

PANDEMIA

ROZSZERZENIE NA KRAWĘDZI

Available on the  **App Store**

Rozszerzenie gry
Pandemia autorów:
Matt Leacock
i Tom Lehmann

Ratowanie ludzkości przychodzi wam zbyt łatwo? Podgrzejdźcie atmosferę nowymi postaciami, zdarzeniami i wyzwaniem. Co zrobicie, gdy jedna z chorób będzie groźniejsza od innych? A co jeśli światem zatrzęsie piąta choroba? A co jeśli, o zgrozo, tę piątą chorobę będzie rozprzestrzenił tajemniczy Bioterrorysta? Uważajcie! Świat stanął na krawędzi katastrofy!

7 kart postaci



7 pionków



karta epidemii



karta pomocnicza



8 kart zdarzeń



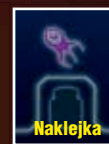
12 znaczników choroby



1 znacznik lekařstwa

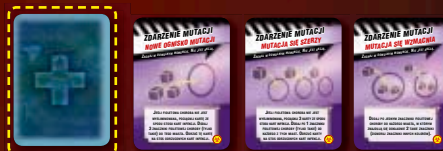


Wskaźniki uleczalności:
1 karta i 1 naklejka



Naklej na planszę albo użyj karty dla wyzwań: Mutacja oraz Bioterrorysta

3 karty zdarzeń mutacji



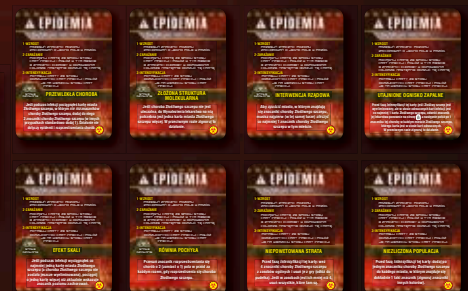
2 karty mutacji



5 szalek Petriego wraz z naklejkami



8 kart epidemii Złośliwego szczepu



4 puste karty



1 notes lokalizacji Bioterrorysty



Wszystkie karty tego rozszerzenia oznaczono takim symbolem w rogu. W razie potrzeby można je więc łatwo oddzielić od pozostałych kart.

INFORMACJE OGÓLNE

Rozszerzenie *Na krawędzi* wprowadza do gry Pandemia: elementy dla piątego gracza, 6 postaci, 8 zdarzeń oraz 3 wyzwania.

Na początku sugerujemy zagrać w grę podstawową poszerzoną o nowe postaci i zdarzenia. Następnie możecie dodać wyzwania, aby jeszcze bardziej urozmaicić grę. Sugerujemy wypróbować wyzwania w kolejności:

- **Złośliwy szczep:** powoduje, że jedna z chorób staje się jeszcze bardziej groźna w nieprzewidywalny sposób.
- **Mutacja:** dodaje piątą (fioletową) chorobę, która rozprzestrzenia się inaczej niż cztery, znane wam z podstawowej wersji gry.
- **Bioterrorysta:** umożliwia jednemu graczowi grę przeciwko pozostałym.

NOWE POSTACIE, ZDARZENIA I ZASADY

Nowe postacie

Dodaj 6 nowych kart postaci do kart postaci z wersji podstawowej, następnie potasuj je i daj każdemu po jednej. Szczegóły na stronie 8.

Kartę Bioterrorysty wykorzystuje się jedynie podczas rozgrywki z wykorzystaniem wyzwania Bioterrorysta.

Nowe zdarzenia

Dodaj 8 nowych kart zdarzeń do kart zdarzeń z wersji podstawowej, a następnie je potasuj. Zanim potasujesz i rozdasz graczom karty gry, dodaj do nich **2 razy więcej kart zdarzeń** niż wynosi liczba graczy. Niewykorzystane karty zdarzeń odłóż do pudełka nie odstawiając ich.

Ta zasada została zmieniona w stosunku do zasad z podstawowej wersji gry.

Nowe zdarzenia rozgrywane są tak samo jak zdarzenia z gry podstawowej.

Dodatkowe wyjaśnienia



Wyścig z czasem

Nie możesz zagrać tej karty natychmiast po jej wyciągnięciu w celu kontynuowania wykonywania akcji, ponieważ jesteś w etapie *Dociągania*, a nie *Akcji*.



Szpital polowy

Pracownik izolatorium najpierw usuwa 1 znacznik w kolorze, którego w mieście są co najmniej 2 znaczniki, a dopiero później usuwa dodatkowy 1 znacznik (w każdym mieście, do którego wkroczył).



Zmiana specjalizacji

Jeśli postać zmienia gracz rozgrywający obecnie swoją turę i decyduje się zmienić postać z/na Ratownika, wówczas może wykonać maksymalnie 5 akcji w swojej turze.



Szczepienia masowe

Tę kartę możesz zagrać jedynie *natychmiast* po wykonaniu akcji *Wynalezienie lekarstwa*. Każde miasto, z którego usuwasz znacznik, musi być połączone z co najmniej jednym innym miastem, z którego usuwasz znacznik (chyba, że usuwasz tylko z jednego miasta). Z każdego takiego miasta musisz usunąć co najmniej 1 znacznik.



