

Доповнення
до «Пандемії»
Метта Лікока
та Тома Леманна

ПАНДЕМІЯ

ДОПОВНЕННЯ

НА МЕЖІ

Рятувати людство стало занадто легко? Спробуйте додати нові ролі, події та випробування.
Що як одна з хвороб аж надто небезпечна? Або що як у світі лютує ще й п'ята хвороба?
Або навіть гірше – що як п'яту хворобу розповсюджує таємний біотерорист?

Вітаємо у грі «Пандемія. На межі»!

7 карт ролей



7 фішок



8 карт подій



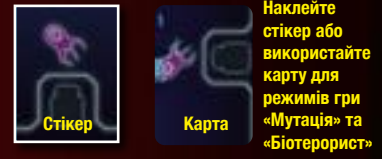
12 кубиків хвороби



1 маркер ліків



1 стікер фіолетової хвороби
1 карта фіолетової хвороби



Наклейте стікер або використайте карту для режимів гри «Мутація» та «Біотерорист»

3 карти подій «Мутація»



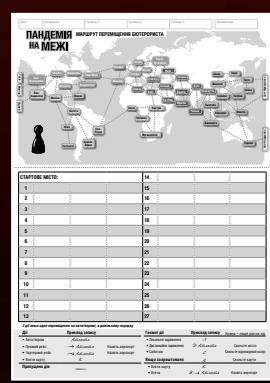
2 карти мутацій



5 чашок Петрі



1 блокнот біотерориста



4 порожні карти



8 карт епідемій вірулентного штаму



Кarti доповнення «На межі» мають цю іконку в нижньому правому куті, щоб ви могли за потреби легко відрізнити їх.

ОГЛЯД

Це доповнення додає до «Пандемії» 5-го гравця, 6 ролей, 8 подій і 3 режими гри.

Для початку зіграйте в базову гру з новими ролями та подіями. Ви можете також змінити режим гри, щоб дещо урізноманітнити її. Ми радимо пробувати режими у такому порядку:

НОВІ РОЛІ, ПОДІЇ ТА ПРАВИЛА

Нові ролі

Додайте 6 нових ролей до карт ролей базової гри, після чого перемішайте їх і роздайте по 1 кожному гравцеві. Докладніше дивіться на с. 8.

Використовуйте роль біотерориста тільки під час гри в режимі «Біотерорист».

Нові події

Додайте 8 нових карт подій до 5 карт подій базової гри і долілиць перемішайте їх. Замішайте у колоду гравців по 2 карти події на 1 гравця перед тим, як роздати їм стартові карти. Відкладіть зайві карти подій, не дивлячись їх.

Це зміна правил базової гри.

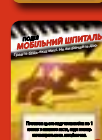
Грайте карти подій як зазвичай.

Уточнення



Позичений час

Взявши цю карту, гравець *не може* одразу розіграти її, щоб продовжити виконувати дії (бо в цей хід гравець вже перейшов до етапу «Взяти карти»).



Мобільний шпиталь

Спеціаліст зі знезараження спочатку прибирає по 1 кубик тих кольорів, яких 2 чи більше, а потім прибирає ще 1 додатковий кубик (у кожному місті, в яке він увійшов).



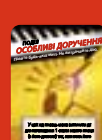
Нова посада

Якщо був обраний поточний гравець і він змінив роль з/на універсального спеціаліста, він може виконати до 5 дій у цей хід.



Оперативна вакцинація

Ця подія може бути **зіграна** тільки одразу після винайдення ліків. Кожне задіяне місто має бути з'єднане з принаймні ще 1 задіяним містом (якщо тільки ця карта не задіює лише 1 місто). Щонайменше 1 кубик має бути прибраний із кожного задіяного міста.



