



PANDEMIC

Вы и ваши компаньоны являетесь командой высококвалифицированных специалистов, ведущей борьбу против четырех чрезвычайно опасных болезней. Ваша группа передвигается по миру, предотвращая вспышки инфекций и разрабатывая вакцины. Вы должны работать сообща, используя индивидуальные способности, каждого из членов команды, чтобы уничтожить болезни прежде, чем они поглотят весь мир. Часы тикают, вспышки эпидемии происходят все чаще и чаще. Найдете ли вы вакцины вовремя? Судьба человечества в ваших руках!

КОМПОНЕНТЫ

5 ФИШЕК



6 ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ СТАНЦИЙ



6 МАРКЕРОВ



Маркеры вакцины (сторона ампул)



Маркер вспышек эпидемии

Маркер уровня инфекции

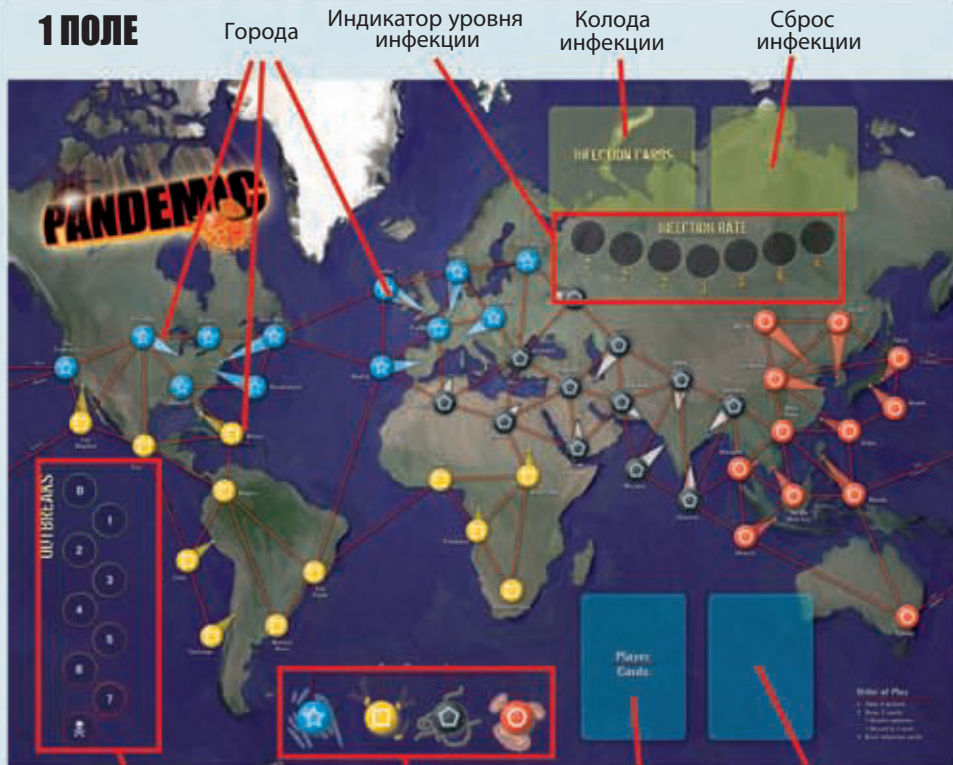
Маркеры вакцины (сторона заката)

96 КУБИКОВ БОЛЕЗНИ

(по 24 каждого из цветов: желтого, красного, синего и черного)