Misja specjalna

Podobnie jak w przypadku poruszania pionków przez Logistykę, gracz aktualnie wykonujący ruch musi odrzucić (albo pokazać) karty wykorzystywane do przesuwania pionka w ramach Lotu bezpośredniego lub Lotu czarterowego. Umiejętności związane z ruchem (np. zdolność Sanitariusza do usuwania znaczników chorób *uleczalnych* albo zdolności Pracownika izolatorium) pozostają w mocy.

Gra w pięć osób

Od teraz w Pandemii można grać w 5 osób. Przygotowując grę przekaz także piątemu graczowi kartę postaci, a wszystkim graczom po dwie karty gry (tak jak w grze w 4 osoby).

Poziom Legendarny

Czujesz się niezwykczony? Zagraj na poziomie *Legendarnym*. Wykorzystaj karty epidemii z tego rozszerzenia i zagraj z siedmioma kartami epidemii.

Stosy



Wtasuj karty

Przygotuj grę w zwykły sposób (dzieląc karty gry na 7 stosów, a następnie wtasuj karty epidemii do każdego stosu).

Wyciągając siódmą kartę epidemii, znacznik poziomu zachorowań pozostaje na 4 (maksymalna wartość na skali zachorowań).

Ostrzeżenie: nie próbuj jeśli masz słabe serce...

Zmaganie się z wyzwaniami

Każde wyzwanie wprowadza do gry dodatkową trudność. Mając to na uwadze, zalecamy rozgrywanie każdego wyzwania po raz pierwszy wykorzystując o jedną kartę epidemii mniej, niż wynika to z normalnych reguł gry w wariancie podstawowym.

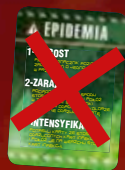
Doświadczeni gracze mogą połączyć wyzwanie *Złośliwy szczep* z wyzwaniem *Mutacja* albo *Bioterrorysta*.

WYZWANIE: ZŁOŚLIWY SZCZEP

W wyzwaniu Złośliwy szczep, choroba wymknęła się spod kontroli i rozprzestrzeniła w bardzo dokuczliwy i nieprzewidywalny sposób.

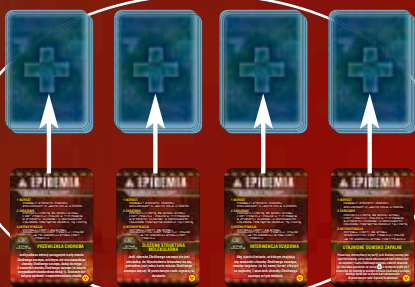
Przygotowanie do gry

Odtóż zwykłe karty epidemii do pudełka - nie będą wykorzystywane. Przygotuj stos kart gry (punkt 5 rozdziału Przygotowanie do gry) korzystając z kart epidemii Złośliwego szczepu. W tym celu potasuj zakryte karty epidemii Złośliwego szczepu, a następnie oddziel spośród nich odpowiednią liczbę kart (4-7, w zależności od wybranego stopnia trudności). Pozostałe karty odtóż do pudełka, bez ich oglądania.



Stos kart gry

Utwórz stopy
Wtasuj karty epidemii



Do pierwszej rozgrywki z tym wyzwaniem wykorzystaj 4 karty epidemii Złośliwego szczepu. Po opanowaniu gry na poziomie podstawowym, możesz użyć 6 kart epidemii Złośliwego szczepu.

Podziel pozostałe karty gry na tyle zakrytych stosów, ile kart epidemii Złośliwego szczepu zamierzasz wykorzystać. Wszystkie stosy powinny być na tyle równoliczne, jak tylko uda ci się je szybko podzielić. Włóż do każdego po jednej karcie epidemii Złośliwego szczepu i potasuj każdy stos osobno. Następnie ułóż stosy jeden na drugim. Jeśli któryś ze stosów jest mniejszy od pozostałych, powinien leżeć na spodzie.

Identyfikacja Złośliwego szczepu

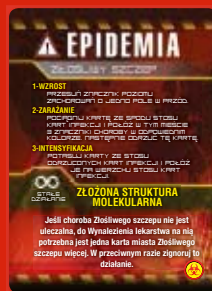
W momencie, gdy dowolny gracz wyciągnie pierwszą kartę epidemii Złośliwego szczepu, należy zidentyfikować, która choroba będzie Złośliwym szczepem (od tego momentu do końca gry). Złośliwym szczepem będzie ta choroba, która po przeprowadzeniu Zarażania wywołanego tą kartą, jest chorobą z **największą liczbą znaczników na planszy**.

Dokończ czynności związane z tą epidemią oraz działaniem Złośliwego szczepu (patrz niżej), a następnie odtóż tę kartę obok stosu znaczników choroby będącej Złośliwym szczepem, jako przypomnienie.

Jeśli kilka chorób ma tyle samo znaczników na planszy, wybierz spośród nich Złośliwy szczep w sposób losowy.