Особливі доручення

Як і при переміщенні фішок диспетчером, поточний гравець мусить скинути (або відкрити) будь-які карти, використані для переміщення фішки прямим або чартерним рейсами. Властивості, пов'язані з переміщенням, спрацьовують (як-от властивість лікаря прибирати кубики хвороби, від якої вже винайдено ліки, або властивість спеціаліста зі знезараження).

• **Вірулентний штаб:** робить одну хворобу більш небезпечною і непередбачуваною.

• **Мутація:** додає 5-ту хворобу, що поводиться інакше, ніж інші чотири.

• **Біотерорист:** один із учасників грає проти решти.

Гра вп'ятьох

Тепер у «Пандемію» можуть грати 5 гравців. Під час підготовки видайте карту ролі 5-му гравцю, після чого роздайте всім по 2 карти гравців (як для гри вчотирьох).

Легендарна гра

Почувається непереможними? Спробуйте Легендарний рівень складності. Використайте карту епідемії з цього доповнення, щоб зіграти з 7 картами епідемії.

Утворіть стопки



Затасуйте карти епідемії

Підготуйте гру як зазвичай (розділіть колоду карт гравців на 7 стопок і затасуйте по 1 карті епідемії в кожну стопку).

Коли ви витягуєте 7-му карту епідемії, рівень захворюваності залишається на 4 (максимум на шкалі).

Попередження: не для слабких духом...

Додавання режимів гри

Кожен режим додає складності, тож, можливо, вам варто випробувати нові режими, додаючи на одну карту епідемії менше, ніж ви звикли додавати у базову гру.

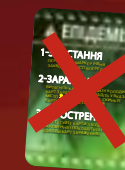
Досвідчені гравці можуть поєднувати «Вірулентний штаб» або з «Мутацією», або з «Біотерористом».

РЕЖИМ ГРИ «ВІРУЛЕНТНИЙ ШТАБ»

У режимі гри «Вірулентний штаб» хвороба вирвалася з-під контролю, перетворившись на особливо небезпечну та непередбачувану.

Підготовка

Відкладіть звичайні карти епідемії у коробку – вони вам не знадобляться. Перетасуйте карти епідемії вірулентного штабу, візьміть долілиць потрібну кількість (4-7 залежно від рівня складності), решту відкладіть, не дивлячись. Підготуйте колоду карт гравців (крок 5), використовуючи відібрані карти епідемії вірулентного штабу.



Підготуйте колоду карт гравців



Використайте 4 карти вірулентного штабу для першої гри. Використовуйте 6, опанувавши Стандартний рівень складності.

Розділіть колоду карт гравців на приблизно однакові стопки (долілиць), так щоб кількість стопок дорівнювала кількості карт епідемії вірулентного штабу. Затасуйте по 1 карті епідемії в кожну стопку долілиць. Складіть ці стопки одна на одну, щоб утворити колоду гравців. Кладіть менші за розміром стопки униз колоди.

Визначення вірулентного штабу

Коли гравець бере першу карту епідемії вірулентного штабу, визначте, яка хвороба стане вірулентним штабом до кінця гри. Після виконання етапу зараження хвороба **з найбільшою кількістю кубиків** на полі стає вірулентним штабом. Завершіть розіграш цієї епідемії і її вірулентного ефекту (див. нижче). Покладіть цю карту поряд із кубиками вірулентного штабу як нагадування.

Якщо якісь хвороби мають однакову кількість кубиків на полі, випадковим чином визначте, яка з них стане вірулентним штабом.

Якщо ви також використовуєте режим «Мутація» чи «Біотерорист», фіолетова хвороба не може бути вірулентним штабом. Ігноруйте її при визначенні.