1 ПОЛЕ



Города

Индикатор уровня инфекции

Колода инфекции

Сброс инфекции

Индикатор вспышек эпидемии

Область найденных вакцин

Игровая колода

Сброс игровой колоды

59 ИГРОВЫХ КАРТ

Рубашка

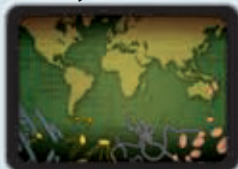


Лицевая сторона

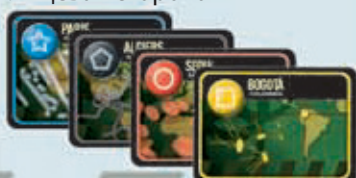


48 КАРТ ИНФЕКЦИИ

Рубашка



Лицевая сторона

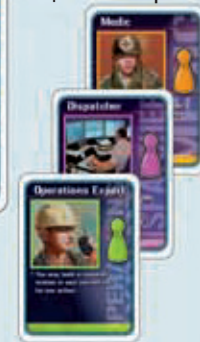


5 КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ

Рубашка



Лицевая сторона



4 ПАМЯТКИ

Лицевая сторона



Обратная сторона



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Пандемия - кооперативная игра. Вы и ваши компаньоны члены команды контроля заболеваний, работающие вместе для поиска вакцин и предупреждения последующих вспышек инфекции. Каждый из вас примет на себя уникальную роль с уникальными способностями, в составе команды. Если вы используете эти способности мудро, они увеличат шансы вашей команды на победу. Цель игры - спасти человечество, разработав вакцины против четырех смертельных заболеваний (Синей, Желтой, Черной и Красной), которые угрожают охватить всю планету.



Если вы и ваша команда не способны сдержать болезни до обнаружения вакцин, они поглотят планету и игра закончится - проиграют ВСЕ... Способны ли вы спасти человечество?

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Расположите игровое поле в центре стола

2. Перемешайте карты персонажей и раздайте по 1 каждому игроку. Каждый игрок берет фишку соответствующую своему персонажу (по цвету) и размещает её в Атланте. Оставшиеся карты и фишки (если есть) убираются в коробку.



3. Поместите 1 исследовательскую станцию в Атланте. Оставшиеся станции поместите рядом с игровым полем.



4. Установите маркер вспышек эпидемии на "0" на индикаторе вспышек эпидемии, маркер уровня инфекции в начальное положение (обозначено "2"). 4 маркера вакцин поместите рядом с игровым полем, недалеко от области найденных вакцин.



5. Отсортируйте кубики болезней по цветам в четыре отдельных кучки и поместите их рядом с игровым полем.



6. Выберите 6 карт эпидемии из игровой колоды и отложите их пока в сторону.



7. Перемешайте остальные карты игровой колоды (с синими рубашками) и раздайте игрокам лицом вниз:
Для 4 игроков: 2 карты каждому, для 3 игроков: 3 карты каждому, для 2 игроков: 4 карты каждому



8. Остальные карты игровой колоды поделите на равные (насколько это возможно) стопки в зависимости от желаемого уровня сложности игры.



- Для ОЗНАКОМИТЕЛЬНОЙ игры, поделите карты на 4 стопки (Используйте этот уровень, если это - ваша первая игра)

- Для НОРМАЛЬНОЙ игры, поделите карты на 5 стопок

- Для ГЕРОИЧЕСКОЙ (сложной) игры, поделите карты на 6 стопок (Рекомендуется для опытных игроков)

9. Замешайте 1 карту эпидемии в каждую стопку. Сложите стопки друг на друга, чтобы сформировать Игровую колоду, (если стопки различаются по размеру, то они складываются друг на друга по возрастанию) поместите получившуюся колоду на игровую доску на место игровой колоды, лицом вниз. Оставшиеся карты эпидемии уберите в коробку.



10. Перемешайте карты инфекции (с зелеными рубашками) и поместите получившуюся колоду на игровую доску на место колоды инфекции, лицом вниз.



11. Поместите кубики болезней на игровое поле:



а) Вскройте 3 карты из колоды инфекции и поместите 3 кубика болезни в города, соответствующие вскрытым картам (цвета кубиков должны соответствовать цветам городов).

б) Вскройте еще 3 карты и поместите 2 кубика болезни в города, соответствующие вскрытым картам.

с) Вскройте еще 3 карты и поместите 1 кубик болезни в города, соответствующие вскрытым картам. Вскрытые карты помещаются в инфекционный сброс.



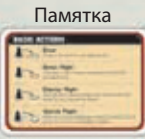
12. Игрок, болевший позже всех, ходит первым.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

1. В руке у каждого игрока:



Произвольная карта персонажа



Памятка



стартовая рука

4 игрока: 2 карты

3 игрока: 3 карты

2 игрока: 4 карты

2. Помещены на игровое поле:

Фишка каждого игрока и 1 исследовательская станция (в Атланте)



Маркеры вспышек эпидемии и уровня инфекции



3. Инфицированы некоторые города:

- Перемешайте карты инфекции и вскройте 9 карт

поместите по 3 кубика болезни в первые 3 города



поместите по 2 кубика болезни в следующие 3 города



поместите по 1 кубику болезни в следующие 3 города



- Используйте кубики, соответствующие цвету городов

- Сбросьте 9 вскрытых карт в стопку сброса инфекции

- Сформируйте колоду инфекции из оставшихся карт инфекции



4. Помещены рядом с игровым полем:

Маркеры вакцин, сторона ампул

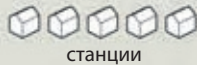


(недалеко от области найденных вакцин)

Оставшиеся кубики болезней отсортированные по цветам



Оставшиеся исследовательские станции



5. Подготовлена игровая колода:

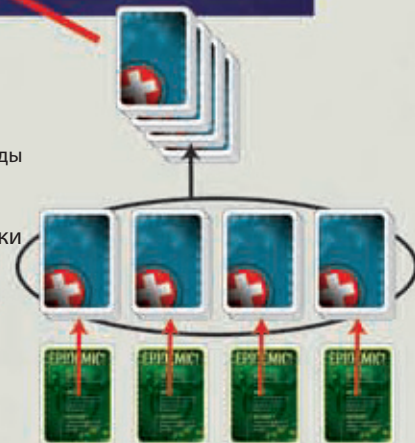
- Остальные карты игровой колоды поделите на равные стопки

ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ игра: 4 стопки

НОРМАЛЬНАЯ игра: 5 стопок

ГЕРОИЧЕСКАЯ игра: 6 стопок

- Замешайте 1 карту Эпидемии (лицом вниз) в каждую стопку
- Сложите стопки друг на друга, чтобы сформировать Игровую



СТРУКТУРА ХОДА

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока, пока игра не закончится.
В свой ход игрок должен:

- 1 Совершить 4 действия**
- 2 Взять 2 карты себе в руку**
- 3 Распространить инфекцию**

После распространения инфекции игрок передает ход сидящему слева от него игроку.

1 Действия

Игрок может совершить 4 действия в свой ход, для этого у него есть 4 пункта действия. Игрок может выбрать любое из доступных Базовых или Специальных действий и совершить его, используя 1 пункт действия. Каждое действие может выполняться неоднократно в течении хода, пока у игрока есть пункты действия для этого. Каждый персонаж, роль которого исполняет игрок, обладает уникальными способностями, свойственными только данному персонажу. Игрок может пасовать, если он не может или не хочет выполнять какие-либо действия. Неиспользованные пункты действий не сохраняются для использования в следующий ход игрока.

Базовые действия

Переезд или паром



Переместите вашу фишку в соседний город. Города считаются соседними, если они соединены красной линией. Красные линии, которые обрываются на краю игрового поля, продолжают с противоположной его стороны и соединяют указанные на них города.
(Например, Сидней и Лос-Анджелес будут соседними городами)

Прямой рейс



Сыграйте карту из вашей руки и переместите вашу фишку в указанный на карте город.
Сбросьте сыгранную карту в сброс игровой колоды.

Чартерный рейс



Сыграйте карту из вашей руки соответствующую городу, в котором находится ваша фишка.
Переместите вашу фишку в любой город на игровом поле.
Сбросьте сыгранную карту в сброс игровой колоды.

Перелет на шатле



Если ваша фишка находится в городе с исследовательской станцией, переместите её в любой другой город с исследовательской станцией.

Пас



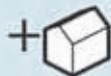
Игрок может пасовать: совершать действий меньше или не совершать вообще.



Диспетчер может перемещать фишки других игроков в свой ход (совершать любые из доступных базовых действий) как свою собственную. За 1 пункт действия диспетчер может переместить фишку (свою или другого игрока) в город, где уже находится фишка другого игрока. Фишки других игроков диспетчер может передвигать только с согласия их владельцев.

Примечание: Для совершения чартерного рейса, диспетчер должен сыграть карту, соответствующую городу в котором находится перемещаемая фишка.

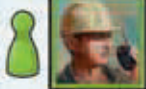
Специальные действия



Постройка исследовательской станции

Постройка исследовательской станции помогает вашей команде более оперативно перемещаться из города в город. Исследовательская станция необходима для создания вакцин.

Для строительства исследовательской станции сыграйте карту из вашей руки соответствующую городу, в котором находится ваша фишка и используйте **1** пункт действия, поместите исследовательскую станцию в этот город. Сбросьте сыгранную карту в сброс игровой колоды. Если не осталось свободных исследовательских станций, то любая ранее построенная исследовательская станция переносится на новое место.