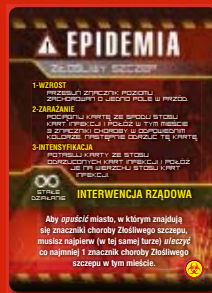
Jeśli w bieżącej rozgrywce wykorzystujesz wyzwanie Mutacja albo Bioterrorysta, nie możesz wskazać fioletowej choroby. Zignoruj ją identyfikując Złośliwy szczep.

Dodatkowe wyjaśnienia



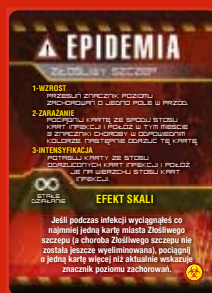
Złożona struktura molekularna

Musisz odrzucić 6 kart miast w kolorze Złośliwego szczepu, żeby Wynałezć lekarstwo na chorobę Złośliwego szczepu. Wyjątkiem są: Naukowiec (odrzuca 5 kart) oraz Kierownik terenowy (odrzuca 4 karty i 3 znaczniki choroby Złośliwego szczepu).



Interwencja rządowa

Usunięcie znacznika choroby Złośliwego szczepu korzystając ze specjalnych umiejętności Pracownika izolatorium lub Kierownika terenowego (w odróżnieniu od Leczenia choroby) albo dzięki zdarzeniom Leczenie na odległość i Szczepienia masowe *nie* liczy się jako spełnienie warunku opisanego na tej karcie. *Uleczenie* znacznika w wyniku działania zdarzenia Szpital polowy, liczy się jako spełnienie warunku. Przesunięcie pionka innego gracza, który jest pod wpływem działania tej karty, przez Logistyka lub za pomocą zdarzeń Most powietrzny lub Misja specjalna *nie jest możliwe* do czasu, kiedy gracz wykonujący aktualnie ruch *uleczy* znacznik choroby znajdujący się w tym samym mieście co pionek, który ma być przesunięty.



Efekt skali

Jeśli Agent specjalny znajdzie kartę miasta Złośliwego szczepu podczas przeglądania kart infekcji w trakcie działania Efektu skali, *nie może* podejrzeć dodatkowej karty. Rozgrywka łączona z wyzwaniem Mutacja: jeśli karta wyciągnięta podczas rozstrzygnięcia karty mutacji jest kartą miasta z chorobą Złośliwego szczepu, nie bierze się jej pod uwagę w odniesieniu do działania Efektu skali.

Działanie epidemii Złośliwego szczepu

Poza standardowymi działaniami związanymi z epidemią, każda karta epidemii Złośliwego szczepu cechuje się dodatkowym efektem dotyczącym jedynie choroby Złośliwego szczepu. Przeczytaj tekst na karcie na głos i wykonaj czynności na niej opisane. Działania niektórych kart jest *stałe* - takie karty wpływają na przebieg rozgrywki również po zakończeniu epidemii. Karty tego rodzaju trzymaj odkryte na stole, aby o nich nie zapomnieć. Pozostałe karty mają działanie *natychmiastowe*, które należy przeprowadzić przed fazą Intensyfikacji epidemii. Zakryj te karty po tym, gdy ich działanie oraz dana epidemia się zakończą.

Warunek zwycięstwa/przegranej

To wyzwanie podlega takim samym zasadom dotyczącym zwycięstwa i przegranej, jak opisano w instrukcji podstawowej wersji gry.

Powodzenia!

WYZWANIE: MUTACJA

To wyzwanie wprowadza do gry piątą (fioletową) chorobę, która rozprzestrzenia się w nieprzewidywalny sposób. Musicie wyleczyć wszystkie 5 chorób *albo* wyleczyć 4 podstawowe choroby i pozbyć się wszystkich znaczników fioletowej choroby z planszy.

Przygotowanie do gry

Dodaj do zasobów ogólnych 12 znaczników fioletowej choroby. Umieść je obok znaczników pozostałych chorób. Połóż fioletowy wskaźnik uleczałości choroby oraz znacznik fioletowego lekarstwa na planszy. Połóż dwie karty mutacji na polu odrzuconych kart infekcji (*nie* mieszaj ich z kartami w stosie kart infekcji).

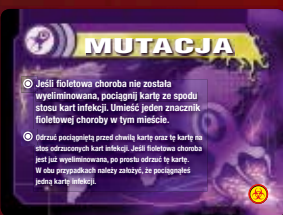


Po przekazaniu kart graczom, ale przed przygotowaniem stosu kart gry (krok 5), wóź 3 karty zdarzeń mutacji pomiędzy karty gry i potasuj je.



Zmutowana choroba (fioletowa)

Fioletowa choroba jest podobna do pozostałych czterech, z kilkoma wyjątkami, opisanymi poniżej. Fioletowa choroba pojawia się w grze na trzy sposoby.



Karty mutacji

Jeśli podczas zarażania wyciągniesz kartę mutacji (a fioletowa choroba *nie* jest wyeliminowana), pociągnij kartę *spod spodu* stosu kart infekcji i umieść w tym mieście 1 fioletowy znacznik choroby. *Nie* umieszczaj w nim znacznika choroby w kolorze tego miasta. Następnie odłóż obie karty na stos odrzuconych kart infekcji.