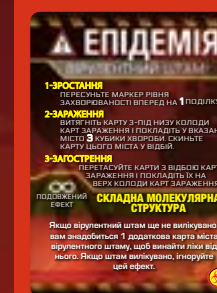
Ефекти епідемії вірулентного штабу

Окрім звичайних ефектів епідемії, карта вірулентного штабу має ефект, що застосовується виключно до хвороби вірулентного штабу. Прочитайте цю карту вголос і виконайте її вказівки. Деякі карти мають **подовжений** ефект; вони впливають на гру після того, як епідемія розіграна. Залишайте їх відкритими як нагадування. Інші мають **миттєвий** ефект, що відбувається до етапу загострення епідемії. Переверніть ці карти долілиць після розіграшу.

Перемога та поразка

Гравці перемагають чи програють у цьому режимі за правилами базової гри. Щастя вам!

Уточнення



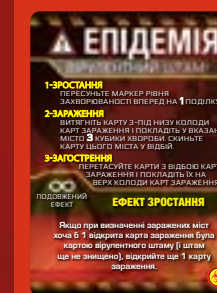
Складна молекулярна структура

Гравець має скинути 6 карт міст кольору вірулентного штабу, щоб вилікувати вірулентний штаб. Виключення становлять: вчений, що має скинути 5 карт, та оперативник, що може скинути 4 карти і 3 зразки вірулентного штабу.



Урядове втручання

Якщо кубики вірулентного штабу прибираються (*не лікуються*) завдяки здібності спеціаліста зі знезараження, здібності оперативника збирати зразки або завдяки подіям «Дистанційне лікування» чи «Оперативна вакцинація» – це не відповідає вимогам цього ефекту. Подія «Мобільний шпиталь» відповідає його вимогам. Диспетчер, події «Повітряний міст» та «Особливі доручення» не можуть перемістити фішку гравця під цим ефектом, якщо тільки поточний гравець спочатку не вилікує хворобу в місті з фішкою, яку треба перемістити.



Ефект зростання

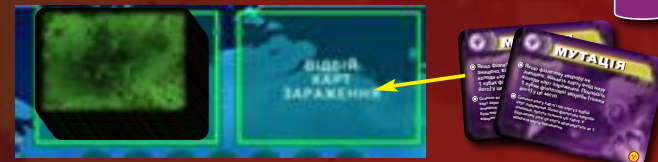
Якщо кризовий менеджер під час дії цього ефекту бачить карту міста з вірулентним штабом, він *не* дивиться додаткову карту. Якщо цей режим гри поєднаний з режимом «Мутація» і при розіграві карти мутації випадає карта міста вірулентного штабу, цей ефект не активується.

РЕЖИМ ГРИ «МУТАЦІЯ»

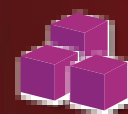
Режим «Мутація» додає у гру 5-ту (фіолетову) хворобу, що з'являється у непередбачуваний спосіб. Гравці мусять або вилікувати всі 5 хвороб, або вилікувати 4 базові й не мати на полі кубиків фіолетової хвороби.

Підготовка

Покладіть 12 кубиків фіолетової хвороби поряд із рештою кубиків. Покладіть на поле карту фіолетової хвороби (або стікер) і маркер ліків від неї. Покладіть 2 карти мутацій у відбій карт зараження (не замішуйте їх у колоду зараження).



Після того, як гравці візьмуть собі карти, але до підготовки колоди гравців (крок 5), затасуйте 3 карти подій «Мутація» до решти карт гравців.



Мутуюча (фіолетова) хвороба

Фіолетова хвороба схожа на решту хвороб, але має виключення, зазначені нижче. Фіолетові кубики хвороб входять у гру трьома шляхами.

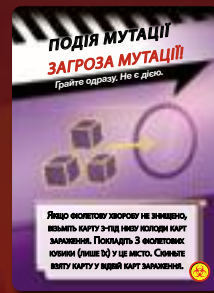


Карты мутацій

Під час визначення заражених міст, якщо взята карта мутації (і фіолетова хвороба не знищена), витягніть карту з-під **низу** колоди карт зараження і покладіть 1 фіолетовий кубик у це місто. **Не** кладіть кубик кольору карти на це місто. Скиньте обидві карти у відбій карт зараження.

