

Правила настольной игры

ПАНДЕМИЯ

Автор Мэтт Ликок

Готовы ли вы на всё, чтобы спасти человечество? В составе обученной команды специалистов вам нужно изобрести лекарство от четырёх смертельных болезней, пока они не охватили весь мир.

Вам и вашей команде предстоит перемещаться по планете, гасить очаги болезни и искать ресурсы для изобретения лекарств.

Работайте сообща, используйте особенности каждого из команды, ведь время неумолимо бежит вперёд, вспышки болезней случаются все чаще, по миру расползаются болезни страшнее чумы. Успеете ли вы вовремя изобрести лекарства? Судьба человечества в ваших руках!

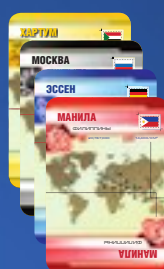
КОМПОНЕНТЫ



7 карт ролей



7 фишек



59 карт игроков

(48 карт городов, 6 карт эпидемий, 5 карт событий)



4 памятки



48 карт болезней



96 кубиков болезней

по 24 каждого из 4 цветов



4 маркера лекарств

с "X" стороной для уничтоженной болезни



1 маркер распространения болезней



1 маркер вспышек болезней



6 исследовательских станций

1 игровое поле

ОБЗОР

Чтобы посмотреть обучающее видео по игре Пандемия (на английском), посетите www.zmangames.com/pandemic-online-rules.html

В Пандемии вы и ваши соратники – члены одной исследовательской команды. Вам нужно работать сообща, чтобы изобрести лекарства и предотвратить вспышки болезней, пока 4 смертельные болезни (синяя, желтая, чёрная и красная) распространяются по планете.

Пандемия – кооперативная игра. Все игроки или выигрывают, или проигрывают одновременно.

Цель игры – изобрести лекарства от всех 4 болезней. Игроки проигрывают, если:

- Случилось 8 вспышек болезней (мировая паника)
- Кубиков болезней осталось меньше, чем нужно (болезнь распространяется слишком быстро) или
- Не осталось карт игроков (у вашей команды кончилось время)

У каждого игрока есть своя роль с особыми способностями, помогающими команде победить.

ПОДГОТОВКА

1

Разложите игровое поле и все компоненты

Положите игровое поле в центр стола. Все кубики болезней и исследовательские станции разместите рядом. разделите кубики болезней по цветам на 4 кучки. Первую станцию поставьте в Атланту.

Атланта – город, где находится Центр по контролю и профилактике заболеваний США.

исследовательские станции



кубики болезней



2

Положите маркеры вспышек и лекарств

Маркер вспышек поместите на отметку «0» на треке вспышек болезней. А рядом с индикаторами изобретённых лекарств положите маркеры лекарств той стороной вверх, где нет изображения.

маркер вспышек

трек вспышек



индикаторы изобретённых лекарств

4

Раздайте карты и фишки

Дайте каждому игроку памятку. Перемешайте карты ролей и положите по одной в открытую перед каждым игроком. Поставьте в Атланту фишки соответствующих ролям цветов. Все остальные карты ролей и фишки уберите в коробку.

Отложите карты эпидемий из колоды карт игроков (см. пункт 5). Все остальные карты (города и события) перемешайте и раздайте каждому игроку (эти карты формируют руку игрока) в зависимости от количества игроков:

Количество игроков

2 игрока

3 игрока

4 игрока

Количество карт

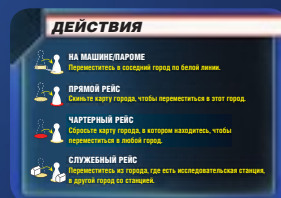
4 карты

3 карты

2 карты



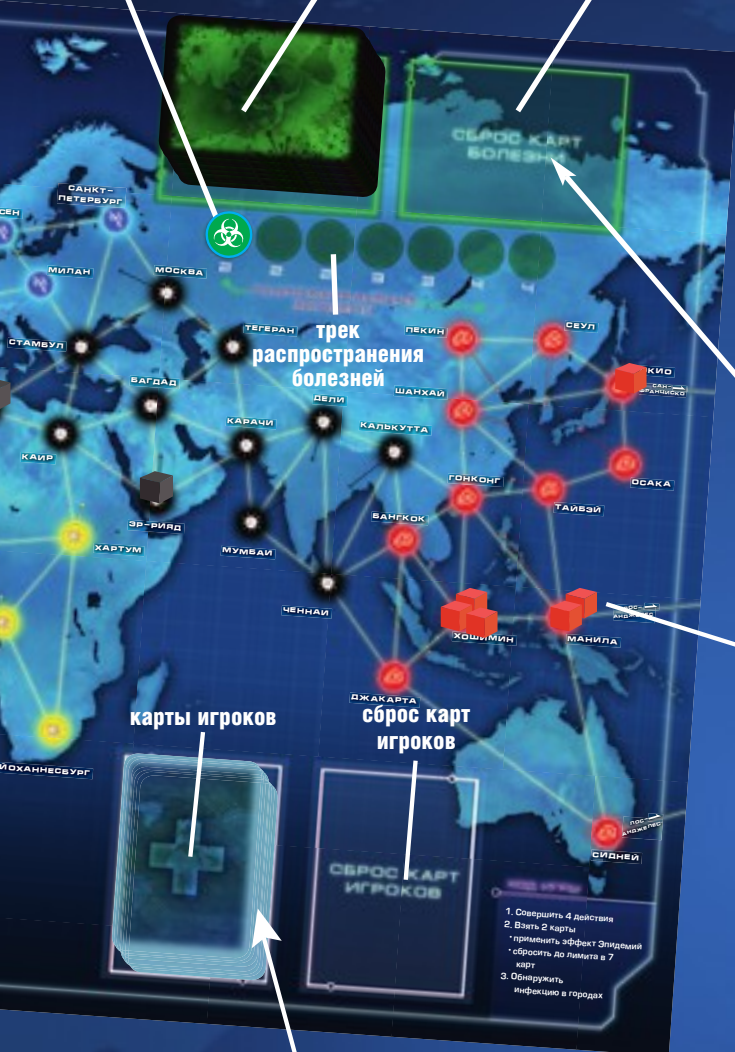
Индикаторы изобретённых лекарств



маркер распространения болезней

карты болезней

сброс карт болезней



трек распространения болезней

карты игроков

сброс карт игроков

СТОПКИ

перемешать



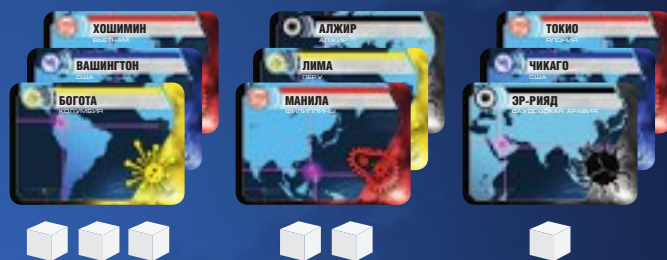
Используйте 4 карты эпидемий для игры в первый раз.

Используйте 6 карт эпидемий, когда будете хорошо знакомы с игрой.

3

Положите маркер распространения болезней и откройте очаги болезней в 9 городах

Положите маркер на самое крайнее деление "2" слева на треке распространения болезней. Перемешайте карты болезней и откройте первые три. Положите по три кубика болезней соответствующего цвета в эти города. Откройте ещё три карты: положите по 2 кубика в каждый город, затем откройте последние три карты и положите по 1 кубику. (В результате на поле у вас будет 18 кубиков, совпадающих по цвету с городами, в которых они находятся.) Эти 9 карт положите лицом вверх в сброс карт болезней. Оставшиеся карты болезней будут вашей колодой карт болезней.



Используйте кубики болезней, соответствующие по цвету городам

6

Можно начинать игру

Игроки смотрят на карты городов в руке.

Игрок с картой города с наибольшим населением ходит первым.