Pociągnięcie tej karty liczy się jako dociągnięcie jednej karty infekcji w bieżącej rundzie.

Nie można wykorzystać zdarzenia Wzrost odporności w celu usunięcia karty mutacji ze stosu odrzuconych kart infekcji.



Karty zdarzeń mutacji

Po wyciągnięciu karty zdarzenia mutacji wykonaj wszystkie czynności na niej opisane, a następnie ją odrzuć. *Nie dociągaj* innej karty gry w jej zastępstwie.

Dwie karty zdarzeń mutacji wymuszają umieszczenie znaczników fioletowej choroby w miastach wskazanych na kartach wyciągniętych spod spodu stosu kart infekcji. Podczas tej czynności nie dokłada się do miast znaczników choroby w kolorze danego miasta.

Jeśli wyciągniesz jednocześnie kartę zdarzenia mutacji oraz kartę epidemii, przeprowadź najpierw czynności opisane na karcie zdarzenia mutacji.

Jeśli dwie karty zdarzenia mutacji zostaną wyciągnięte jednocześnie, gracz decyduje o kolejności ich rozegrania.

Nowe infekcje

Jeśli podczas infekcji wyciągniesz kartę infekcji prezentującą miasto, w którym znajduje się co najmniej 1 fioletowy znacznik - umieść *oba*: 1 fioletowy znacznik (jeśli fioletowa choroba nie została wyeliminowana) oraz 1 znacznik w kolorze tej karty (jeśli ta choroba nie została wyeliminowana) w tym mieście, przeprowadzając ewentualne rozprzestrzenianie chorób w zwykły sposób.

Infekcja jest jedynym momentem, w którym w mieście dokłada się znaczniki w dwóch kolorach. W sytuacjach, w których dociągana jest karta spod spodu stosu kart infekcji, dokłada się tylko znaczniki w kolorze danej karty (przy epidemiach) albo tylko fioletowe znaczniki (przy kartach mutacji oraz zdarzeniach mutacji).



Wynalezienie leku na fioletową chorobę

Aby wynaleźć lekarstwo na fioletową chorobę, musisz odrzucić 5 kart dowolnych miast, jednak chociaż jedna z tych kart musi być w kolorze miasta, w którym wciąż znajduje się co najmniej 1 fioletowy znacznik.

Naukowiec oraz Kierownik terenowy potrzebują mniejszej liczby kart do Wynalezienia lekarstwa. Mimo to, chociaż jedna z nich musi odpowiadać miastu, w którym wciąż znajduje się 1 lub więcej fioletowych znaczników.

Jeśli fioletowa choroba została wyeliminowana, a w trakcie infekcji wyciągnąłeś kartę mutacji, po prostu ją odrzuć. Mimo to należy ją traktować jako kartę infekcji wyciągniętą w tej rundzie.

Warunek zwycięstwa/przegranej

Wygrwanie natychmiast, gdy tylko uda wam się wynaleźć lekarstwa na wszystkie 5 chorób *albo* wynaleźć lekarstwa na 4 podstawowe choroby i usunąć z planszy wszystkie znaczniki fioletowej choroby.

Przegrywanie (tak jak w przypadku innych chorób), jeśli zabraknie znaczników fioletowej choroby w momencie, kiedy powinniście je położyć na planszy. W zasobach ogólnych jest jedynie 12 (nie 24) znaczników fioletowej choroby!



WYZWANIE: BIOTERRORYSTA

W tym wyzwaniu jeden gracz, Bioterrorysta, będzie grał przeciwko pozostałym, starając się szerzyć ogólnoswiatową panikę za pomocą piątej choroby.

To wyzwanie zostało zaprojektowane z myślą o 3 lub 4 graczach. Nie rekomendujemy gry w 5 osób (1 Bioterrorysta i 4 innych graczy).

Bioterrorysta wygrywa jeśli pozostali gracze przegrają, a na planszy znajduje się co najmniej 1 fioletowy znacznik choroby. Pozostali gracze wygrają wtedy, kiedy Wynajdą lekarstwa na wszystkich 5 chorób albo na 4 podstawowe choroby, a na planszy nie będzie już fioletowych znaczników.

Można połączyć wyzwanie Bioterrorysty z wyzwaniem Złośliwy szczep. Nie wolno go jednak łączyć z wyzwaniem Mutacja.

Przygotowanie do gry

Wybierz gracza, który będzie Bioterrorystą. Przekaż mu kartę jego roli, czarny pionek, złożoną kartkę z notesu lokalizacji oraz ołówki. Czarny pionek rozpoczyna grę poza planszą. Po zainfekowaniu dziewięciu miast 9 (krok 3), przekazaj Bioterrorystę dwie karty infekcji.

Bioterrorystę można wybrać losowo, włączając jego kartę do grupy rozdawanych kart postaci albo przekazuje się ją ochotnikowi.