Це захищується як 1 карта зараження у цей хід.

Подія «Імунітет» не може бути використана, щоб прибрати карту мутації з відбою карт зараження.



Карты подій «Мутація»

Коли взята карта події «Мутація», виконайте її вказівки і скиньте її. **Не** беріть замість неї нову карту гравця.

2 карти подій «Мутація» кладуть фіолетові кубики у міста, витягнуті з-під низу колоди карт зараження. Не кладіть кубик кольору карти у ці міста.

Якщо гравець взяв і карту події «Мутація», і карту епідемії, першою розігрується карта події «Мутація».

Якщо гравець взяв 2 карти подій «Мутація», він сам вирішує, в якому порядку їх розіграти.

Визначення заражених міст

Під час визначення заражених міст, якщо взята карта зараження міста, де є хоча б 1 фіолетовий кубик, покладіть туди **водночас** і 1 фіолетовий кубик (якщо фіолетова хвороба не знищена), і 1 кубик кольору взятої карти (якщо ця хвороба не знищена), за потреби розігравши спалахи за звичайними правилами.

Визначення заражених міст – це єдиний момент, коли кубики обох кольорів кладуться на поле. Коли ви берете карту з-під низу колоди зараження, кладуться або тільки кубики кольору карти (для епідемії), або фіолетові кубики (для карт мутацій і подій мутацій).



Ліки від фіолетової хвороби

Щоб винайти ліки від фіолетової хвороби, скиньте 5 карт міст будь-яких кольорів, серед яких має бути хоча б 1 місто, де є принаймні 1 фіолетовий кубик.

Коли вчений або оперативник скидають меншу кількість карт міст, принаймні у одному з них має бути хоча б 1 фіолетовий кубик.

Якщо фіолетову хворобу знищено і гравець витягнув карту мутації під час визначення заражених міст – просто скиньте її. Вона все ще рахується як 1 карта зараження, взята у цей хід.

Перемога та поразка

Гравці перемагають щойно винайдуть ліки від усіх 5 хвороб або від 4 базових, якщо при цьому на полі немає жодного фіолетового кубика.

Як і з усіма іншими хворобами, якщо ви не можете покласти на поле потрібну кількість фіолетових кубиків, ваша команда програє. Зауважте, що фіолетових кубиків у запасі лише 12 (не 24)!

РЕЖИМ ГРИ «БІОТЕРОРИСТ»

Цей режим пропонує одному гравцеві, біотерористу, зіграти проти решти, сіючи у світі хаос і паніку за допомогою 5-ї хвороби.

Цей режим створено для 3 або 4 гравців. Для 5 гравців (1 біотерорист і 4 інші гравці) він не рекомендується.

Біотерорист виграє, якщо інші гравці програють і на полі є хоча б 1 фіолетовий кубик. Щоб виграти, інші гравці мають винайти ліки або від усіх 5 хвороб, або від 4 базових за умови, що на полі немає жодного фіолетового кубика.

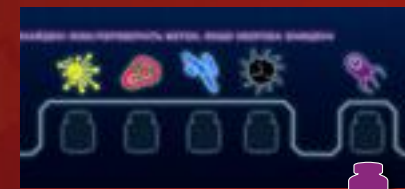
Режим «Біотерорист» можна комбінувати з режимом «Вірулентний штам», але не з режимом «Мутація».

Підготовка

Оберіть гравця-біотерориста. Дайте йому карту ролі біотерориста, чорну фішку, аркуш з маршрутом переміщення біотерориста й олівець. Чорна фішка починає гру поза полем. Після визначення 9 заражених міст (крок 3) роздайте 2 карти зараження біотерористу.

Оберіть біотерориста випадковим чином, додавши його карту ролі до решти, або призначте добровольця.