ХОД ИГРЫ

Ход каждого игрока делится на 3 части:

1. Совершить 4 действия
2. Взять 2 карты игроков
3. Обнаружить болезни в городах

После того как игрок обнаружит болезни, ход переходит его соседу слева.

Игроки могут советоваться друг другу, что им делать, делиться идеями и мнением, как поступить. Но окончательное решение принимает только тот игрок, который сейчас совершает ход.

У вас в руке могут быть карты городов и событий. Карты городов используются во время совершения действий, а вот карты событий могут быть сыграны в любой момент.

5

Подготовьте колоду карт игроков

В зависимости от того, на каком уровне (начальный, стандартный или героический) вы хотите играть, возьмите 4, 5 или 6 карт эпидемий. Все остальные эпидемии уберите в коробку.

Разделите колоду карт игроков на примерно равные стопки по числу используемых карт эпидемий и замешайте не глядя в каждую по 1 карте эпидемий. Сложите стопки обратно в единую колоду.

3

ДЕЙСТВИЯ

Вы можете совершить до 4 действий в свой ход.

Можете комбинировать действия из всех описанных ниже. Можете совершить одно и то же действие несколько раз, но каждый раз оно будет считаться отдельным действием. Специальные возможности вашей роли могут менять то, как осуществляются действия. Некоторые действия требуют сброса карт из руки, эти карты отправляются в сброс карт игроков.

ДЕЙСТВИЕ ДВИЖЕНИЯ



На машине/пароме

Переместитесь в город, соединенный с вашим нынешним местом пребывания белой линией.



Прямой рейс

Сбросьте карту города из руки и переместитесь в этот город.



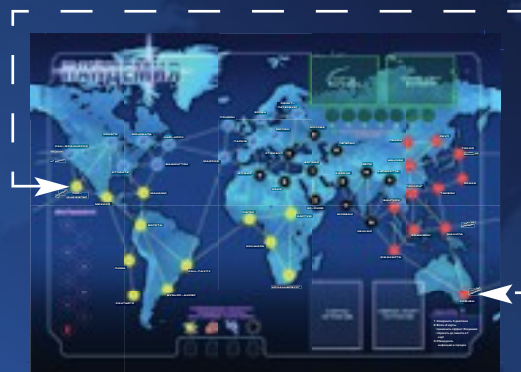
Чартерный рейс

Сбросьте карту города, в котором вы находитесь *сейчас*, и переместитесь в *любой* город.



Служебный рейс

Переместитесь из города с исследовательской станцией в другой город, где тоже есть станция.



Белая линия, которая уходит за границу поля, соединяет города на противоположных концах игрового поля (ведь Земля круглая).

Пример: Сидней и Лос-Анджелес соединены напрямую.

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ



Построить исследовательскую станцию

Сбросьте карту города, в котором сейчас находитесь и разместите фишку исследовательской станции в этом городе. Если у вас не осталось свободных станций, возьмите одну из тех, что уже на поле.

Лечение болезней

Возьмите один кубик болезни из того города, в котором находитесь, и положите его в общий запас кубиков рядом с полем. Если против болезни этого цвета уже изобретено лекарство (см. Изобретение лекарств внизу страницы), уберите все кубики этого цвета из города, в котором вы находитесь.



Если *последний* кубик болезни с уже *изобретённым* лекарством снимается с поля, болезнь считается *уничтоженной*. Переверните маркер лекарства "O" стороной вверх.

Обмен знаниями

Вы можете совершить это действие 2 способами:

отдать карту того города, в котором находитесь, другому игроку, или

взять карту города, в котором находитесь, у другого игрока.



ГОРОД

Для этого оба игрока должны находиться в одном городе. И оба должны быть согласны на совершение данного действия.

Если у игрока, который получает карту, на руке оказывается более 7 карт, он должен немедленно сбросить одну из них или сыграть карту события (см. Карты событий на стр. 7).

Изобретение лекарств



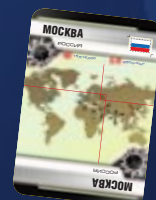
На *любой* исследовательской станции вы можете скинуть 5 карт городов одного цвета из руки, чтобы изобрести лекарство от болезни цвета сброшенных карт (цвет города, где вы находитесь, не имеет значения). Положите маркер лекарства на соответствующий индикатор на поле.