12 fioletowych znaczników choroby połóż obok innych znaczników chorób w zasobach ogólnych. Połóż (lub przyklej) fioletowy wskaźnik uleczalności chorób oraz znacznik fioletowego lekarstwa na planszy. Do gry włącz 2 razy więcej kart zdarzeń, niż jest graczy z Bioterrorystą włącznie (tylko na potrzeby przygotowania). Następnie rozdaj karty gry wszystkim, poza Bioterrorystą.



Graczem rozpoczynającym nie może być Bioterrorysta. Bioterrorysta w tajemnicy przed innymi graczami zapisuje (w notesie lokalizacji) miasto, w którym rozpoczyna grę. Pierwszy ruch wykonuje gracz rozpoczynający.

Rozgrywka

Gracze inni niż Bioterrorysta przeprowadzają swoje tury w zwykły sposób z tą różnicą, że mają do dyspozycji dodatkową akcję: Pojmanie (patrz niżej).

Tura Bioterrorysty następuje po zakończeniu tury każdego gracza (po tym, gdy zainfekuje miasta). Bioterrorysta może wykonać maksymalnie 2 dowolne akcje oraz jedną akcję Jazda/Rejs (w dowolnej kolejności). Bioterrorysta *nie* wykonuje automatycznie czynności *Dociąganie kart* ani nie przeprowadza *Nowych infekcji* - w tym celu musi wykorzystać akcje. Podczas swojej tury Bioterrorysta wykorzystuje karty infekcji (a nie karty gry), które potem odkłada na stos odrzuconych kart infekcji.

Tajność Bioterrorysty

Bioterrorysta porusza się po świecie w sposób tajny, zapisując historię swojej podróży i działań w notesie lokalizacyjnym.

Jeśli w dowolnym momencie gry Bioterrorysta znajdzie się w tym samym mieście, w którym stoi jakikolwiek inny gracz, Bioterrorysta zostaje *namierzony* i musi umieścić swój pionek na planszy. Jeśli następnie Bioterrorysta albo inny gracz przemieści się tak, że Bioterrorysta będzie sam w mieście, Bioterrorysta zabiera swój pionek z planszy.

Jeśli Bioterrorysta przemieści się za pomocą lotu bezpośredniego albo czarterowego (patrz niżej), odrzuca kartę na stos odrzuconych kart infekcji i ogłasza, że jego pionek „był widziany” na danym lotnisku. Nie ujawnia jednak z jakiego rodzaju lotu korzystał, ani tego w ramach której akcji lot miał miejsce.

Niektórzy gracze często planują całą swoją turę zanim wykonają pierwszą akcję, a później wykonują wszystkie akcje jednocześnie. W tym wyzwaniu należy wykonywać akcje kolejno. Gracz, który po przemieszczeniu się namierzy Bioterrorystę może - jeśli pozostały mu jeszcze akcje - zdecydować się pojmać Bioterrorystę.

Bioterrorysta wykonuje swoje akcje jedna po drugiej, najczęściej umieszczając przy tym fioletowe znaczniki, odrzucając karty albo ogłaszając, że był widziany na lotnisku. Nie informuje jednak, którą akcję wykonuje. Pozostali gracze, obserwując bieg wydarzeń, mogą się jednak tego domyślać.

Pojmanie Bioterrorysty

Jeśli pionek Bioterrorysty znajduje się na planszy, stojąc w tym samym mieście co ty, możesz w ramach swojej akcji *pojmać* Bioterrorystę.



Pojmanie: połóż pionek Bioterrorysty na karcie swojej roli. Bioterrorysta odkłada wszystkie karty trzymane w ręce na stos odrzuconych kart infekcji (bez ich wykorzystywania).



1. Mapa

2. Linia zgięcia

Zegnij kartkę tak, aby część z mapą zakrywała część z historią akcji. To umożliwi ci zachowanie w tajemnicy twojej bieżącej lokalizacji.

3. Historia akcji

Zapisz tu swoją początkową lokalizację oraz wszystkie kolejne akcje, które wykonujesz w każdej turze.

4. Sugerowany sposób zapisywania akcji

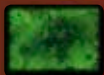
AKCJE BIOTERRORYSTY

Bioterrorysta w swojej turze może wykonać maksymalnie dowolne 2 akcje oraz 1 akcję Jazda/Rejs. Tę opcjonalną akcję Jazda/Rejs może wykonać przed, po albo pomiędzy pozostałymi dwoma akcjami.

Bioterrorysta musi zapisywać wykonywane akcje w notesie lokalizacyjnym, aby śledzić bieżącą pozycję. Sugerowany sposób zapisywania akcji umieszczono w notesie.

AKCJE

Bioterrorysta może wykonać każdą z poniższych dwukrotnie w turze (a nawet 3 razy akcję Jazda/Rejs - jeśli wykorzysta również akcję dodatkową).



Dociągnięcie karty

Weź do ręki jedną kartę z wierzchu stosu kart infekcji.

Limit kart w ręce Bioterrorysty wynosi 7.

Jeśli przekroczy ten limit, musi odrzucić ósmą kartę na stos odrzuconych kart infekcji (bez ich wykorzystywania).



Jazda / Rejs

Przenieś się do miasta połączonego białą linią z tym, w którym obecnie się znajdujesz.