Покладіть 12 кубиків фіолетової хвороби поряд із рештою кубиків. Покладіть на поле карту фіолетової хвороби (або стікер) і маркер ліків від неї. Відберіть по 2 карти подій на гравця, враховуючи біотерориста (лише в цьому випадку). За звичайними правилами роздайте карти гравців усім, крім біотерориста.



Визначте першого гравця серед гравців не-терористів. Потім біотерорист потай занотовує на аркуші місто, в якому він стартує. Перший гравець розпочинає гру.

Хід гри

Гравці не-терористи ходять як зазвичай, за виключенням можливої дії «Арешт» (див. нижче).

Біотерорист ходить після закінчення **ходу кожного гравця** (після того, як той визначить заражені міста). Біотерорист може виконати до 2 дій плюс 1 переміщення на авто/поромі (у довільному порядку). Біотерорист не може просто взяти карти чи визначити заражені міста; для цього він має витратити дії. У грі біотерорист використовує карти зараження (а не карти гравців), скидаючи їх у відбій карт зараження.

Потаємність біотерориста

Біотерорист пересувається полем таємно, відмічаючи свій маршрут в аркуші біотерориста.

Щойно біотерорист опиняється в одному місті з іншим гравцем/гравцями – його **викрили** і він виставляє свою фішку на поле. Якщо після цього він або інший гравець переміщуються так, що біотерорист опиняється в місті, де немає інших гравців, він прибирає фішку з поля.

Якщо біотерорист переміщується прямим або чартерним рейсом (див. нижче), він скидає карту у відбій карт зараження і оголошує, що його фішка була «помічена» у відповідному аеропорту. Він не повідомляє, скористався він прямим чи чартерним рейсом, та в яку зі своїх дій він зробив це.

Хоча гравці часто планують одразу весь свій хід, перш ніж почати виконувати окремі дії, хід відбувається дія за дією. Гравець, який перемістився і викрив біотерориста, може, якщо не використав усі дії, заарештувати його.

Біотерорист теж виконує свої дії по черзі: викладає фіолетові кубики, скидає карти або оголошує, що його помітили в аеропорту. Він не оголошує, яку саме дію він виконує, але гравці можуть зробити висновки з того, в якій послідовності відбуваються події на полі.

Арешт біотерориста

Якщо фішка біотерориста на полі, гравець в одному місті з ним може витратити дію, щоб **заарештувати** його.



Арешт: покладіть фішку біотерориста на вашу карту ролі. Він скидає всі карти з руки у відбій карт зараження (ефекти карт не спрацьовують).



1. Мапа

2. Лінія згину

Загніть частину з мапою над журналом дій, щоб приховати ваше поточне місцезнаходження від інших гравців.

3. Журнал дій

Занотуйте тут ваше стартове місто і дії, виконані протягом кожного ходу.

4. Рекомендації щодо запису дій

ДІЇ БІОТЕРОРИСТА

У свій хід біотерорист може виконати до 2 дій плюс 1 переміщення на авто/поромі. Ця додаткова дія переміщення може бути виконана до, після чи поміж 2 основних дій.

Граючи за біотерориста, записуйте свої дії на аркуші з маршрутом переміщення, щоб відстежувати своє поточне місцезнаходження. Приклади запису дій надані внизу аркуша.

Дії

Кожна з наведених дій може бути виконана двічі за хід (тричі для переміщення на авто/поромі).

Взяти карту

Візьміть в руку 1 карту з колоди зараження.

Ліміт карт у руці біотерориста – 7; якщо їх стає більше 7, він має негайно скинути одну з них у відбій карт зараження (ефект карти не спрацьовує).

Переміщення на авто/поромі

Перемістіться в місто, з'єднане білою лінією з тим, в якому ви знаходитесь.

Прямий рейс

Скиньте карту зараження і перемістіться у вказане на ній місто. Оголосіть, що вас помітили в його аеропорту.

