

Метт Лікок
Роб Давіо

ПАНДЕМІЯ
СПАДЩИНА
СЕЗОН 1



PANDEMIC
LEGACY
SEASON 1

PANDEMIC LEGACY

SEASON 1

Автори Метт Лікок і Роб Давіо

Світ навколо руйнується. Чотири хвороби стрімко ширяться планетою, і ваша команда – на передовій боротьби з ними.

Ба більше, одна з хвороб набуває резистентності до ліків.

«Пандемія. Спадщина» – це кооперативна гра, в якій учасники мають працювати спільно, щоб розробити ліки та запобігти спалахам хвороб, перш ніж вони охоплять цілий світ. Ви всі або переможете, або програєте разом.

Чи вдасться вашій команді пережити рік і врятувати людство?

КОМПОНЕНТИ



5 особових карток персонажів



4 фішки



61 карта гравців
(48 карт міст, 5 карт епідемії, 8 карт подій)



4 карти-пам'ятки
(по 1 на гравця)



48 карт зараження



62 карти спадщини



4 карти цивільних



5 досьє та 1 аркуш наліпок



4 маркери ліків



Маркер рівня захворюваності



Жетон нагадування



Маркер спалахів



96 кубиків хвороб
по 24 кожного з 4 кольорів



Ігрове поле



6 дослідницьких станцій

Набір із 8 пронумерованих пакунків

Вам також знадобиться ручка (не входить до складу гри).

ОГЛЯД ГРИ

ЧИМ ВІДРІЗНЯЄТЬСЯ «ПАНДЕМІЯ. СПАДЩИНА» ВІД ЗВИЧАЙНОЇ ГРИ?

На відміну від більшості ігор, які щоразу потрібно починати заново, під час проходження гри «Пандемія. Спадщина» у кожній наступній партії ви будете використовувати елементи або результати рішень, ухвалених у попередніх іграх. Різні команди ухвалюватимуть різні рішення і, відповідно, здобуватимуть унікальний ігровий досвід.

Іноді ви робитимете записи на компонентах гри. Іноді ви будете клеїти наліпки на карти або ігрове поле. Іноді вам навіть доведеться знищувати (розривати) карти. Такі зміни є незворотними та мають постійну дію.

Наприкінці кожної гри команда робитиме два покращення, щоб підготуватися до майбутніх партій. Ви будете клеїти наліпки на ігрове поле, карти та картки персонажів.

Із проходженням гри вам відкриються інші способи впливу на ігровий процес.

Крім того, деякі компоненти гри спершу приховано. Під час гри ви знаходитимете інструкції, коли відкривати пакунки (не розпакуйте їх без прямої вказівки). У досьє також приховано інформацію, яку буде розкрито впродовж гри.

Деяких правил, позначених літерами від А до У, немає в цій книзі правил. Упродовж гри ви отримуватимете наліпки з доповненнями до правил, які потрібно вклеїти в цей буклет. Таким чином правила змінюватимуться.

ЯКЩО ВИ ДО ЦЬОГО НЕ ГРАЛИ В «ПАНДЕМІЮ»...

Ми рекомендуємо вам зіграти кілька разів без використання особливих правил «Пандемія. Спадщина», щоб зрозуміти, які рішення будуть найефективнішими.

Прочитайте книгу правил, а потім зіграйте без застосування таких пунктів:

- **Ігрові місяці, Колода спадщини, Досьє;**
- **Завдання, Фінансування, Ігровий календар, Рівень паніки;**
- **Шрами та Втрачені персонажі;**
- **Покращення наприкінці гри.**

Мета таких тренувальних ігор – побороти 4 хвороби до того, як буде виконано одну з умов поразки в грі (див. с. 14). Отож, перш ніж вводити особливі правила, бажано зіграти принаймні двічі, щоб зрозуміти принцип гри.

ЯКЩО ВИ ВЖЕ ГРАЛИ В «ПАНДЕМІЮ»...

Ви побачите, що перша гра «Пандемія. Спадщина» грається так само, як і «Пандемія», проте з деякими змінами, які описано далі.

ЩО ЗАЛИШАЄТЬСЯ, А ЩО ЗМІНЮЄТЬСЯ?

Записи на ігровому полі, клеєння наліпок на ігровому полі або картах і подекуди знищення компонентів мають незворотну дію і впливають на наступні партії.

Решта змін, що стосуються компонентів на ігровому полі, карт у руках, маркера спалахів тощо, – тимчасові. Кожна нова гра розпочинається з їх стандартного розміщення на старті.

ІГРОВІ МІСЯЦІ

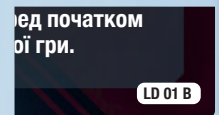
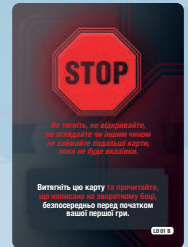
В «Пандемія. Спадщина» гру поділено на 12 місяців, починаючи з січня.

Якщо ваша команда досягає успіху в поточному місяці, то в подальшій грі переходить до наступного. Якщо ви зазнаєте невдачі, то отримуєте ще один шанс пройти той самий місяць. Почніть нову гру з ідентичним набором правил і завдань для місяця, в якому ви щойно програли. Якщо ваша команда знову програє, наступна гра має відбутися вже в новому місяці.

КОЛОДА СПАДЩИНИ

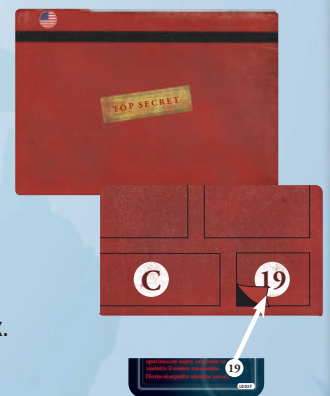
Колода спадщини містить карти, які описують, що відбувається протягом 12 ігрових місяців. Карти складені в особливому порядку, тому **не переглядайте і не перетасовуйте їх**. На початку гри тягніть та читайте карти по одній, доки не дійдете до карти з написом «STOP» на звороті. На ній буде вказано, коли продовжувати брати з колоди наступні карти – це може бути середина чи кінець гри або початок наступного місяця. Колода спадщини – це подорож в один кінець. Навіть якщо ви повторюєте місяць, не повертайте карти спадщини назад у колоду. У лотку є два відділення для карт спадщини: одне для використаних, інше для ще незадіяних (призначених для майбутніх партій).