Lot bezpośredni

Odrzuć kartę infekcji, aby przenieść się do miasta wskazanego na tej karcie. Ogłoś, że widziano cię na tym lotnisku.



Lot czarterowy

Odrzuć kartę infekcji miasta, w którym *aktualnie* jesteś, aby przenieść się do *dowolnego* innego miasta. Ogłoś, że widziano cię na lotnisku, z którego odleciacieś.

Tajne akcje: każdą z poniższych akcji możesz wykonać tylko raz w turze, o ile nie zostałeś namierzony (albo pojmany).



Zarażenie lokalne

Położ 1 znacznik fioletowej choroby w mieście, w którym aktualnie przebywasz.



Zarażenie na odległość

Odrzuć kartę infekcji i umieść 1 znacznik fioletowej choroby (tylko fioletowej) w mieście wskazanym na karcie.

Bioterrorysta może Zarażać na odległość również miasto, w którym się aktualnie znajduje.



Sabotaż

Odrzuć kartę infekcji w kolorze odpowiadającym miastu, w którym się znajdujesz, a następnie usuń z niego stację badawczą. Odłóż ją do zasobów ogólnych.

Podczas pojmania: Jedynymi akcjami, które może wykonywać pojmany Bioterrorysta to: Dociągnięcie karty oraz Ucieczka.



Ucieczka

Odrzuć kartę infekcji i przenieś się do miasta na niej wskazanego. Ogłoś, że widziano cię na tym lotnisku. Weź z powrotem swój pionek.

Podczas pojmania Bioterrorysta traci wszystkie karty z ręki, więc jego pierwszą akcją po pojmaniu będzie Dociągnięcie karty. Może użyć tej karty do Ucieczki albo jeszcze raz Dociągnąć kartę (pomijając w ten sposób akcję Jazda/Rejs). Po przeprowadzeniu akcji Ucieczka, Bioterrorysta kończy swoją turę w zwykły sposób: wykonując drugą akcję (jeśli Ucieczka była pierwszą) oraz korzystając ewentualnie z akcji Jazda/Rejs.



Choroba Bioterrorysty (fioletowa)

Fioletowa choroba jest podobna do pozostałych czterech, z kilkoma wyjątkami, opisanymi poniżej. Fioletowa choroba pojawia się w grze w wyniku akcji Bioterrorysty oraz Infekcji.

Nowe infekcje

Jeśli podczas infekcji wyciągniesz kartę infekcji prezentującą miasto, w którym znajduje się co najmniej 1 fioletowy znacznik - umieść *oba*: 1 fioletowy znacznik (jeśli fioletowa choroba nie została wyeliminowana) oraz 1 znacznik w kolorze tej karty (jeśli ta choroba nie została wyeliminowana) w tym mieście, przeprowadzając ewentualne rozprzestrzenianie chorób w zwykły sposób dla karty w tym kolorze oraz w sposób opisany poniżej dla fioletowej choroby.

Infekcja jest jedynym momentem, w którym w mieście dokłada się znaczniki w dwóch kolorach. Jeśli Bioterrorysta Zaraża na odległość, dokłada w mieście tylko 1 fioletowy znacznik. Wykonując czynności opisane na karcie epidemii dokłada się tylko 3 znaczniki w kolorze danej karty.

Gwałtowne Rozprzestrzenianie fioletowej choroby

Rozprzestrzenianie fioletowej choroby Bioterrorysty (i tylko tej) jest tak gwałtowne, że pozostawia w źródłowym mieście tylko 1 fioletowy znacznik.

Ta zasada obowiązuje tylko w wyzwaniu Bioterrorysta. Nie należy jej stosować w wyzwaniu Mutacja.

W trakcie Rozprzestrzeniania fioletowej choroby usuń 2 fioletowe znaczniki z danego miasta (odłóż je do zasobów ogólnych), a *następnie* dodaj po jednym fioletowym znaczniku do każdego miasta, które jest z nim połączone (przesuń też znacznik rozprzestrzeniania chorób o jedno pole w przód).

Jeśli rozprzestrzenianie się fioletowej choroby spowoduje wystąpienie „reakcji łańcuchowej”, nie należy dodawać fioletowych znaczników do miast, które uczestniczyły już w rozprzestrzenianiu choroby zainicjowanej działaniem bieżącej akcji lub kartą infekcji.



Wynalezienie leku na fioletową chorobę

Aby wynaleźć lekarstwo na fioletową chorobę, musisz odrzucić 5 kart dowolnych miast, jednak chociaż jedna z tych kart musi być w kolorze miasta, w którym wciąż znajduje się co najmniej 1 fioletowy znacznik.

Naukowiec oraz Kierownik terenowy potrzebują mniejszej liczby kart do Wynalezienia leku. Mimo to, chociaż jedna z nich musi odpowiadać miastu, w którym wciąż znajduje się 1 lub więcej fioletowych znaczników.

Warunek zwycięstwa/przegranej

Grając przeciwko Bioterrorystcie wygrzywacie natychmiast, gdy tylko uda wam się wynaleźć lekarstwa na wszystkie 5 chorób *albo* wynaleźć lekarstwa na 4 podstawowe choroby i usunąć z planszy wszystkie znaczniki fioletowej choroby.