Если в этот момент на поле нет кубиков этого цвета, болезнь *уничтожена*. Положите маркер лекарства "O" стороной вверх.

Если в городе находятся кубики нескольких болезней, для которых уже изобрели лекарство, одним действием вы можете убрать кубики только одного цвета.

Вам не нужно уничтожать болезнь, чтобы победить. Но если вы открываете карту города, куда нужно было бы положить кубики уже уничтоженной болезни, то ничего не происходит (см. Карты эпидемий и Обнаружение болезней на стр. 6). Если вы убираете последний кубик болезни без лекарства, ничего не происходит.

Пример. Вы и другой игрок находитесь в Москве, у вас в руке есть карта Москвы, значит, вы можете отдать её этому игроку. Или если у другого игрока есть карта Москвы и вы оба в этом городе, он может отдать её вам. Если вы оба согласны, конечно.

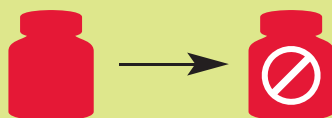
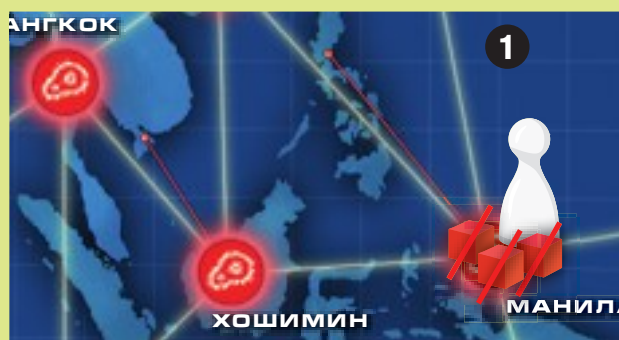


Даже если лекарство от болезни изобретено, все кубики этой болезни останутся на поле, а также могут распространяться во время обнаружения болезней и эпидемий (см. Карты эпидемий и Обнаружение болезней на стр. 6). Но теперь вам легче лечить эту болезнь, да и к победе вы стали ближе.

Пример: Ваня ходит первым и совершает следующие действия: (1) едет на машине до Чикаго (из Атланты), (2) едет до Сан-Франциско, (3) лечит болезнь в Сан-Франциско, убирая один кубик синей болезни, и (4) снова лечит болезнь в Сан-Франциско, убирая еще один синий кубик. На этом его действия закончились.

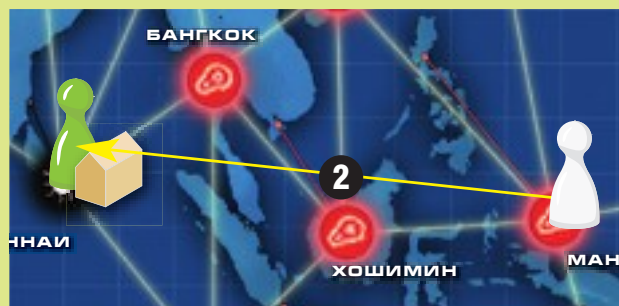


Пример: В процессе игры уже было изобретено лекарство от красной болезни. На поле остались 3 кубика красной болезни в Маниле, где начинает свой ход учёный Аня (белая фишка). Аня (1) лечит болезнь в Маниле, убирая все 3 красных кубика одним действием, так как красное лекарство уже изобретено. Таким образом, красная болезнь уничтожена, значит, нужно перевернуть маркер лекарства "⊘" стороной вверх.

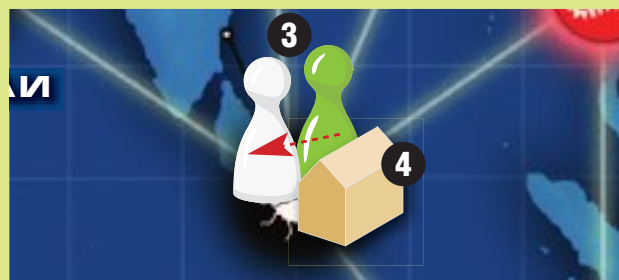


Инженер Гриша (зелёная фишка), находясь в Ченнаи, построил там исследовательскую станцию.