Якщо карти в колоді спадщини випадково перемішалися, попросіть когось, хто не грає з вами, відновити їхній порядок згідно з числами в кутку кожної карти. Праворуч показано першу карту колоди спадщини (LD 01 B). Щоб запобігти цій ситуації, після розпакування **помістіть колоду спадщини у відповідний лоток для постійного зберігання**.



ДОСЬЄ

У п'яти досьє зберігаються наліпки, які ви будете використовувати впродовж гри. У колоді спадщини вам траплятимуться карти, на яких зображено цифри або літери досьє. Коли ви візьмете таку карту, відкрийте віконце досьє (за допомогою попередньо надрізаного контуру) з відповідною цифрою (або літерою). Робити це **слід по черзі**: перш ніж відкрити наступне віконце, потрібно виконати дії всіх попередніх. За деякими з віконць досьє ви знайдете одноразові наліпки, за іншими – карту, яку час від часу будете використовувати в майбутніх партіях.



ПАКУНКИ

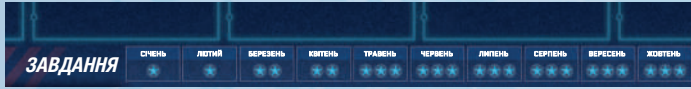
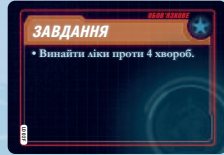
У грі є 8 пакунків. Ви відкриватимете їх під час гри відповідно до вказівок на жовтих полях.

Важливо: перед першою грою вклейте наліпку «Відкрийте пакунок 8» у віконце набору 8 на визначене для неї місце.

ОГЛЯД ГРИ

ЗАВДАННЯ

На початку кожної партії у вас буде одне або декілька завдань, які слід виконати, щоб досягти перемоги. Кількість успішно виконаних завдань, необхідних для перемоги в кожному місяці, вказано на ігровому полі.



Завдання, позначені як **обов'язкові**, потрібно виконати, щоб перемогти. На початку гри не обов'язково остаточно вирішувати, які з решти завдань ви будете виконувати; іноді краще зачекати й ухвалити рішення залежно від розвитку подій.

Деякі завдання залишаються в грі доти, доки команда їх не виконає; інші стають неактивними наприкінці певного місяця. Упродовж ігрового року щоразу з'являтимуться нові завдання.

ФІНАНСУВАННЯ

На початку кожної партії ви додаватимете карти профінансованих подій (на вибір команди) до колоди гравців. Кількість цих карт дорівнює вашому рівню фінансування. Перша гра (в січні) розпочинається з рівнем фінансування 4, однак від однієї гри до іншої він зростатиме або знижуватиметься. Мінімальне фінансування – 0, максимальне – 10.

ІГРОВИЙ КАЛЕНДАР

Використовуйте ігровий календар, щоб записувати свій прогрес, перемоги та поразки, імена гравців та поточний рівень фінансування. Ігровий календар ви знайдете на останній сторінці цієї книги правил.

ІГРОВИЙ КАЛЕНДАР			
Якщо ви перемогли, перейдіть до наступного місяця, зменшивши рівень фінансування на 2.			
Якщо ви програли в першій половині місяця, почніть гру в другій половині місяця, збільшивши рівень фінансування на 2.			
Якщо ви програли в другій половині місяця, збільште ваш рівень фінансування на 2, після чого перейдіть до наступного місяця.			
Рівень фінансування не може бути меншим ніж 0 чи більшим ніж 10.			
Місяць	Фінансування	Дія	Гравці та персонажі
Січень	4		Перемога чи поразка?
Лютий			
Березень			
Квітень			

ЖЕТОН НАГАДУВАННЯ

Використовуйте цей жетон для того, щоб не забути про важливі деталі гри.

ІГРОВЕ ПОЛЕ

РЕГІОНИ

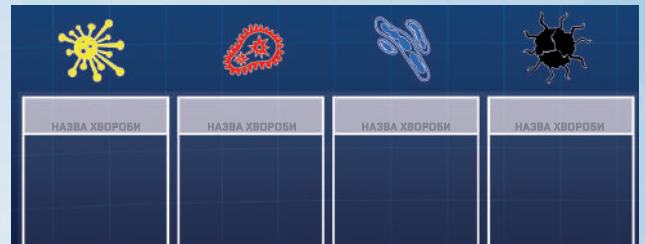
Ігрове поле поділене на 6 регіонів, кожен з яких відповідає континенту. З цим ви ознайомитеся пізніше.

ЗОНА ЗАВДАНЬ

У кутку ігрового поля є ділянка для розміщення завдань. Січень розпочнеться з 1 завданням. Інші завдання потрібно буде додавати або прибирати під час наступних місяців.

ЗОНА ВІДСТЕЖЕННЯ ХВОРОБИ

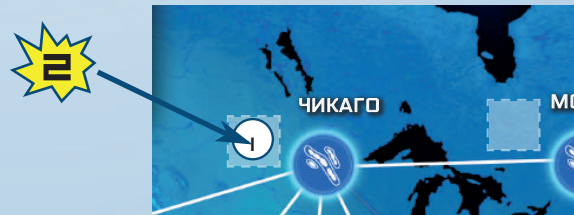
Використовуйте цю ділянку ігрового поля, щоб застосувати зміни до будь-якої з 4 хвороб.



РІВЕНЬ ПАНІКИ

Якщо рівень поширення захворювань зростає, у містах починається паніка. Щоразу, коли в місті виникає спалах хвороби, рівень паніки зростає на 1. Коли в місті вперше виникає паніка, наклейте поруч із ним наліпку рівня 1 (нестабільність) у відповідну клітинку. Щоразу, як стається новий спалах, клейте поверх наліпку з наступним номером (рівень 2, потім рівень 3 тощо). Ефект від кожного рівня паніки описано нижче. Ці ефекти є кумулятивними.