Przegrywacie (a Bioterrorysta wygrywa) tak jak w przypadku innych chorób, jeśli zabraknie znaczników fioletowej choroby w momencie, gdy powinniście je położyć na planszy. W zasobach ogólnych jest jedynie 12 (nie 24) znaczników fioletowej choroby!

Bioterrorysta wygrywa gdy pozostali gracze przegrywają, a na planszy znajduje się co najmniej 1 fioletowy znacznik. Bioterrorysta **przegrywa** (i zostaje wykluczony z gry) w momencie, kiedy pozostali gracze *wyeliminują* fioletową chorobę.

Bioterrorysta musi uważać, aby fioletowa choroba nie została wyleczona, po czym natychmiast wyeliminowana.

Wszyscy przegrywacie kiedy gracze inni niż Bioterrorysta przegrają w momencie, w którym na planszy nie pozostał żaden fioletowy znacznik.

Etykieta

Bioterrorysta może słuchać wszystkich rozmów i dyskusji pozostałych graczy, jednak, nie powinien im przerywać w trakcie ich tur. Pozostali gracze nie mogą rozmawiać między sobą inaczej niż na głos i nie mogą przekazywać sobie notatek w jakiegokolwiek formie. Komunikacja musi być jawna.

Bioterrorysta nie może ujawniać trzymany w ręce kart infekcji do momentu ich zagrania, ale musi odpowiedzieć za każdym razem na pytanie ile kart trzyma w ręce. Sprawą honoru Bioterrorysty jest rzetelne zapisywanie przeprowadzanych akcji i odnotowywanie lokalizacji w notesie oraz zgłaszanie każdego przypadku *namierzenia*.

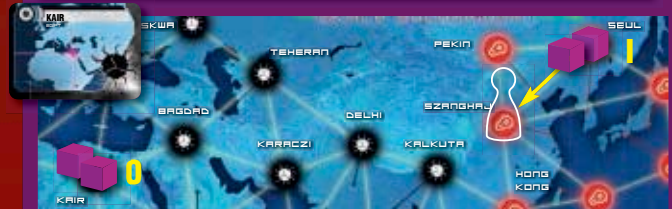
Prosimy mieć na uwadze, że Bioterrorysta nie może wykonywać akcji w trakcie tur innych graczy, a inni gracze nie mogą działać w trakcie tury Bioterrorysty. Z uwagi na tę zależność, radzimy wszystkim graczom na - w miarę możliwości - szybkie wykonywanie swoich akcji. To zalecenie nie dotyczy oczywiście trudnych sytuacji, które mogą się zdarzyć w trakcie gry. W takich momentach jak najbardziej rekomendujemy przemyślenie ruchu oraz/albo przedyskutowanie trudnych decyzji z pozostałymi graczami).

Przykładowa tura Bioterrorysty

W trakcie pewnej gry, w Kairze i Seulu znajduje się po 1 znaczniku fioletowej choroby. Bioterrorysta ukrywa się w Seulu, a w ręce trzyma 3 karty infekcji: Kair, Istambuł i Szanghaj.

W swojej turze Bioterrorysta Zaraża na odległość Kair (odrzucając kartę Kair), Zaraża lokalnie Seul i Jedzie do Szanghaju.

7 O Kair L Szanghaj

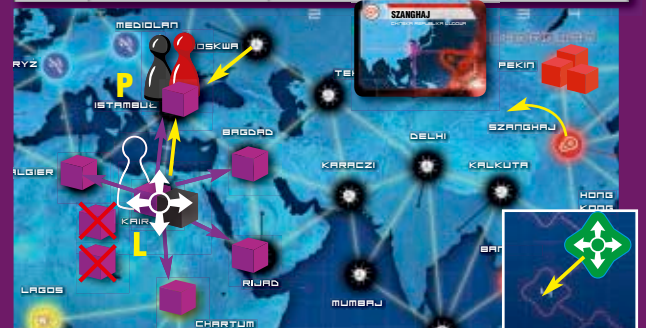


Następny gracz w swojej turze nie jedzie do Szanghaju, ani nie usuwa żadnego fioletowego znacznika. Dociąga jednak kartę epidemii, w wyniku której w Pekinie pojawiają się 3 czerwone znaczniki. Odrzucone karty infekcji wracają na stos do dociągania.

W etapie *Nowe infekcje* wyciągnął kartę Kair, więc dodaje do miasta 2 znaczniki: 1 czarny i 1 fioletowy.

Następnie Bioterrorysta odrzuca kartę Szanghaj i wykonuje Lot czarterowy do Kairu ogłaszając, że był widziany na lotnisku w Szanghaju; Zaraża lokalnie Kair, inicjując rozprzestrzenianie choroby; finalnie Jedzie do Istambułu.

8 Kair L Istambuł Z



Kolejny gracz, w ramach swojej akcji, przemieszcza się do Istambułu. Bioterrorysta ogłasza, że został namierzony i umieszcza swój pionek w Istambule. Gracz *Pojmuje* go. Bioterrorysta odrzuca trzymany w ręce kartę Istambuł (bez jej wykorzystywania) i oddaje swój pionek.