Гриша говорит Ане, что у него есть карта Ченнаи в руке и предлагает передать её, если Аня сможет добраться до Ченнаи. Аня сбрасывает карту Манилы, чтобы (2) Чартерным рейсом переместить свою фишку в Ченнаи.



Затем Аня (3) обменивается знаниями с Гришей, забирая у него карту Ченнаи. После этого в руке у Ани оказывается 4 чёрные карты (этого недостаточно для изобретения лекарства).



Но Аня – ученый, а значит, ей нужно сбросить только 4 карты городов одного цвета, чтобы изобрести лекарство этого же цвета. Аня скидывает 4 чёрные карты в исследовательской станции в Ченнаи и (4) изобретает лекарство от чёрной болезни (маркер лекарства от чёрной болезни перемещается на соответствующий индикатор). На этом действия Ани закончились.



ВЗЯТЬ КАРТЫ

После того, как игрок совершил 4 действия, он берет 2 верхние карты из колоды карт игроков.



Если вам нужно взять карты, но в колоде осталось менее 2 карт, игра заканчивается проигрышем вашей команды!

(Не перемешивайте карты игроков, чтобы создать новую колоду)

КАРТЫ ЭПИДЕМИЙ

Если вы взяли из колоды карт игроков карту эпидемии, немедленно сделайте следующее:

1. Распространение. Передвиньте маркер распространения болезней вперёд по треку распространения болезней.

2. Инфицирование. Вытяните из-под низа колоды карт болезней одну карту и положите в этот город 3 кубика болезни соответствующего цвета, только если эта болезнь не была уже полностью уничтожена. Если в этом городе уже есть кубики этого цвета, не кладите 3 новых. Вместо этого добавьте столько кубиков, чтобы стало 3 кубика этого цвета, после чего в городе происходит вспышка болезни (см. Вспышки на стр.7). Положите эту карту в сброс карт болезней.



Если вам не хватает кубиков, чтобы положить на поле, потому что кубиков нужного цвета не осталось (все выложены на поле), то игра заканчивается проигрышем вашей команды! Это может случиться во время эпидемии, вспышки или при обнаружении болезней (см. Обнаружение болезней и Вспышки на стр.6-7).

3. Обострение. Перемешайте карты из сброса карт болезней и положите их на верх колоды карт болезней.



Совершая эти действия, помните, что вытянуть карту нужно из-под низа колоды карт болезней, а вот перемешать только сброс карт болезней и затем положить их на верх колоды карт болезней.

Редко, но возможно, что вы достанете сразу 2 карты эпидемии. В таком случае вам придётся последовательно совершить то, что описано выше, а затем повторить все три шага ещё раз.

В этом случае за вторую карту эпидемии у вас не будет сброса кроме одной карты, вытянутой во время инфицирования. Положите эту карту на верх колоды карт болезней. В этом городе произойдет вспышка во время обнаружения болезней (см. Обнаружение болезней на стр.6), если только кто-то из игроков не сыграет карту события, отменяющую это (см. Карты событий на стр. 7).

После того, как разберётесь с картами эпидемии, уберите их в коробку. Но не берите карты игроков вместо них.

ЛИМИТ КАРТ В РУКЕ

Если после эпидемии у вас на руке более 7 карт, сбросьте лишние или сыграйте карты событий, чтобы у вас осталось 7 карт (см. Карты событий на стр. 7).