РІВЕНЬ	СТАН	ЕФЕКТ
1	Нестабільність	Нема ефекту.
2	Бунт	Гравці не можуть здійснювати прямі або чартерні рейси. Дослідницькі станції зруйновані й не підлягають відновленню.
3	Руйнація	Скиньте 1 карту кольору цього міста, щоб увійти в нього за допомогою дії «На авто/поромі».
4	Занепад	Скиньте ще одну карту кольору цього міста, щоб увійти в нього за допомогою дії «На авто/поромі» (загалом ви скидаєте 2 карти). Якщо ваш персонаж перебуває в місті, коли те занепадає, ви його втрачаєте (див. «Втрачені персонажі» на с. 5).



Після того як ви наклеїли наліпку рівня паніки 2, замість нестабільності в місті настає бунт.

ПЕРСОНАЖІ

Кожен гравець отримує власного персонажа, особливі здібності якого збільшують ефективність усієї команди. Учасники розпочинають першу гру зі створення персонажів.

Для цього кожен вибирає карту персонажа (з різними особливими здібностями) і дає йому ім'я.

НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ А
вклеїти тут

Створені персонажі переходять від однієї гри до іншої та можуть бути втрачені (див. нижче). Вам не обов'язково грати одним і тим самим персонажем у кожній грі.



ШРАМИ

Під час гри персонажі можуть зазнати моральної або фізичної травми. Якщо це станеться, виберіть доступну наліпку зі шрамом і наклейте її на картку свого персонажа. Персонажі дістають шрами, коли перебувають у місті, де стається спалах хвороби. Інші способи дістати шрами буде описано далі.

Коли персонаж дістає шрам, але місця для відповідної наліпки на картці не залишилося, ви втрачаєте цього персонажа.

ВТРАЧЕНІ ПЕРСОНАЖІ

Якщо вам потрібно наклеїти наліпку зі шрамом на персонажа, але місця на картці не залишилося, або якщо ваш персонаж перебуває в місті, коли воно занепадає, ви втрачаєте цього персонажа.

Коли ви втрачаєте свого персонажа, порвіть його картку. Нею більше не можна грати ні в цій, ні в майбутніх партіях. Скиньте всі свої карти, візьміть карту цивільного вашого кольору та помістіть свою фішку в місто з дослідницькою станцією (це може бути місто вашого перебування). Якщо в грі немає дослідницьких станцій, поставте свою фішку в Атланти. Якщо ви втратили персонажа під час свого ходу, продовжуйте хід, водночас усі невикористані дії зберігаються.

КАРТКИ ПЕРСОНАЖІВ

Поверніться до цього розділу після того, як зрозумієте ігровий розклад, щоб дізнатися більше про кожного з персонажів.



Диспетчер

Диспетчер може витратити дію, щоб:

- перемістити будь-яку фішку (за згодою її власника) у місто, де є інша фішка;
- перемістити фішку іншого гравця (за згодою її власника), ніби свою.

Диспетчер може лише переміщати фішки інших гравців; він не може виконувати замість них інші дії, наприклад, лікувати хворобу.

Коли диспетчер переміщує фішку гравця, ніби свою, він:

- використовує свої шрами та покращення, а не ті, що належать персонажеві, якого він переміщує;
- бере зі своєї руки карти, які потрібно зіграти або скинути (для прямих і чартерних рейсів або для входу в зруйноване чи занепаде місто). Карта, скинута для чартерного рейсу, має відповідати місту, з якого рухається фішка.



Універсал

На картці універсала є блоки для 4 різних покращень персонажів; вона може виконати 5 дій за хід.



Медик

Коли виконує дію «Лікування хвороби», замість 1 кубика хвороби він прибирає *всі* кубики цього кольору.

Якщо ліки проти хвороби *винайдено*, він автоматично прибирає всі кубики відповідного кольору з міста, просто увійшовши в нього або перебуваючи там. Це не потребує дії.

Медик також запобігає розміщенню кубиків хвороб (і появи спалахів хвороб), проти яких винайдено ліки, у місті свого перебування. Він автоматично прибирає кубики під час ходу інших гравців.



Вчена

Вченій потрібно лише 4 карти міст одного кольору (а не 5), щоб винайти ліки.



Дослідниця

Під час дії «Обмін знаннями» дослідниця може передати будь-яку карту міста зі своєї руки іншому гравцеві, який перебуває з нею в тому самому місті. Ця карта може *не збігатися* з містом, в якому перебувають гравці. Передати карту можна *лише* з руки дослідниці в руку іншого гравця. Обмін можна зробити як у її хід, так і в хід іншого гравця.

ПІДГОТОВКА

Ви можете зауважити, що деякі кроки пропущено. Їх буде додано згодом.

1 Прочитайте вказівки місії

Граючи вперше в поточному ігровому місяці, тягніть карти з верху колоди спадщини, доки не дійдете до карти з написом «STOP». Прочитайте вказівки місії та введіть у гру нові карти (якщо є).

2 Підготуйте ігрове поле й компоненти

Помістіть усі споруди поряд з ігровим полем (спочатку у вас будуть лише дослідницькі станції). Розділіть кубики хвороб за кольором на 4 купки, утворивши запас. Розмістіть дослідницьку станцію в кожному місті з наліпкою першої дослідницької станції (у першій грі така станція є лише в Атланті). У майбутніх партіях додаватимуться інші компоненти.

3 Розмістіть завдання, маркери ліків і спалаху

Розмістіть маркер спалахів на поділці «0» шкали спалахів. Покладіть 4 маркери ліків у нижню частину зони відстеження хвороби (боком без позначок догори). Розмістіть усі поточні завдання в зоні завдань.

5 Виберіть профінансовані події, додайте їх до колоди та роздайте карти гравців

Вирішіть колективно, які карти профінансованих подій потраплять у колоду гравців. Кількість карт профінансованих подій у колоді гравців відповідає вашому поточному рівню фінансування. (Першу гру ви розпочинаєте з рівнем фінансування 4.) Перетасуйте відібрані карти подій разом із картами міст і роздайте кожному учасникові з огляду на кількість гравців (ці карти формують вашу початкову руку).

Кількість гравців	Кількість карт
2 гравці	4
3 гравці	3
4 гравці	2

У «Пандемія. Спадщина» карти в руках гравців завжди мають бути відкритими.