Чартерний рейс

Скиньте карту зараження з містом, в якому ви знаходитесь, і перемістіться в будь-яке місто. Оголосіть, що вас помітили в аеропорту міста, яке ви залишили.

Таємні дії: кожна з цих дій може бути виконана лише раз за хід і тільки якщо біотерориста не викрито або не заарештовано.

Локальне зараження

Покладіть 1 фіолетовий кубик у місто, в якому знаходитесь.

Дистанційне зараження

Скиньте карту міста, щоб покласти 1 фіолетовий кубик тільки у це місто.

Біотерорист може здійснити дистанційне зараження міста, у якому він знаходиться.

Саботаж

Приберіть дослідницьку станцію з міста, в якому знаходитесь, скинувши карту зараження того самого кольору, що й це місто. Поверніть фішку станції до запасу.

Під арештом біотерорист може виконувати тільки дії «Взяти карту» або «Втеча».



Втеча

Скиньте карту зараження і перемістіться у вказане на ній місто. Оголосіть, що вас помітили в його аеропорту. Заберіть свою фішку з поля.

Оскільки заарештований біотерорист скидає всі карти з руки, його першою дією після арешту буде «Взяти карту». Він може використати цю карту для втечі або взяти ще одну карту (пропустивши переміщення на авто/поромі у цей хід). Після втечі біотерорист завершує хід як зазвичай (виконуючи другу дію, якщо він утік першою, плюс опціональне переміщення на авто/поромі).



Біотерористична (фіолетова) хвороба

Фіолетова хвороба схожа на решту хвороб, але має виключення, зазначені нижче. Кубики фіолетової хвороби входять у гру через дії біотерориста і під час заражень.

Визначення заражених міст

Під час визначення заражених міст, якщо відкрита карта зараження міста, де є хоча б 1 фіолетовий кубик, покладіть туди **водночас** і 1 фіолетовий кубик (якщо фіолетова хвороба не знищена), і 1 кубик кольору взятої карти (якщо ця хвороба не знищена). За потреби розіграйте спалахи: для хвороби кольору карти – за звичайними правилами, для фіолетової – за наведеними нижче.

Визначення заражених міст – це єдиний випадок, коли кубики обох кольорів кладуться на поле. Коли біотерорист проводить дистанційне зараження, кладеться тільки 1 фіолетовий кубик. Коли ж береться карта для Епідемії, розміщуються тільки 3 кубики відповідного кольору.

Спалахи фіолетової хвороби («вигорання»)

Спалахи біотерористичної фіолетової хвороби (і тільки вони) настільки інтенсивні, що вони вигорають, полишаючи в містах спалаху лише 1 фіолетовий кубик.

Це стосується тільки режиму гри «Біотерорист» і не використовується у режимі «Мутація».

Коли відбувається фіолетовий спалах, приберіть 2 фіолетових кубики з міста спалаху (поверніть їх у запас), **після чого** покладіть по 1 фіолетовому кубики у кожне з'єднане з ним місто. Пересуньте маркер спалахів на 1 поділку вперед.

Якщо спалах фіолетової хвороби спричинив ланцюгову реакцію, не додавайте фіолетові кубики у міста, де вже були спалахи під час цього ходу (викликані розіграною дією або картою зараження).



Ліки від фіолетової хвороби

Щоб винайти ліки від фіолетової хвороби, скиньте 5 карт міст будь-яких кольорів, серед яких має бути хоча б 1 місто, де є принаймні 1 фіолетовий кубик.

Коли вчений або оперативник скидають меншу кількість карт міст, принаймні у одному з них має бути хоча б 1 фіолетовий кубик.

Перемога та поразка

Не-терористи перемагають щойно винайдуть ліки або від усіх 5 хвороб, або від 4 базових, якщо при цьому на полі немає жодного фіолетового кубика.



Як і з усіма іншими хворобами, якщо ви не можете покласти на поле потрібну кількість фіолетових кубиків, ваша команда програє. Зауважте, що фіолетових кубиків у запасі лише 12 (не 24)!