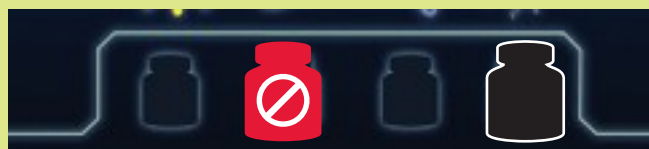
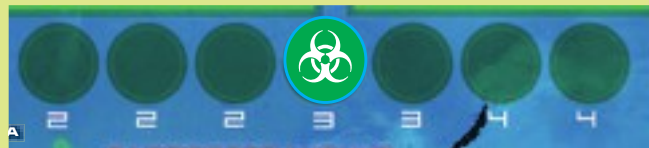
Пример (продолжение): Аня берёт 2 карты игроков. Ей не попалось эпидемии, и в руке у неё не более 7 карт, значит, Аня продолжает свой ход.



ОБНАРУЖЕНИЕ БОЛЕЗНЕЙ

Откройте столько карт болезней с верха колоды болезней, сколько показывает маркер распространения болезней. Открывайте карты по одной, постепенно обнаруживая болезни в очередных городах.

Чтобы обозначить наличие болезни в городе, положите в него 1 кубик соответствующего цвета (кроме случаев, когда болезнь этого цвета уже уничтожена). Если в городе уже есть 3 кубика этого цвета, не кладите четвёртый. Вместо этого происходит вспышка болезни (см. Вспышки на стр.7). Карту города положите в сброс карт болезней.



Пример (продолжение): Аня заканчивает свой ход обнаружением болезней. Маркер распространения болезней стоит на отметке 3, поэтому Анна открывает 3 карты из колоды карт болезней: Сеул, Париж и Алжир.

Красная болезнь уничтожена, поэтому карта Сеула идёт в сброс без последствий.

В Париже уже есть один синий кубик, Аня добавляет туда второй и кладёт карту Парижа в сброс карт болезней.

Алжир. Для чёрной болезни изобретено лекарство, но она не уничтожена (на поле ещё есть чёрные кубики), поэтому там обнаруживается болезнь. Но в Алжире уже есть 3 чёрных кубика, значит 4 кубик не кладётся, а происходит вспышка болезни.



ВСПЫШКИ

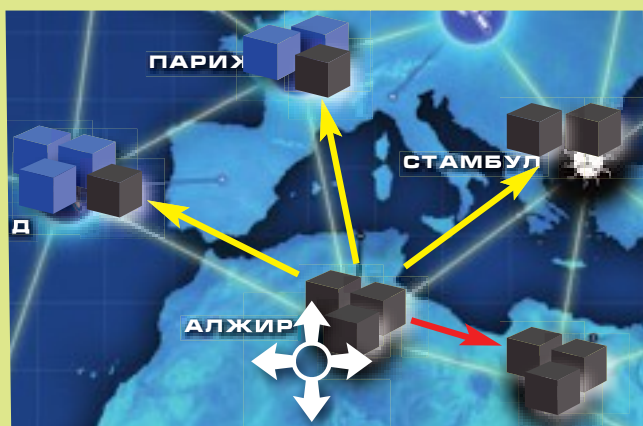
Когда случается вспышка, передвиньте маркер вспышек на одно деление вперёд. Затем добавьте по одному кубику болезни этого цвета в каждый город, соединённый с тем, где произошла вспышка. Если в городе уже есть 3 кубика этого цвета, не кладите четвёртый. Происходит новая вспышка, уже из этого города. Таким образом, за один ход может произойти цепь вспышек.

В случае цепочки вспышек, снова передвиньте маркер вспышек на одно деление вперёд. Затем добавляйте кубики как описано выше, но не добавляйте кубик в те города, где уже были вспышки во время этого хода (вызванные одной и той же картой болезни).

В результате вспышки в городе могут находиться кубики разных цветов, до трёх каждого цвета.



Как только маркер вспышек достигает крайнего деления на треке, игра заканчивается проигрышем вашей команды!