6 Підготуйте колоду гравців

Розділіть решту карт гравців на 5 приблизно однакових стосів, поклавши їх долілиць. У кожен стос затасуйте по 1 карті епідемії. Після цього утворіть колоду гравців, склавши ці стоси один на одного (менші за розміром стоси розмістіть знизу).

7 Виберіть персонажів і початкове розташування

Кожен гравець вибирає персонажа й колір. Роздайте всім відповідні карту-пам'ятку та фішку. Розмістіть усі фішки гравців на будь-якій із доступних дослідницьких станцій (у першій грі така станція є лише в Атланті). Всі персонажі починають гру в одному місті. Зайві картки персонажів і фішки поверніть у коробку. Якщо дослідницьких станцій немає, гравці починають гру на руїнах Атланти.

Дослідницькі станції



Маркер спалахів

Шкала спалахів



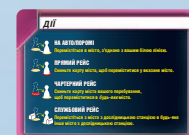
Маркери ліків

Зона відстеження хвороби



Утворіть стоси

Затасуйте карти епідемії



Шкала рівня захворюваності
 Маркер рівня захворюваності
 Колода зараження
 Відбій карт зараження



Колода гравців
 Відбій карт гравців

4 Розмістіть маркер рівня захворюваності і визначте 9 заражених міст

Розмістіть маркер на крайній зліва поділці «2» шкали рівня захворюваності. Перетасуйте карти зараження й відкрийте 3 з них. Розмістіть по 3 кубики хвороб відповідного кольору в кожному з цих міст. Відкрийте ще 3 карти та розмістіть по 2 кубики в кожному з цих міст. Потім відкрийте ще 3 карти й розмістіть по 1 кубики в кожному з цих міст. (У результаті на полі у вас буде 18 кубиків хвороб, що відповідатимуть кольору міста, в якому вони розташовані.) Покладіть ці 9 карт горілиць у відбій карт зараження. Решта карт зараження утворює колоду зараження.



Використовуйте кубики хвороб, які відповідають кольору карти міста.

НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ В

НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ С

8 НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ D

9 Заохочення за перемогу

За перемогу в поточному місяці ви отримаєте заохочення для наступного. Команда має застосувати цю нагороду негайно. (У першій грі у вас не буде такого заохочення.)

10 Початок гри

Серед фішок виберіть одну наосліп. Гравець цього кольору ходитиме першим, а решта – за годинниковою стрілкою після нього.

ХІД ГРИ

Хід кожного гравця складається з 3 етапів.

1. Виконати 4 дії.
2. Витягти 2 карти гравців.
3. Визначити заражені міста.

Після того як гравець визначив заражені міста, хід переходить до гравця ліворуч.

Гравці можуть вільно давати поради одне одному та ділитися думками й ідеями. Однак остаточне рішення щодо своїх дій ухвалює гравець, який зараз ходить.

У вашій руці можуть бути карти міст і карти подій. Карти міст використовуються під час виконання дій, тоді як карти подій можуть бути зіграні будь-якої миті.



НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ E

У свій хід ви можете виконати до 4 дій.

Виберіть будь-яку комбінацію дій із перелічених нижче. Ви можете виконати ту саму дію декілька разів, але кожного разу це рахуватиметься як 1 окрема дія. Особливі здібності вашого персонажа можуть змінювати те, як виконується дія. Для деяких дій доведеться скидати карти з руки – кладіть їх у відбій карт гравців.

ДІЇ ПЕРЕМІЩЕННЯ



На авто/поромі

Перемістіться в місто, з'єднане білою лінією з містом вашого перебування.



Біла лінія, яка виходить за межі поля, "огинає Земну кулю" і з'єднується з містом на протилежному кінці ігрового поля. Приклад. Сідней та Лос-Анджелес з'єднані між собою.



Прямий рейс

Скиньте карту міста й перемістіться в це місто. Ви не можете скористатися прямим рейсом до міста (чи з міста), яке бунтує, руйнується або занепало.



Чартерний рейс

Скиньте карту міста вашого перебування й перемістіться в будь-яке інше. Ви не можете скористатися чартерним рейсом до міста (чи з міста), яке бунтує, руйнується або занепало.



Службовий рейс

Перемістіться з одного міста з дослідницькою станцією в інше, де також є дослідницька станція.

НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ F

ІНШІ ДІЇ



Будівництво споруди

Скиньте карту міста вашого перебування й розмістіть у ньому споруду. У січні вам доступне будівництво лише дослідницьких станцій; інші споруди з'являться згодом. Візьміть споруду із запасу поруч з ігровим полем. Якщо у вас не залишилося невикористаних споруд певного типу, візьміть одну з тих, які вже на полі, та перемістіть її в поточне місто. В кожному місті може бути лише по одній споруді кожного типу.



Лікування хвороби

Приберіть 1 кубик хвороби з міста вашого перебування й покладіть його в загальний запас кубиків поряд із полем. Якщо проти хвороби цього кольору вже винайдено ліки (див. «Винайдення ліків» нижче), приберіть усі кубики цього кольору з міста вашого перебування.

Якщо в місті є кубики декількох хвороб, проти яких уже винайдено ліки, 1 дією ви можете прибрати кубики лише одного кольору.

Якщо останній кубик хвороби, проти якої вже винайшли ліки, забрано з поля, ця хвороба вважається ліквідованою. Переверніть маркер ліків для цієї хвороби на бік з «0».

Коли ви вперше ліквідуєте хворобу, придумайте їй назву та запишіть її на ігровому полі в зоні відстеження хвороби. Ліквідація хвороби також дає вам можливість створити для неї позитивну мутацію як заохочення наприкінці гри. Позитивні мутації можна застосувати лише до хвороб, які були знищені під час щойно зіграної партії.

Для перемоги вам не обов'язково ліквідувати хворобу. Але якщо в якомусь місті потрібно розмістити кубик уже ліквідованої хвороби, то нічого не відбувається (див. «Епідемії» та «Зараження» на с. 11-12). Якщо ви прибираєте останній кубик хвороби, проти якої ще не винайдено ліків, нічого не відбувається.



Обмін знаннями

Є 2 способи виконати цю дію.

- Дати карту міста вашого перебування іншому гравцю.
- Взяти карту міста вашого перебування в іншого гравця.

Для цього обоє гравців мають бути в одному місті та погодитися виконати цю дію.