Біотерорист виграє, якщо інші гравці програють і на полі є хоча б один фіолетовий кубик. Біотерорист **програє** (і вибуває з гри), якщо фіолетову хворобу знищено.

Біотерорист має пильнувати, щоб ліки від фіолетової хвороби не були винайдені, а сама хвороба не була знищена.

Всі програють, якщо гравці програють і на полі немає фіолетових кубиків.

Етикет

Біотерорист може слухати, як інші гравці обговорюють свої плани і ходи, але не може втручатись і заважати їм під час їхніх ходів. Решта гравців не може вести таємні обговорення чи передавати одне одному записки.

Біотерорист не повинен показувати свої карти до того, як розіграє їх, але повинен, якщо його запитують, сказати, скільки всього карт має у руці. Гравці не мають права перевіряти біотерориста, тому він мусить грати чесно, записуючи свої дії і повідомляючи про викриття і появу.

Оскільки біотерорист змушений чекати, доки походять гравці, а вони, відповідно, чекати на нього, ми радимо зважати на це і не зволікати під час гри. Звісно, у складних ситуаціях може виникнути потреба в обговоренні – і ця порада не пропонує уникати таких обговорень.

Приклад ходів біотерориста

Протягом гри склалась така ситуація: по 1 фіолетовому кубики є в Каїрі та Сеулі. Біотерорист переховується в Сеулі і має на руці 3 карти зараження – Каїр, Стамбул і Шанхай.

У свій хід біотерорист дистанційно заражає Каїр (скинувши карту Каїра), локально заражає Сеул і переміщується у Шанхай.

7 D Каїр A Шанхай

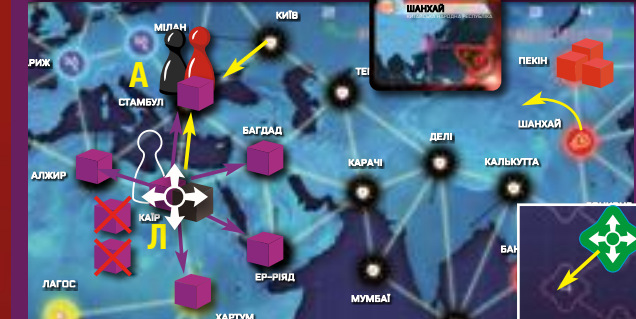


Наступний гравець у свій хід не відвідує Шанхай і не знімає жодних фіолетових кубиків. Він витягує карту епідемії, яка додає 3 червоні кубики у Пекін, і карти зараження з відбою викладаються на верх колоди.

Під час визначення заражених міст він відкриває Каїр, куди кладе 1 червоний і 1 фіолетовий кубики.

Біотерорист скидає свою карту Шанхая для чартерного рейсу в Каїр, оголосивши, що його помітили в Шанхаї, локально заражає Каїр, спричиняючи там спалах, після чого переміщується у Стамбул.

8 Kaїр A Стамбул A



Утім, наступний гравець прибуває до Стамбула і має невикористану дію. Біотерорист повідомляє, що його викрили, і виставляє свою фішку у Стамбул. Гравець заарештовує його. Біотерорист скидає карту Стамбула і передає свою фішку гравцеві.



9 K B → Mexico Лос-Анджелес

У свій хід біотерорист бере карту Мехіко і втікає, скинувши її та оголосивши, що його помітили в аеропорту Мехіко. Він забирає свою фішку і переміщується до Лос-Анджелесу. Його план спричинити спалах у Стамбулі провалився, тож тепер він прямує у Сеул...

КАРТИ РОЛЕЙ



БІОТЕРОРИСТ

Біотерорист використовується лише у однойменному режимі гри (с. 5).



АРХІВАРІУС

Ліміт карт у руці архіваріуса дорівнює 8. Раз на хід, витративши дію, він може взяти з відбою карт гравців карту міста, в якому знаходиться.