Строитель за **1** пункт действия может построить исследовательскую станцию в любом городе, в котором он находится, без использования карты этого города. (даже если у него нет карты этого города)



Разработка вакцины

Как только ваша команда разработает все четыре вакцины - вы победили!

Для разработки вакцины ваша фишка должна находиться в городе с исследовательской станцией. Сбросьте **5** карт одинакового цвета (цвета болезни, вакцину против которой вы разрабатываете) в сброс игровой колоды и используйте **1** пункт действия. Поместите маркер вакцины соответствующего цвета (стороной ампулы вверх) в область найденных вакцин на игровом поле. Данная болезнь вылечена.



Учёному для разработки вакцины необходимо только **4** карты одного цвета.



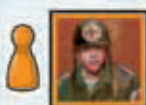
Борьба с болезнью

По ходу игры, ваша команда может бороться с болезнями, чтобы выиграть время, которое необходимо для разработки вакцин.

Вы можете, затратив **1** пункт действия, удалить **1** кубик болезни из города, в котором находится ваша фишка. Удаленный кубик поместите рядом с игровым полем. Если вы уже разработали вакцину против определенной болезни, то за **1** пункт действия вы удаляете все кубики данной болезни из города, в котором находится ваша фишка.



Если против определенной болезни найдена вакцина, и все кубики данной болезни удалены с поля, болезнь считается уничтоженной – переверните маркер вакцины против данной болезни стороной заката вверх. Теперь в фазе распространения инфекции города данного цвета не заражаются, карты инфекции данного цвета не имеют силы. Возьмите все кубики уничтоженной болезни и положите их в коробку, в этой игре они больше не используются.



Борясь с болезнью медик за **1** пункт действия удаляет все (вместо **1**) кубики одной болезни (одного цвета) из города в котором находится. Если медик находится в городе в котором есть кубики болезни против которой разработана вакцина, то данные кубики должны быть немедленно удалены из города. Эта уникальная способность медика срабатывает в ход любого игрока и не требует пунктов действия для выполнения.



Обмен опытом

Иногда игроку трудно в одиночку собрать карты для разработки вакцины. В этом случае обмен опытом может оказаться очень полезен.



Находясь в одном городе с другим игроком вы можете передать ему или взять у него карту данного города, для обмена **1** карты вы тратите **1** пункт действия (Например, если ваша фишка и фишка вашего компаньона находятся в Москве, то только карта Москвы может быть передана). Если в результате обмена у игрока в руке более **7** карт, то он должен сбросить любые лишние карты в сброс игровой колоды.



Исследователь может передавать карты любых городов, находясь в одном городе с игроком, которому передает карты, для передачи **1** карты вы тратите **1** пункт действия. Данная уникальная способность срабатывает в ход любого игрока: исследователь передает карты, используя пункты действия того игрока, в чей ход он передает их, и может передавать только ему. Данная уникальная способность срабатывает, только если исследователь передает карты другому игроку, исследователь принимает карты от другого игрока по общим правилам.

После совершения действий, игрок должен взять 2 карты из игровой колоды себе в руку. Если взята карта эпидемии, игрок совершает действия, описанные ниже в пункте "Эпидемия!". После того как игрок взял карты, он должен распространить инфекцию, как это описано ниже на 7 странице.

Если в игровой колоде нет или недостаточно карт чтобы набрать в руку, игра немедленно заканчивается поражением всех игроков!

Карты специальных событий

В игровой колоде есть карты специальных событий. Эти карты могут быть сыграны в любой момент (даже в ход другого игрока) и не требуют пунктов действия для их использования. Когда сыграна карта специального события, немедленно выполните инструкции указанные на этой карте, затем сбросьте ее в сброс игровой колоды.



Максимально количество карт в руке

Игрок может держать в руке максимум 7 карт. Если в результате обмена опытом или пополнения руки из игровой колоды у игрока более 7 карт, то лишние карты немедленно сбрасываются в сброс игровой колоды. Для уменьшения карт в руке игрок может сыграть карту специального события, включая ту, которую он только что взял.

Обмен информацией

В процессе игры игроки могут открыто обсуждать стратегию действий команды. Если вы желаете симулировать взаимодействия реальной жизни, нет необходимости сообщать другим игрокам, что конкретно вы будете делать в свой ход. Если вы играете в нормальную или героическую игру, вы можете не показывать другим игрокам, какие у вас в руке карты, а лишь говорить им какие карты есть у вас. В ознакомительной игре рекомендуется играть в открытую.