Якщо в руці гравця, який бере карту, стає більше ніж 7 карт, він має негайно скинути одну з них або зіграти карту події.


Приклад. Ви та інший гравець перебуваєте в Києві. У вас у руці є карта Києва, тож ви можете віддати її цьому гравцеві. Або якщо в іншого гравця є карта Києва і ви обоє перебуваєте в цьому місті, ви можете взяти її в нього. У будь-якому разі передавати карту можна лише за взаємною згодою.





Винайдення ліків

У будь-якій дослідницькій станції ви можете скинути 5 карт міст одного кольору з руки, щоб винайти ліки проти хвороби цього кольору.

Перемістіть маркер ліків на відповідний індикатор над зоною відстеження хвороби. Якщо цієї міти на полі немає кубиків цього кольору, хворобу знищено. Переверніть маркер ліків для цієї хвороби на бік з «».

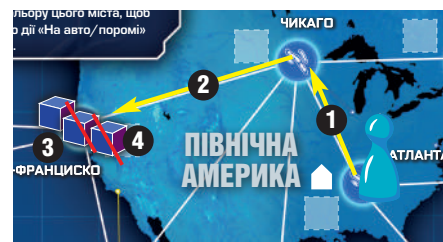
Якщо для винайдення ліків не потрібно витратити дію (завдяки позитивним мутаціям), гравець може негайно скинути необхідні карти зі своєї руки, навіть якщо зараз не його хід.

Хоча ліки проти хвороби винайдено, всі кубики цієї хвороби залишаються на полі, а також можуть розміщуватися під час визначення заражених міст і епідемії (див. «Карти епідемії» та «Визначення заражених міст» на с. 11-12). Однак відтепер вам легше лікувати цю хворобу.


Приклад. Антон ходить першим і виконує такі 4 дії:

(1) їде автівою до Чикаго (з Атланти), (2) їде до Сан-Франциско, (3) лікує хворобу в Сан-Франциско (прибирає 1 синій кубик хвороби) і (4) знову лікує хворобу в Сан-Франциско (прибирає ще 1 синій кубик).

На цьому його дії завершилися.



Приклад. Під час гри вже було винайдено ліки проти червоної хвороби.

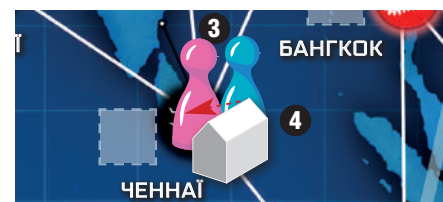
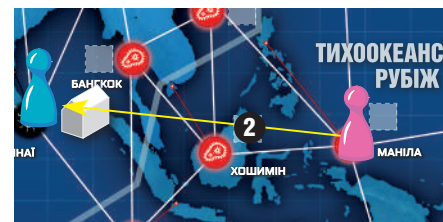
На полі лишилися 3 кубики червоної хвороби в Манілі, де починає свій хід вчена Ірина (рожева фішка). Ірина (1) лікує хворобу в Манілі, прибираючи всі 3 червоні кубики однією дією, оскільки ліки проти цієї хвороби винайдено. Отже, червону хворобу ліквідовано, тому потрібно перевернути маркер ліків боком «» догори.



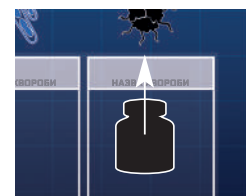
Дослідник Антон (бірюзова фішка) буде дослідницьку станцію в Ченнаї.

Антон має в руці карту Каїра та пропонує Ірині забрати її в нього, якщо вона зможе дістатися до Ченнаї (Антон – дослідник, тому може передати будь-яку карту зі своєї руки). Ірина скидає свою карту Маніли, щоб (2) чартерним рейсом перемістити свою фішку в Ченнаї.

Потім Ірина (3) обмінюється знаннями з Антоном, беручи в нього карту Ченнаї. Після цього в руці Ірини є 4 чорні карти, чого недостатньо для винайдення ліків.



Проте Ірина – вчена, тож їй потрібно скинути лише 4 карти міст одного кольору, щоб винайти ліки проти хвороби цього кольору. Ірина скидає 4 чорні карти на дослідницькій станції в Ченнаї та (4) винаходить ліки проти чорної хвороби. Маркер ліків проти чорної хвороби переміщується на відповідний індикатор хвороби на полі, щоб показати, що ліки проти неї вже винайдено. На цьому дії Ірини завершилися.



НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ G

НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ L

НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ H

НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ M

НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ I

НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ N

НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ J

НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ O

НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ K

ВИТЯГТИ КАРТИ

Після завершення 4 дій витягніть 2 верхні карти з колоди гравців.



Якщо вам потрібно витягнути карти, але в колоді їх лишилося менше ніж 2, гра закінчується поразкою! (Не перетасовуйте карти гравців, щоб утворити нову колоду.)

НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ P

КАРТИ ЕПІДЕМІЙ

Якщо ви витягли карту **епідемії**, не додавайте її до своєї руки (також не беріть додаткової карти гравців замість неї). Натомість негайно виконайте по черзі такі кроки.

1. Зростання. Пересуньте маркер рівня захворюваності на 1 поділку вперед.

2. Зараження. Витягніть карту **з-під низу** колоди зараження. Якщо хворобу цього кольору не ліквідовано, покладіть у вказане місто 3 кубики хвороби відповідного кольору. Якщо в цьому місті вже є кубики цього кольору, не кладіть 3 нових. Натомість додайте стільки кубиків цього кольору, щоб загалом їх стало 3, після чого в місті стається **спалах** хвороби (див. «Спалахи» на с. 13). Скиньте цю карту у відбій карт зараження.

Якщо вам бракує кубиків, **які потрібно розмістити на полі**, тому що кубиків необхідного кольору не залишилося (всі вже розміщено), то гра завершується поразкою! Це може статися під час епідемії, спалаху хвороби або визначення заражених міст (див. нижче «Визначення заражених міст» та «Спалахи»).



3. Загострення. Перетасуйте карти з **відбою карт зараження** і покладіть їх на верх колоди зараження.