Гравці не можуть просто скидати свої карти, щоб архіваріус їх забрав. Вони можуть зробити це тільки виконуючи дії, що вимагають скинути карту, або через перевищення ліміту карт у руці.



СПЕЦІАЛІСТ ЗІ ЗНЕЗАРАЖЕННЯ

Коли спеціаліст зі знезараження заходить у місто, де є 2 або більше кубиків одного кольору, він прибирає 1 з них.

Він робить це і коли його фішку пересувають інші (диспетчер або події «Повітряний міст» та «Особливі доручення»). Якщо у місті є декілька хвороб з 2-3 кубиками, він прибирає по 1 кубуку кожної з них.



ЕПІДЕМІОЛОГ

Раз за хід (і лише у свій хід) епідеміолог може взяти **будь-яку** карту міста у гравця, з яким знаходиться в одному місті (за згодою цього гравця). Це не потребує дії.



ОПЕРАТИВНИК

Оперативник може раз у хід витратити дію, щоб забрати один кубик хвороби з міста, в якому знаходиться, і покласти на свою карту ролі як зразок.

Коли він винаходить ліки, він може замінити рівно 2 карти міст, повернувши 3 кубики потрібного кольору у відповідний запас.

Оперативник може будь-якої миті повернути кубики-зразки зі своєї карти у запас (аналогічно з розіграшем карт подій, див. базові правила, с. 7).



УНІВЕРСАЛЬНИЙ СПЕЦІАЛІСТ

Універсальний спеціаліст може виконати до 5 дій за один хід.



КРИЗОВИЙ МЕНЕДЖЕР

На початку свого ходу кризовий менеджер бере з верха колоди зараження стільки карт, скільки показує поточний рівень захворюваності, дивиться їх, а потім повертає назад до колоди у тому самому порядку.

У режимі гри «Мутація», якщо кризовий менеджер бачить карту мутації, він не може подивитись під низ колоди заражень.

Переміщуючись у місто прямим рейсом, кризовий менеджер показує іншим гравцям карту цього міста, але не скидає її. Так само він робить, коли переміщує інші фішки подією «Особливі доручення», але ця здібність не працює, коли його переміщують інші гравці.

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Автори: Метт Лікок і Том Леманн
Ілюстрації: Кріс Квільямс
Розробка: команда Z-Man Games

Тестувальники: Джим Бойс, Девід Картрайт, Баррі Айнон, Кріс та Кім Фаррелл, Джей Гейман, Дейв Гелмболд, Вей-Хва Хуанг, Тріша Ланцнестер, Донна Лікок, Кріс Лопез, Рон Сапольскі, Дон Вудс і Мішель Зентіс.

Особлива подяка Тому Леманну, Скотту ді Бартоло, Вей-Ченг Ченг, Еріку Герману, Крістіану Кунтцу, Брайяну Лі, Джереми Моріцу, Кванчай Морія, Кімі Пезан, Джеку Реда, Оле Стенессу, Ісайї Таненбауму і за невтомну працю коректора – Вей-Хва Хуангу.

НАД УКРАЇНСЬКОЮ ЛОКАЛІЗАЦІЄЮ ПРАЦЮВАЛИ

Переклад українською: Володимир Кузнецов
Редагування: Віктор Шлехт, Оксана Квасняк

Z-MAN
games

1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113 USA
(651) 639-1905
info@ZManGames.com


ІгроМаг
www.igromag.ua

© 2009 Z-Man Games та логотип Z-Man Games є торговою маркою компанії Z-Man Games. Apple та логотип Apple є торговою маркою корпорації Apple Inc., зареєстрованими в США та ін. країнах. App Store є торговою маркою компанії Apple Inc. Google Play є торговою маркою корпорації Google, Inc. Amazon є торговою маркою Amazon.com. Компоненти гри можуть відрізнятися від зображених.