Поскольку Пандемия - это тест вашей коммуникативности и командного взаимодействия, а не памяти, игроки в любое время могут просматривать сброс игровой колоды и сброс инфекционной колоды.

Эпидемия!

Всякий раз, когда игрок берет из игровой колоды карту эпидемии, он должен немедленно сбросить её в сброс игровой колоды и выполнить следующие действия:



1. Увеличить уровень инфекции: Переместите маркер уровня инфекции на одно деление вправо на индикаторе уровня инфекции.



2. Инфицировать город: Возьмите нижнюю карту из колоды инфекции и поместите 3 кубика болезни в указанный на карте город. Сбросьте данную карту в инфекционную стопку сброса. Примечание: Город не может содержать более 3 кубиков болезни одного цвета. Если в результате эпидемии вы должны добавить в город кубики болезни сверх установленного лимита, происходит вспышка эпидемии. Подробнее о вспышке эпидемии смотрите на странице 7.



Возьмите нижнюю карту



Поместите 3 кубика в указанный город



Сбросьте карту

Если необходимо поместить на поле кубик болезни, а все кубики уже на поле, игра немедленно заканчивается поражением всех игроков!

3. Увеличьте интенсивность инфекции: Возьмите инфекционную стопку сброса и тщательно перемешайте и поместите её поверх колоды инфекции, сформировав тем самым новую колоду инфекции. НЕ замешивайте эти карты в инфекционную колоду! Положите их поверх!



Тщательно перемешайте инфекционную стопку сброса



Поместите перемешанные карты поверх колоды инфекции

3

Распространить инфекцию

Возьмите из колоды инфекции столько карт, сколько указывает маркер уровня инфекции в данный момент. Добавьте в указанные города по 1 кубику болезни соответствующего цвета. Сбросьте карты в инфекционную стопку сброса. Если на карте указан город, болезнь которого уничтожена, то вы не добавляете кубик болезни в указанный город. Если город, указанный на карте, уже имеет 3 кубика болезни его цвета, вы не добавляете в него кубик болезни - происходит вспышка эпидемии.

Пример распространения инфекции:

В конце своего хода Брайан распространяет инфекцию. Маркер уровня инфекции располагается на цифре 3, Брайан берет 3 карты: Сеул, далее Париж, далее Алжир.



Ранее красная болезнь была уничтожена.

В Сеул кубик не добавляется. Синяя и черная болезни все еще распространяются, поэтому Брайан должен поместить по 1 кубик сначала в Париж, а потом в Алжир, в том порядке, в котором он брал эти карты.



(Против черной болезни вакцина разработана, но она все еще может распространяться!)

Брайан добавляет синий кубик в Париж, теперь их там два.

В Алжире уже три черных кубика, добавить еще один нельзя... происходит вспышка эпидемии!



(Пример вспышки эпидемии смотри ниже)

Вспышка эпидемии

Вспышка эпидемии происходит, если необходимо добавить кубик болезни в город, в котором уже есть 3 кубика данной болезни, вы не добавляете 4 кубик, вы добавляете по 1 кубик этой болезни в каждый соседний город. Возможно цепная реакция: если в городах, соседних с городом, где только что произошла вспышка, уже по 3 кубика данной болезни, то в них так же происходит вспышка, но две вспышки подряд в одном и том же городе произойти не могут. Каждый раз, когда происходит вспышка эпидемии, вы должны передвинуть маркер вспышек на индикаторе вспышек эпидемии на одно значение выше. Если происходит восьмая вспышка эпидемии (маркер вспышек достигает изображения черепа) игра немедленно заканчивается поражением всех игроков! Если необходимо поместить на поле кубик заболевания, а все кубики уже на поле, игра не медленно заканчивается поражением всех игроков!

Пример вспышки: Вспышка эпидемии черной болезни произошла в Алжире! Брайан должен поместить по 1 черному кубик во всех соседних с Алжиром городах: Мадрид, Стамбул, Париж и Каир, что он и делает.