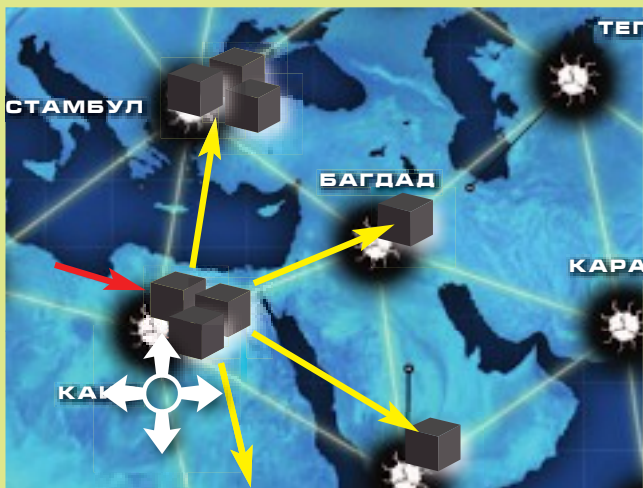


ВСПЫШКИ



Пример (продолжение): В Алжире произошла вспышка чёрной болезни. Аня передвигает маркер вспышек на одно деление вперёд и кладёт по одному чёрному кубику в города, соединённые с Алжиром: Мадрид, Париж, Стамбул и Каир. В Каире уже есть 3 чёрных кубика, поэтому туда не кладётся 4 кубик, а происходит ещё одна вспышка.

Аня снова сдвигает маркер вспышек вперёд по треку и кладёт по одному чёрному кубику в города, соединённые с Каиром: Стамбул, Багдад, Рияд и Хартум, но не в Алжир (там уже была вспышка во время этого хода). Теперь Аня кладёт карту Алжира в сброс карт болезней.



КОНЕЦ ХОДА

После обнаружения болезней в городах, положите открытые карты в сброс карт болезней, на этом ваш ход заканчивается. Теперь ходит игрок слева.

КАРТЫ СОБЫТИЙ



Во время хода *любой* игрок может сыграть карту события. Это не отдельное действие. Игрок, который играет карту события, сам решает, как её применить.

Карту события можно сыграть в *любой* момент, *кроме* моментов, когда вы берёте новые карты и отыгрываете эффекты уже вытянутых.

Когда игрок взял 2 карты эпидемии, вы можете сыграть карту события после того, как примените эффекты первой эпидемии.

Пример. Фаза обнаружения болезней: первая открытая карта спровоцировала вспышку. Вы не можете сыграть карту события «Переброска», чтобы переместить специалиста по карантину для предотвращения вспышки. Но после того, как вспышка произошла, можете использовать «Переброску», чтобы переместить специалиста по карантину (для защиты нескольких городов) до открытия следующей карты болезни.

После того, как карта события сыграна, положите её в сброс карт игроков.

КАРТЫ ИГРОКОВ

Если вы играете на начальном уровне (4 карты эпидемии), держите свои карты в открытую перед собой, чтобы все игроки могли их видеть.

Только карты игроков составляют руку игрока, а значит, учитываются при подсчёте карт в руке (не более 7 карт). Карта роли и памятка лежат рядом, и не считаются «картами в руке».

Когда вы играете на стандартном (5 эпидемий) или героическом (6 эпидемий) уровне, держите свои карты в закрытую, но говорить о них вы можете.

Если хотите, можете в любом случае играть в открытую, даже на этих уровнях.

Игроки могут в любой момент просмотреть любую колоду сброса.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки выигрывают, как только изобретут все 4 лекарства.

Игрокам не нужно уничтожать все 4 болезни, чтобы победить. Как только команде игроков удалось изобрести 4 лекарства, игра немедленно заканчивается их победой, независимо от того, сколько кубиков болезней осталось на поле.

Есть три варианта проигрыша команды игроков:

- если маркер вспышек достиг последнего деления на треке,
- если вам не хватает кубиков болезней, чтобы поместить на поле нужное количество, или
- игрок не может взять 2 карты из колоды карт игроков после совершения действий.

КАРТЫ РОЛЕЙ

Каждый игрок получает карту роли с особыми способностями, помогающими команде победить.



ЭКСПЕРТ ПО ЧРЕЗВЫЧАЙНЫМ СИТУАЦИЯМ

Эксперт по чрезвычайным ситуациям может потратить действие для того, чтобы взять из сброса карт игроков любую карту события и положить её на свою карту роли. На карте его роли может лежать только 1 карта. Она не учитывается при подсчёте карт в руке (не более 7 карт).

