se joacă cartea Epidemie, jocul se termină imediat cu înfrangerea tuturor jucătorilor.

Extrage cartea de sub teanc



Adaugă 3 cuburi în orașul indicat

Decartează cartea

3. **Creșterea intensității infectării**: Se ia teancul de Cărți de Infectare decartate, se amestecă și se așează *deasupra* teancului de Cărți de Infectare. (Nu se amesteca aceste cărți cu cele din teanc).

Amestecă teancul de cărți infecție decartate

Așează cărțile amestecate deasupra

3 JUCÂND CA INFECTOR

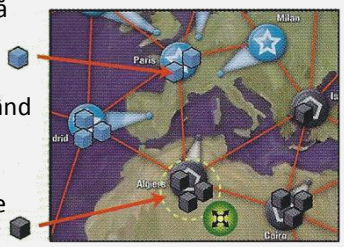
Trage un număr de cărți din teancul de Cărți Infectare egal cu Rata de Infectare și adaugă 1 cub în orașele indicate de cărți, în culoarea cărților respective, în ordinea în care au fost trase. Dacă, culoarea orașului tras corespunde unei boli *eradicate*, nu se mai adauga cub. Dacă, un oraș deja are 3 cuburi de culoarea celui care trebuie adăugat, acesta nu se mai adaugă și apare o **erupție** a acelei boli.

Exemplu jucând ca Infector: Brian joacă Infectorul la sfârșitul turului său. Markerul Infecție este la "3" pe zona de Rată a Infecției, așa că va extrage 3 cărți Infecție:

Seoul, apoi Paris, apoi Algiers.

Boala Roșie a fost *eradicată* mai devreme în joc, așa că Brian va ignora cartea Seoul. Bolile Albastru și Negru sunt în continuare o amenințare, motiv pentru care Brian trebuie să adauge 1 cub în fiecare oraș Paris și Algiers, în această ordine. (*Chiar dacă boala Negru a fost vindecată, ea poate să se împrăștie!*)

Brian adaugă un cub Albastru în Paris, ajungând la 2 cuburi. Există deja 3 cuburi Negre în Algeries, motiv pentru care nu poate adăuga încă un cub acolo... s-a declanșat încă o **erupție**! (vezi mai jos **ex de Erupție**)



- ## ERUPȚIILE

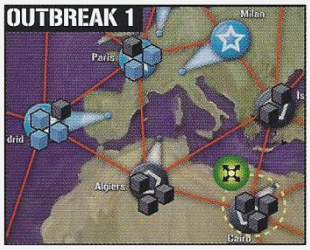
O erupție apare dacă un jucător trebuie să adauge un cub într-un oraș care deja are **3** cuburi din acea culoare. Când se întâmplă aceasta, în loc să fie adăugat al 4-lea cub, se adaugă un cub din acea culoare în fiecare oraș adiacent.

Reacție în lanț

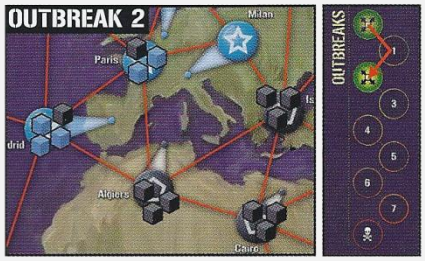
Dacă oricare din aceste noi cuburi ar determina ca numărul total de cuburi din aceeași culoare, dintr-un oraș adiacent să depășească ca număr 3, apar noi erupții, cauzând o reacție în lanț. De notat că o erupție poate apărea într-un oraș doar *o singură dată* la fiecare reacție în lanț.

De fiecare dată când apare o erupție într-un oraș, mută Markerul de Erupție un spațiu în zona Indicatorului de Erupție. Dacă numărul de erupții ajunge la 8 (și Markerul de Epidemie ajunge la simbolul "craniu"), jocul se termină imediat cu înfrângerea tuturor jucătorilor. De asemenea, dacă nu mai sunt suficiente cuburi pentru a fi adăugate pe tablă când se infectează un oraș, jocul se termină imediat cu înfrângerea tuturor jucătorilor.

Exemplu de Erupție: O erupție de culoare Neagră apare în orașul Algiers! Brian trebuie să așeze 1 cub Negru în toate orașele adicente: Madrid, Istanbul, Paris și Cairo. Din nefericire, Cairo are deja 3 cuburi în oraș, motiv pentru care se declanșează o **reacție în lanț**, și încă o Erupție! *(Notă: Madrid are deasemenea 3 cuburi, deci nu mai mult **de 3 cuburi din aceeași culoare**, așa că **nu** se declanșează o Erupție.)*



Brian trebuie să adauge 1 cub Negru în toate orașele adiacente orașului Cairo. El nu va adăuga unul în Algeris (deoarece într-un oraș nu se poate produce mai mult de o erupție într-o reacție în lanț), dar trebuie să adauge unul în Istambul (aducându-l la 3 cuburi) și în restul orașelor adiacente. Din fericire pentru Brian și ceilalți jucători în nici unul din celelalte orașe nu se produce o altă erupție. Brian v-a mutat Markerul de Erupție ***două*** spații în zona Indicatorului de Erupții pe tabla de joc, deoarece au avut loc două erupții în turul lui. Brian decartează toate cele trei cărți infecție și turul lui ia sfârșit.