9 D U → Meksyk Los Angeles

W swojej turze Bioterrorysta dociąga kartę Meksyk, odrzuca ją i Ucieka do Meksyku ogłaszając, że był widziany na tamtejszym lotnisku. Odzyskuje swój pionek, a następnie Jedzie do Los Angeles. Jego plan doprowadzenia do rozprzestrzenienia choroby z Istambułu zawiodł. Teraz podobno jedzie do Seulu...

POSTACIE



BIOTERRORYSTA

Postać Bioterrorysty wykorzystywana jest tylko w wyzwaniu: Bioterrorysta (patrz strona 5).



ARCHIWISTA

Archiwista może mieć maksymalnie 8 kart w ręce. Raz w każdej turze (w ramach akcji) może wyszukać w stosie odrzuconych kart gry kartę miasta odpowiadającego temu, w którym aktualnie się znajduje, po czym wziąć ją do ręki.



KIEROWNIK TERENOWY

Raz w trakcie tury Kierownik terenowy może (jako akcja) zabrać 1 znacznik choroby z miasta, w którym się znajduje i położyć go na karcie tej postaci.

Podczas Wynajdywania lekarstwa Kierownik terenowy może zastąpić dokładnie dwie spośród wymaganych kart miasta trzema znacznikami w kolorze danego lekarstwa. Wykorzystane w ten sposób znaczki zwraca do zasobów ogólnych.

Kierownik terenowy może zwrócić znaczki z karty swojej postaci do zasobów ogólnych w dowolnym momencie gry (patrz Karty zdarzeń, strona 7 instrukcji podstawowej gry Pandemia).

W trakcie gry nie wolno bez przyczyny odrzucać kart (które Archiwista mógłby odzyskać). Karty można odrzucać tylko w wyniku wykonywania akcji wymagających odrzucenia karty albo gdy gracz przekroczy limit kart trzymanyh w ręce.

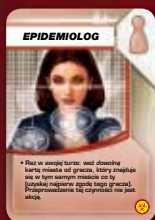


PRACOWNIK IZOLATORIUM

Gdy Pracownik izolatorium pojawia się w mieście, w którym są 2 znaczki (lub więcej) choroby tego samego koloru, usuwa 1 z nich.

Jeśli w mieście jest kilka chorób z dwoma lub więcej znacznikami, Pracownik izolatorium usuwa po jednym znaczniku każdej z nich.

Z tej umiejętności można korzystać bez względu na przyczynę, która spowodowała przemieszczenie Pracownika izolatorium (np. przez Logistykę albo zdarzenia: Most powietrzny czy Misja specjalna).



EPIDEMIOLOG

Raz w trakcie każdej swojej tury Epidemiolog może wziąć dowolną kartę miasta od gracza przebywającego w tym samym mieście. Przekazanie karty musi odbyć się za zgodą obu graczy. Wykonanie tej czynności nie jest akcją.



RATOWNIK

Ratownik może wykonywać nawet 5 akcji w każdej turze.



AGENT SPECJALNY

Agent specjalny, na początku swojej tury, przegląda karty infekcji w liczbie równej bieżącemu wskazaniu znacznika poziomu zachorowań. W tym celu bierze karty z wierzchu stosu kart infekcji, przejrzędlą i odkłada je na wierzch tego samego stosu w niezmienionej kolejności.

W wyzwaniu Mutacja, jeśli Agent specjalny zobaczy kartę Mutacja, nie może podejrzeć karty ze spodu stosu kart infekcji.

Wykorzystując Lot bezpośredni do przemieszczania się pomiędzy miastami, Agent specjalny *pokazuje* pozostałym graczom odpowiednią kartę miasta, ale jej nie odrzuca. Agent specjalny może korzystać z tej umiejętności poruszając pionkami innych graczy za pomocą zdarzenia Misja specjalna, ale nie w momencie, gdy sam jest przemieszczany przez innych graczy.

STOPKA REDAKCYJNA

Projekt gry: Matt Leacock i Tom Lehmann
Grafika: Chris Quilliams
Opracowanie: Zespół Z-Man Games
Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski

Gracze testujący: Jim Boyce, David Cortright, Barry Eynon, Chris and Kim Farrell, Jay Heyman, Dave Helmbold, Wei-Hwa Huang, Trisha Lantzner, Donna Leacock, Chris Lopez, Ron Sapolsky, Don Woods oraz Michelle Zentis.

Specjalne podziękowania dla: Tom Lehmann, Scott di Bartolo, Wei-Cheng Cheng, Eric Herman, Christian Kuntz, Brian Lee, Jeremy Moritz, Kwanchai Moriya, Kima Pesan, Jack Reda, Ole Steiness, Isaiah Tanenbaum oraz Wei-Hwa Huang.

© 2013-2014 Z-Man Games, Inc.
© 2014 Wydawnictwo Lacerta
skr. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638, Wrocław



kontakt@lacerta.pl
www.LACERTA.pl



www.facebook.com/LacertaPL



info@zmandgames.com
www.zmandgames.com