После того как эксперт по чрезвычайным ситуациям сыграл карту события со своей карты роли, она убирается из игры на всё время партии, а не кладётся в сброс.



ДИСПЕТЧЕР

Диспетчер может потратить действие, чтобы:

- передвинуть любую фишку с согласия её хозяина в город, где есть любая другая фишка, или
- двигать фишку другого игрока с согласия её хозяина, как если бы это была его собственная фишка.

Когда вы двигаете фишку как свою собственную, можете использовать прямой и чартерный рейс, скидывая при этом карты из руки по обычным правилам. Чтобы воспользоваться чартерным рейсом, нужно скинуть карту города, где находится эта фишка.

Диспетчер может только передвигать чужие фишки, но не совершать ими другие действия, например, лечение болезни.



ВРАЧ

Врач убирает все кубики одного цвета, когда совершает действие лечение болезни.

Если лекарство от этой болезни уже изобретено, то он автоматически убирает все кубики соответствующего цвета из города, просто зайдя туда или находясь в нём. Это не требует действия.

Способность врача автоматически убирать кубики действует и во время хода других игроков, если его фишку передвигает диспетчер или играет карта события «Переброска».

Врач также препятствует появлению болезни в том городе, где сейчас находится, если у вас уже изобретено лекарство от этой болезни.

ПРАВИЛА, О КОТОРЫХ ЧАСТО ЗАБЫВАЮТ

- Вы не берёте карты вместо вытянутых карт эпидемий.
- Вы можете изобрести лекарство на *любой* исследовательской станции — цвет города, где она стоит, не обязан совпадать с цветом болезни.
- В свой ход вы можете забрать у другого игрока в том же городе карту *этого* города.
- В свой ход вы можете забрать у исследователя (только у него) карту любого города, если вы оба стоите в одном городе.
- Лимит карт проверяется сразу же после получения карты от другого игрока.



ИНЖЕНЕР

Инженер может в свой ход потратить действие, чтобы сделать одно из двух:

- построить исследовательскую станцию в городе, где он находится, не сбрасывая карты города, или
- один раз в ход переместиться от исследовательской станции в любой город, сбросив карту абсолютно любого города.

Диспетчер не может воспользоваться способностью инженера, когда передвигает его фишку.



СПЕЦИАЛИСТ ПО КАРАНТИНУ

Специалист по карантину предотвращает вспышки и обнаружение болезней в том городе, где находится, а также во всех городах, соединённых с его местом пребывания.



ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Исследователь может передать любую карту города из руки другому игроку, находящемуся в том же городе. Передаваемая карта может не совпадать с тем городом, где стоят игроки. Исследователь может передать карту только из своей руки. Это может быть сделано, как в его ход, так и в ход другого игрока.



УЧЁНЫЙ

Учёному нужно только 4 (не 5) карт городов одного цвета, чтобы изобрести лекарство от болезни этого цвета.

БЛАГОДАРНОСТИ

Автор: Мэтт Ликок

Иллюстрации: Крис Квиллямс

Особые благодарности: Донна Ликок, Хилари Кэри, Крис и Ким Фарелл, Рич Фэлчер, Кен Тидвелл, Корбин Нэш, Джим Коте, Стив Дафф, Вей-Хва Хуанг, Бет Хэйле и Джон Ноерзер.

Отдельное спасибо Тому Леманну.

Вы можете ознакомиться с видео-объяснением правил (на английском):

www.zmangames.com/pandemic-online-rules.html

© 2012 Z-Man Games, Inc.

3250 F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion,
Québec, Canada, J7V 5V5

Перевод правил на русский язык: Ксана Гурцева.

Если Вам понравилась эта настольная игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

игра от компании
СТИЛЬ ЖИЗНИ

Z-MAN
games

info@zmangames.com
www.zmangames.com

Посетите страницу Пандемии на Фэйсбуке:
<http://www.facebook.com/pages/Pandemic-The-Board-Game/154492558025931>





This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at
<http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>