- ## SFÂRȘITUL TURULUI DE JOC

După ce toate Cărțile de Infectare sunt jucate, decartează-le în teancul de cărți folosite. Turul tău a luat sfârșit. Jucătorul din stânga își va începe turul.

X SFÂRȘITUL JOCULUI

Înfrângerea

Jocul se termină imediat, cu înfrângerea tuturor jucătorilor, dacă apare oricare din următoarele evenimente:

☠ Un jucător are nevoie să adauge cuburi pe tablă și nu mai sunt suficiente din acea culoare în rezervă.

☠ Apare a 8-a erupție (Markerul de Erupție ajunge la simbolul "craniu").

☠ Nu mai sunt suficiente cărți în teanc când un jucător trebuie să tragă cărți.

Victoria !

Jucătorii câștigă împreună jocul în momentul descoperirii celor 4 remedii (Albastru, Galben, Negru și Roșu). Jucătorii nu trebuie să aplice remediile în fiecare oraș infectat de pe tabla de joc pentru a câștiga jocul - victoria apare imediat ce un jucător descopera cel de-al 4-lea și ultim remediu.

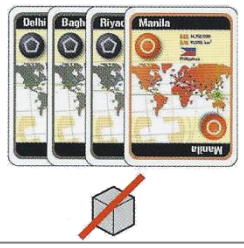
UN EXEMPLU DE TUR

Cum stau lucrurile...

Au trecut câteva tururi de joc și este rândul Omului de Știință, Brian (pion Alb). În acest moment Brian este în *Manila*. Mai devreme, în timpul jocului, boala Roșie a fost eradicată. Jane, Expertul Operațional, (pion Verde) este în *Chennai*, construind recent un Centru de Cercetare.
Începe turul lui Brian.

ACȚIUNEA 1

Boala Galbenă s-a extins în *Manila*, motiv pentru care Brian decide să o trateze. El consumă prima sa acțiune **Tratând Boala**, și îndepărtând 1 cub Galben din *Manila*.



ACȚIUNEA 2

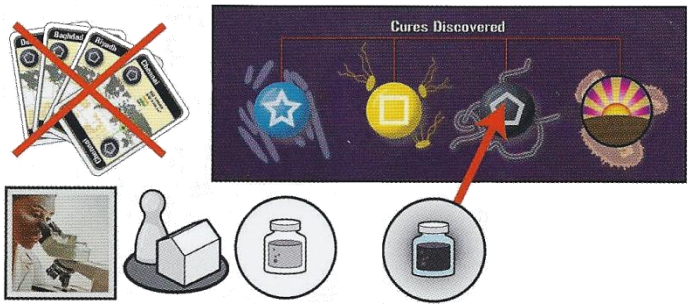
După ce se sfătuiește cu Jane, Brian își face un plan, dar trebuie să ajungă în *Chennai* pentru a-l duce la capăt. Din fericire Brian are cartea *Manila* în mână. El consumă a doua acțiune și joacă cartea pentru a executa acțiunea **Zbor Charter**, și își mută pionul pentru a o întâlni pe Jane în Centrul de Cercetare din *Chennai*.

ACȚIUNEA 3

Brian și Jena, aflați împreună în *Chennai*, își continuă planul. Brian consumă a treia acțiune cu **Schimbul de Informații**, și *primește* de la Jane cartea *Chennai*.

ACȚIUNEA 4

Acum planul lui Brian se poate finaliza. El va **Descoperi un Remediu** pentru boala Negru în orașul *Chennai* unde există și Centru de Cercetare. În mod normal un jucător are nevoie de 5 cărți de aceeași culoare pentru asta, dar Brian este **Om de Știință** - el are nevoie de numai 4 cărți. El va decarta cele 4 cărți Negre și va consuma cea de-a patra acțiune **Descoperă un Remediu**. Markerul Remediu Negru va fi așezat în spațiul corespunzător în Spațiul cu Remedii Descoperite.



EXTRAGE 2 CĂRȚI

Terminând toate cele 4 acțiuni, Brian va trece la următoarea fază a turului său și va extrage 2 cărți din Teancul de Cărți. Nici una din cărți nu este Epidemie, așa că Brian le va lua în mână și va trece la următoarea fază din turul său - Jucând ca Infector.

Pentru a vedea finalul turului lui Brian vezi Exemplul Jucând ca Infector de la pagina 7.

Pandemic Game Design by Matt Leacock
Graphic Design and Layout by Joshua Cappel
Painted Art by Régis Moulun

Traducere și adaptare: Răzvan.Irimia@Gmail.com
chrislove & adixor

Published by Z-Man Games Inc.
www.zmangames.com
zman@zmangames.com