Під час виконання цих кроків пам'ятайте, що витягти карту потрібно **з-під низу** колоди зараження, а ось перетасувати потрібно **лише відбій карт зараження** і потім покласти ці карти **на верх** колоди карт зараження.

Це малоімовірно, але ви можете витягти одразу 2 карти епідемії. У такому разі виконайте все описане вище, а потім повторіть усі 3 кроки ще раз.

Таким чином під час розіграшу 2-ї карти епідемії у вас у відбої буде лише 1 карта зараження, яку потрібно буде покласти на верх колоди зараження. У цьому місті виникне спалах під час визначення заражених міст (див. «Визначення заражених міст» на с. 12), якщо тільки хтось із гравців не зіграє карту події, яка це скасує (див. «Кarti подій» на с. 15).

Після того, як ви розіграли карти епідемії, скиньте їх.

НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ Q

ВИЗНАЧЕННЯ ЗАРАЖЕНИХ МІСТ

Відкрийте стільки верхніх карт колоди зараження, скільки показує **поточний рівень захворюваності**. Це число вказане нижче поділки на шкалі рівня захворюваності, на якій лежить маркер. Відкривайте карти по одній, поступово виявляючи хвороби у відповідних містах.

Щоб позначити наявність хвороби в місті, розмістіть у ньому 1 кубик відповідного кольору (крім тих випадків, коли хворобу цього кольору вже знищено). Якщо в місті вже є 3 кубики цього кольору, не кладіть 4-го. Натомість у цьому місті стається **спалах** хвороби (див. «Спалахи» на с. 13). Скиньте карту цього міста у відбій карт зараження.

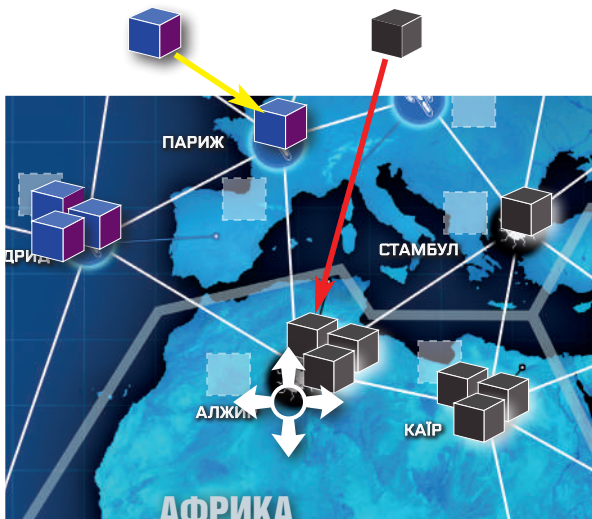


Приклад (продовження). Ірина завершує свій хід визначенням заражених міст. Поточний рівень захворюваності – 3, тому Ірина відкриває 3 карти з колоди зараження: Сеул, Париж та Алжир.

Червону хворобу ліквідовано, тому Ірина просто скидає у відбій карту Сеула.

У Парижі вже є 1 синій кубик, Ірина додає туди 2-й і скидає у відбій карту Парижа.

Проти чорної хвороби винайдено ліки, але її не ліквідовано (на полі ще лишилися чорні кубики), тому Ірина має позначити наявність хвороби в Алжирі. Оскільки в Алжирі вже є 3 чорні кубики, Ірина не додає туди 4-й. Натомість в Алжирі стається спалах чорної хвороби.



НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ R

НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ S

НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ T

СПАЛАХИ

Коли стається спалах хвороби, пересуньте маркер спалахів на 1 поділку вперед. Потім додайте по 1 кубик хвороби цього кольору в кожне місто, з'єднане з тим, у якому стався спалах. Якщо в якомусь із цих міст уже є 3 кубики цього кольору, не кладіть туди 4-й. Натомість у кожному з цих міст стаються нові спалахи внаслідок **ланцюгової реакції**, яку розпочав поточний спалах.

Коли стається ланцюгова реакція спалахів, знову пересуньте маркер спалахів на 1 поділку вперед. Потім додайте кубики так, як описано вище, але не кладіть кубиків у ті міста, де під час цього ходу вже були спалахи, спричинені розіграшем **поточної** карти зараження (зокрема після ланцюгової реакції).

Внаслідок спалахів у місті можуть лежати кубики різних кольорів (до 3 кожного кольору).



Щойно маркер спалахів досягає останньої поділки на шкалі спалахів, гра завершується поразкою!

ПІДВИЩЕННЯ РІВНЯ ПАНІКИ

Підвищуйте рівень паніки в усіх містах, де стається спалах. Якщо через ці спалахи гра завершується, збільште рівень паніки лише для перших 8 спалахів. Якщо спалах виник більш ніж у 8 містах (внаслідок ланцюгової реакції), гравці можуть вибрати міста, в яких він станеться, і збільшити їхній рівень паніки, зупинившись після 8-го спалаху.

Якщо паніка в місті досягає рівня 2, приберіть із нього дослідницьку станцію (якщо є). Якщо в цьому місті є наліпка першої дослідницької станції (деталі на с. 14), наклейте туди натомість наліпку зруйнованої дослідницької станції.

Коли спалах виникає в місті з рівнем паніки 5, не клейте туди більше наліпок. Натомість звичним чином розіграйте спалах хвороби.

У наступних іграх міста можна ізолювати, і тоді спалахи в них не матимуть впливу на суміжні міста. Коли в такому місті стається спалах, підвищте рівень паніки в ньому, однак пересувати маркер шкалою спалахів не потрібно.

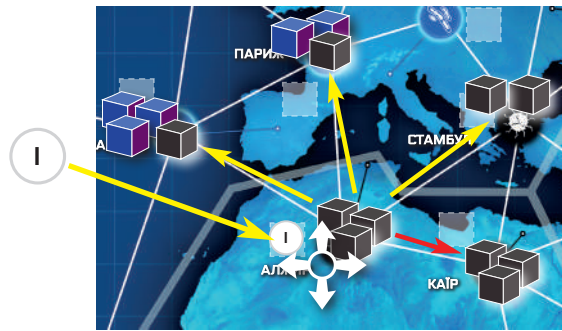
ПОЯВА ШРАМІВ

Персонажі, що перебувають у місті, де виникає спалах хвороби, дістають шрам.

НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ U

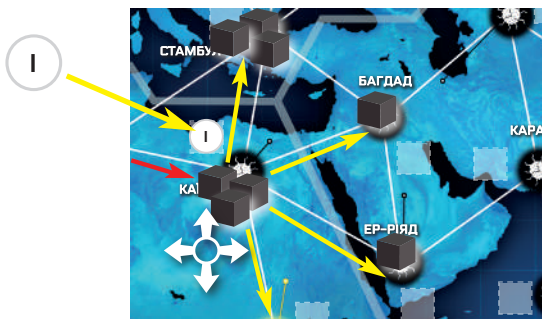
КІНЕЦЬ ХОДУ

Після визначення заражених міст і скидання відкритих карт зараження у відбій ваш хід завершується. Тепер ходить гравець ліворуч.



Приклад (продовження). в Алжирі стався спалах чорної хвороби. Ірина пересуває маркер спалахів на 1 поділку вперед і кладе по 1 чорному кубик у міста, з'єднані з Алжиром: Мадрид, Париж та Стамбул. У Каїрі вже є 3 чорні кубики, тому туди не можна покласти 4-й, натомість стається ще один спалах.

Ірина знову пересуває маркер спалахів уперед на 1 поділку, клеїть наліпку наступного рівня паніки біля Каїра і кладе по 1 чорному кубик у міста, з'єднані з Каїром: Стамбул, Багдад, Ер-Ріяд і Хартум, але не в Алжир (там уже був спалах під час цього ходу). Після цього Ірина кладе карту Алжира у відбій карт зараження.



КІНЕЦЬ ГРИ

Ви перемагаєте, щойно виконаєте необхідну кількість завдань. Гра завершується негайно, навіть якщо хід гравця ще не закінчився або стається серія спалахів.

Є багато варіантів, коли гра негайно завершується поразкою:

- маркер спалахів досягнув останньої поділки на шкалі спалахів;
- якщо ви не можете розмістити на полі необхідну кількість кубиків хвороб (будь-які подальші кубики та/або спалахи не розігруються);
- якщо гравець не може витягти 2 карти гравців після завершення своїх дій.

НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ V

ПЕРЕМОГЛИ ЧИ НІ, ВИ ОТРИМУЄТЕ 2 ПОКРАЩЕННЯ НАПРИКІНЦІ ГРИ.

ЯКЩО ВИ ПЕРЕМОГЛИ

- Ви отримуєте заохочення для наступного місяця. Їхні деталі описано на картах у колоді спадщини.
- Ви починаєте гру з наступного місяця.
- Ваш рівень фінансування зменшується на 2 (мінімальний рівень 0), оскільки ви тримаєте ситуацію під контролем.
- Запишіть ваш новий рівень фінансування.

ЯКЩО ВИ ПРОГРАЛИ

- Якщо ви зіграли в поточному місяці вперше, потрібно зіграти в ньому повторно. Інакше почніть гру з наступного місяця.
- Ваш рівень фінансування зростає на 2 (максимальний рівень 10), оскільки цю ситуацію потрібно якось вирішувати.
- Запишіть ваш новий рівень фінансування.

У БУДЬ-ЯКОМУ РАЗІ (ПЕРЕМОГЛИ ЧИ ПРОГРАЛИ)

- Виберіть 2 покращення (див. далі).
- Приберіть усі компоненти з ігрового поля.
- Скиньте всі карти міст. Усе це буде використано під час підготовки наступної гри. Не повертайте жодної карти спадщини в колоду, навіть якщо повторно граєте в тому самому місяці. Продовжуйте гру з колодою спадщини з того самого місця, на якому завершили.
- Якщо ви вдруге граєте в поточному місяці, ваші вказівки місії та завдання не змінюються.

Підготовка до наступних ігор відбувається згідно з правилами, описаними у відповідному розділі на с. 6-7.

ПОКРАЩЕННЯ НАПРИКІНЦІ ГРИ

Незалежно від того, перемогли ви чи програли, виберіть два покращення наприкінці кожної гри. Ви можете вибрати одне і те ж саме покращення двічі.

НЕПРОФІНАНСОВАНІ ПОДІЇ

Виберіть наліпку події та наклейте її на будь-яку карту міста в колоді гравців. Відтепер цю карту можна використати як карту міста або як карту події, але не як обидві водночас. Ці карти міст/подій діятимуть у кожній грі (рівень фінансування на них не впливає). На кожній карті міста може бути лише одна наліпка.

ПЕРШІ ДОСЛІДНИЦЬКІ СТАНЦІЇ

Виберіть місто, в якому зараз є дослідницька станція, та наклейте поруч із ним наліпку першої дослідницької станції. Відтепер під час підготовки до всіх майбутніх ігор розмістіть дослідницьку станцію в кожному місті з такою наліпкою. Наклейте цю наліпку поруч із відповідним містом (за аналогією з наліпкою біля Атланти). Не клейте їх у клітинку, відведена для наліпок рівня паніки.

ПОКРАЩЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ

Ви можете покращувати персонажів. На картці кожного з них є блоки для 2 додаткових здібностей (окрім універсала, на чий картці є 4 такі блоки). Гравці можуть замінити наявні здібності, наклеївши на них нові. Покращення можна застосувати лише до персонажів, які брали участь у поточній партії.

ПОЗИТИВНІ МУТАЦІЇ

Якщо під час цієї гри ви подолали хворобу, можете створити для неї позитивну мутацію, яка спростить винайдення ліків проти неї в подальших іграх. Наклейте наліпку позитивної мутації в зоні відстеження хвороби на ігровому полі.

Проти хвороб, що набули мутації «Ефект послідовності», можна винайти ліки одразу після того, як один гравець скине необхідну кількість карт. Це не потребує окремої дії та може бути виконано під час ходу іншого гравця.

НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ W

КАРТИ

КАРТИ ГРАВЦІВ

Упродовж гри у вас з'являтиметься нагода клеїти наліпки на карти міст. На кожній карті міста може бути лише 1 наліпка. Коли ви розіграєте карту міста з наліпкою, використайте її як карту міста або застосуйте ефект її наліпки (обидві опції водночас неможливі).

Будь-якої миті гравці можуть переглянути карти в колодах відбою.