К несчастью в Каире уже есть 3 черных кубика, поэтому там не помещается 4, а в результате цепной реакции происходит вторая вспышка эпидемии. (В Мадриде так же находится 3 кубика, но они синего цвета, поэтому вспышки не происходит, в Мадрид добавляется 1 черный кубик)



Теперь Брайан должен поместить по 1 черному кубик во все города соседние с Каиром, кроме Алжира (две вспышки подряд в одном и том же городе произойти не могут). Он должен добавить по 1 кубик в Стамбул (увеличив их количество до 3) и остальные соседние города, не изображенные на картинке.

К счастью для команды, последующих вспышек эпидемии не происходит. Брайан должен увеличить уровень вспышек эпидемии, передвинув маркер вспышек на два значения, так как произошли две вспышки подряд. Брайан сбрасывает все три карты инфекции в инфекционный сброс.



Конец хода

После того как инфекция распространена, ход игрока заканчивается и переходит к игроку, сидящему слева.

X

Конец игры

Поражение

Команда проигрывает, если наступит любое из этих событий:

- ☠ Игроку необходимо поместить на поле кубик болезни, но все кубики данной болезни уже на поле.
- ☠ Происходит восьмая вспышка эпидемии. (Маркер вспышек достигает изображения черепа)
- ☠ Игрок должен взять карты из игровой колоды, но их там не осталось или недостаточно.

Победа!

Команда побеждает, разработав вакцины против всех четырех болезней (Синей, Желтой, Черной и Красной). Игрокам нет необходимости излечивать каждый отдельный город, игра заканчивается победой, как только один из игроков разрабатывает четвертую вакцину.



ПРИМЕР ХОДА ИГРОКА

РАССТАНОВКА

В игре прошло несколько ходов, была уничтожена красная болезнь. Следующий ход Брайана (белая фишка-учёный). Брайан находится в Маниле. Джейн (зеленая фишка - Строитель) находится неподалеку в Ченнаи, где построена исследовательская станция. Ход Брайана начинается.

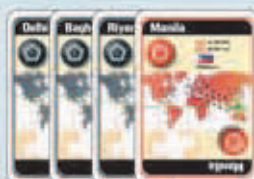


Рука Брайана



ДЕЙСТВИЕ 1

В Маниле остался 1 кубик желтой болезни, Брайан решает бороться с ней. Он тратит 1 пункт действия, чтобы бороться с болезнью и убирает 1 желтый кубик из Манилы.



ДЕЙСТВИЕ 2

После совещания с Джейн и выработки общего плана действий, Брайан решает идти в Ченнаи. У Брайана в руке есть карта Манилы, он решает совершить чартерный рейс в Ченнаи, он играет карту Манилы и тратит 1 пункт действия, и перемещает свою фишку в Ченнаи, где встречается с фишкой Джейн.



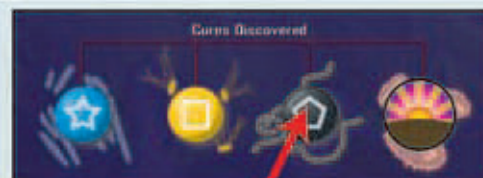
ДЕЙСТВИЕ 3

Согласно ранее оговоренному плану Брайан обменивается опытом с Джейн, он тратит свой 3-й пункт действия, для того чтобы взять из руки Джейн карту Ченнаи (о которой она сообщила ему ранее).



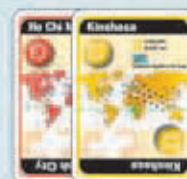
ДЕЙСТВИЕ 4

Теперь в руке у Брайана 4 черных карты. Для разработки вакцины необходимы 5 карт одного цвета, но персонаж Брайана учёный, ему необходимы только 4 карты. Брайан находится в городе с исследовательской станцией и имеет достаточной количество карт для разработки вакцины, он сбрасывает 4 черных карты в сброс игровой колоды и тратит 1 пункт действия (последний 4-й) на разработку вакцины против черной болезни. Маркер черной вакцины помещается в область найденных вакцин стороной ампулы вверх.



ВЗЯТЬ 2 КАРТЫ

Используя все 4 пункта действия Брайан берет 2 верхние карты из игровой колоды. Среди них нет карты эпидемии, поэтому он просто добавляет их себе в руку. Далее, чтобы закончить свой ход, Брайан должен распространить инфекцию. (Пример распространения инфекции смотри на странице 7)



Рука Брайана

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

Translated by Oldman
mail: old4co@mail.ru



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