ЛІМІТ РУКИ

Якщо будь-якої миті кількість карт у вашій руці перевищує 7 (після того, як ви розіграли всі карти епідемії), скиньте карти або розіграйте карти подій, доки в руці не залишиться 7 карт (див. «Карти подій»).

Правило щодо ліміту руки поширюється лише на карти в руці.

КАРТИ ПОДІЙ

Розіграш карт подій не потребує окремої дії. Гравець, який грає карту події, сам вирішує, як її застосувати. Карти подій можна зіграти будь-якої миті, окрім моменту між витягуванням і розіграшем карти.

Приклад. Під час визначення заражених міст перша відкрита карта зараження спровокувала спалах. Ви не можете зіграти карту події «Дистанційне лікування», щоб цьому запобігти. Однак після того, як цей спалах стався, ви можете застосувати «Дистанційне лікування», перш ніж відкрити чергову карту зараження.

Після розіграшу карти події покладіть її у відбій карт гравців.

СПОРУДИ

У кожному місті може бути лише по 1 споруді кожного типу.

ДОСЛІДНИЦЬКІ СТАНЦІЇ



Щоб виконати дію «Винайдення ліків», вам потрібно бути на дослідницькій станції. Також можна скористатися службовим рейсом, щоб переміститися між двома дослідницькими станціями. Зруйнують дослідницьку станцію в місті, що бунтує. Якщо це була перша дослідницька станція, заклейте наліпку першої дослідницької станції наліпкою зруйнованої станції. Ви не можете збудувати дослідницьку станцію в місті, яке бунтує, руйнується або занепало.

НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ X

НАЛІПКА З ПРАВИЛАМИ Y

ВАЖЛИВО ПАМ'ЯТАТИ

- Ви *не* тягнете додаткової карти замість розіграної карти епідемії.
- Ви можете винайти ліки на *будь-якій* дослідницькій станції – колір міста, в якому розташована дослідницька станція, може не збігатися з кольором хвороби, яку ви намагаєтесь подолати.
- У свій хід ви можете взяти карту в іншого гравця, якщо ви обоє перебуваєте в одному місті, яке відповідає цій карті.
- У свій хід ви можете взяти *будь-яку* карту міста в дослідниці (виключно), якщо ви обоє перебуваєте в одному місті.
- Правило щодо ліміту руки спрацьовує негайно, щойно ви берете карту в іншого гравця.
- Персонаж дістає шрам, якщо перебуває в місті під час спалаху хвороби.

А ЩО ЯК СТАЛАСЯ ПЛУТАНИНА В ПРАВИЛАХ? АДЖЕ ПОВЕРНУТИСЯ НАЗАД НЕМОЖЛИВО

У більшості випадків це не має значення. Невелика плутанина в правилах тут чи там, карта, що випала з колоди, або помилкова дія не надто вплинуть на вашу гру. Просто візьміть це до уваги та продовжуйте грати.

Зрідка пропущене чи неправильно трактоване правило може змінити всю гру, зробивши її надто простою чи надто складною. У такому разі команда має ухвалити рішення щодо збільшення фінансування для наступної гри (якщо гра виявилася для вас надто складною) або зменшення (якщо гра виявилася надто легкою).

ТВОРЦІ ГРИ

Автори: Метт Лікок та Роб Давіо

Ілюстрації: Кріс Квільямс

Графічний дизайн: Філіп Гверін

Верстка правил: Марія-Єва Джолі

Редактор: Жан-Франсуа Ганьє

Тестувальники: Шеррі Алдер, Роббі Андерсон, Кріс Ейлот, Маргарет та Річард Біліс, Майкл Бреклоу, Бретт Берджесс, Денні Калдерон, Кріс та Кім Фаррелл, Натан Флюгель, Річ Фулчер, Марк Гоец, Джейсон Гранц, Мікі Гранц, Кріс Грім, Філіп Гросс, Шелбі Гемкер, Девід Герон, Карісса Жозефік, Джессі Жозефік, Тім Кітінг, Девід Клоба, Шон Мерфі, Коллін, Донна, Рут і Тім Лікок, Патрік Нірі, Стів Нікс, Дейв Нолін, Джонатан Овенс, Браян Рід, Джейсон Шкляр, Дженн Скоен, Кен Тідвелл, Стівен Валдрон, Кіт Йона та Іан Занг.

Тестувальники Gen Con: Раян Кордер, Мартін Лізер, Пол Мадден та Ніколас Кент.

Особлива подяка: Тому Легманну, Бет Гейл та Джону Кнорцеру.

© 2015, 2018 Z-Man Games. Pandemic and Z-Man Games є торговою маркою компанії Z-Man Games. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених.

Стежте за настільною грою
«Пандемія» на



Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проєкту: Аліса Соляниченко
Перекладач з англійської: Іван Максимів
Редакторка: Аліна Тимошук
Головна редакторка: Оксана Квасняк

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх фрагментів із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.

© ТОВ «Ігромаг», 2023. Усі права застережено. www.igromag.ua
Версія правил 1.0

Z-MAN
games

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

Ігромаг

www.igromag.ua

ІГРОВИЙ КАЛЕНДАР

Якщо ви перемогли, перейдіть до наступного місяця, зменшивши рівень фінансування на 2.

Якщо ви програли в першій половині місяця, почніть гру в другій половині місяця, збільшивши рівень фінансування на 2.

Якщо ви програли в другій половині місяця, збільште ваш рівень фінансування на 2, після чого перейдіть до наступного місяця.

Рівень фінансування не може бути меншим ніж 0 чи більшим ніж 10.

		Фінансування	Дата	Гравці та персонажі	Перемога чи поразка?
Січень	Перша половина	4			
	Друга половина				
Лютий	Перша половина				
	Друга половина				
Березень	Перша половина				
	Друга половина				
Квітень	Перша половина				
	Друга половина				
Травень	Перша половина				
	Друга половина				
Червень	Перша половина				
	Друга половина				
Липень	Перша половина				
	Друга половина				
Серпень	Перша половина				
	Друга половина				
Вересень	Перша половина				
	Друга половина				
Жовтень	Перша половина				
	Друга половина				
Листопад	Перша половина				
	Друга половина				
Грудень	Перша половина				
	Друга половина				

НОТАТКИ:
