

Пандемия: Лекарство

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поместите в центре стола Лечебный Центр, а диски Регионов вокруг него (1-6, по часовой стрелке).
2. Вставьте «шприц» инфекции на отметке СТАНДАРТНОГО уровня сложности на треке Инфекции. Если это ваша первая игра, рекомендуется выставить на НАЧАЛЬНОМ уровне сложности.
3. Вставьте «шприц» вспышки на значение «0» на треке Вспышек Инфекции.
4. Вложите 48 кубиков Инфекции в мешочек и перемешайте.
5. Вытащите из мешочка не глядя 12 кубиков Инфекции и бросьте их. Перебросьте все кубики с результатом [+] на их гранях.
6. Разложите эти кубики в соответствие с гранями на Регионы. Если будет больше 3^x кубиков одного цвета в одном регионе, перебрасывайте лишний кубик до тех пор, пока не избежим ситуации с «перенасыщенностью» какого-либо Региона.
7. Поместите CDC диск и карту Ликвидированных Болезней рядом с дисками Регионов.
8. Перемешайте карты Событий и поместите их стопкой (лицом вниз) рядом с CDC диском и картой Ликвидированных Болезней. Вытащите 3 верхних карты и выложите их рядом лицом вверх.
9. Перемешайте карты Ролей и выдайте по одной каждому игроку. Выдайте каждому игроку фишку и кубики его роли. Уберите лишние карты Ролей и кубики в коробку. Разместите фишки игроков в 1^м Регионе (Сев. Америке).

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Поскольку это кооперативная игра, все игроки проигрывают или выигрывают сообща. В течение игры вы будете перемещаться по земному шару, ликвидировать очаги болезней и собирать их образцы. Когда вы соберете достаточно образцов, вы сможете разработать лекарство.

Если игроки, работая сообща, разработали лекарства ото всех болезней, вы победили! Однако, если уровень Инфекции очень высок, много вспышек, или число зараженных растет слишком интенсивно (в мешочке не хватает кубиков), тогда ваша команда проиграла.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Случайным образом выберите первого игрока. Ход переходит по часовой стрелке.

В ходе игры вы можете осуществить четыре вещи:

1. Бросить кубики игрока и выполните Действия
2. Передать Образцы
3. Попытаться найти Лекарство
4. Инфицировать Регионы

1. БРОСИТЬ КУБИКИ И ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЯ

Бросьте все ваши кубики. Каждая грань отображает то или иное действие (положительный аспект) или символ биологической угрозы (негативный аспект).

ДЕЙСТВИЯ

Действия с граней кубиков могут быть использованы, как действия, или переброшены. Вы перебрасывать кубик с гранями действий множество раз за ход, а вот применить только единожды.

После каждого действия

После выполнения действия с кубика, отложите его в сторону (помечая тем самым, что его уже использовали в этом раунде).

Вы не обязаны перебрасывать кубики или выполнять все действия с них. Однако, кубики с гранями «биологической угрозы» перебрасывать нельзя.

Стандартные действия:

- **ЛЕТЕТЬ** – переместите вашу фишку со своего региона на любой другой
- **ПЛЫТЬ** – переместите вашу фишку со своего региона на любой следующий
- **ЛЕЧИТЬ** – переместите 1 кубик Инфекции со своего региона в Лечебный Центр

или

переместите 1 кубик Инфекции со своего региона из Лечебного Центра в мешочек

Важно: когда вы лечите Инфицированный кубик той болезни, для которого известно лекарство, вместо перемещения 1 Инфицированного кубика, переместите ВСЕ кубики этого цвета с текущего региона или Лечебного Центра.

- **СОБРАТЬ ОБРАЗЕЦ** – «наполните склянку» с образцами. Возьмите 1 кубик Инфекции, для которой еще нет лекарства из Лечебного Центра и поместите его на карту вашей Роли под кубик с гранью «Собрать образец», как образец этой болезни. Если нет кубика в Лечебном центре, вы не можете выполнить данное действие.

Образец (кубик с гранью «Собрать образец» и кубик Инфекции) остается «закупоренным» на вашей карте Роли пока вы не **передадите образцы** другому игроку или не **попытаетесь найти лекарство**.

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ

У некоторых Ролей есть кубики, на гранях которых указаны сразу два Действия, разделенных чертой. Вы можете или одно, или другое Действие, но не оба одновременно.

У некоторых Ролей особые Действия на некоторых гранях кубиков. Пояснения по этим Действиям приведены на карточках Ролей.

Все эффекты с кубика должны быть разобраны до того, как вы перейдете к другому кубiku.

БИОЛОГИЧЕСКАЯ УГРОЗА

Незамедлительно продвиньте маркер на треке Инфекции на 1 пункт за каждую выпавшую грань с Биологической угрозой. Такие кубики не перебрасываются в этом ходу. Когда маркер пересекает очередной сектор на треке Инфекции и попадает на символ «вспышки», случается **эпидемия**.

Важно: если маркер достигнет конца трека Инфекции, игра окончена, ваша команда проиграла!

ЭПИДЕМИИ

Когда случается эпидемия, возьмите в свою руку все кубики из Лечебного Центра **плюс** то число кубиков из мешочка, которое указано на *новом* секторе трека Инфекции и бросьте их все вместе.

Все кубики с гранью **[+]** на диске CDC.

Разместите все кубики с цифровым значением на диски регионов. Затем, начиная с региона 1 (Сев. Америки) и далее по часовой стрелке, проверьте на предмет вспышек: если в регионе больше 3^x кубиков одного цвета, случается Вспышка.

После эпидемии, текущий игрок может продолжить свой ход, тратя и перебрасывая любые оставшиеся свои кубики.

ВСПЫШКА

Вспышка происходит, когда в регионе оказывается больше 3^x кубиков Инфекции одного цвета. Это может произойти в следствии эпидемии или при инфицировании региона.

Когда случается вспышка:

1. Продвиньте маркер вспышек на 1 пункт.
2. Переместите лишние кубики (которые превышают предел 3^x кубиков одинакового цвета) по часовой стрелке в следующий регион.

Цепная реакция: если при этом на следующем регионе предел 3^x кубиков одинакового цвета также превышает, это также приводит к вспышке. Вновь продвиньте маркер вспышек на 1 пункт и переместите лишние кубики по часовой стрелке в следующий регион.

Таким образом, на одном регионе, вспышка может произойти не один раз за ход.

Важно: если на треке Вспышек должен быть отмечен 8 вспышка, игра заканчивается, ваша команда проиграла!

2. ПЕРЕДАТЬ ОБРАЗЦЫ

После того, как вы закончили броски и выполнили действия, при наличии образцов на вашей карте, вы можете передать их другому игроку **в вашем регионе**.

Возьмите все образцы одного цвета со своей карты Роли и передайте их другому (одному) игроку в вашем регионе, который размещает их на своей карте Роли.

Старайтесь передать больше образцов одного цвета, чтобы повысить шанс команды в нахождении лекарства.

3. ПОПЫТАТЬСЯ НАЙТИ ЛЕКАРСТВО

После бросков и выполнения действий (и по возможности передачи образцов), вы можете попытаться найти лекарство: бросьте все собранные образцы одного цвета со своей карты Роли.

Вы можете пытаться найти лекарство только раз за ход.

Суммируйте выпавшие результаты на кубиках ([+] = 0). Если сумма 13 или больше, это успешная попытка, вы нашли лекарство! Если же нет, то попытка неудачная, вам не удалось найти лекарство.

Удачная попытка:

1. Один из использованных кубиков для нахождения лекарства поместите на карту Ликвидированных Болезней в качестве памятки о том, что лекарство для этой инфекции найдено.
2. Поместите в мешочек оставшиеся кубики образцов, которые использовались при броске. Вдобавок, в мешочек поместите все образцы этой инфекции от других игроков и из Лечебного Центра.
3. Отдайте игроку-владельцу его «закупоривающие» кубики с использованных образцов.

Примечание: после того, как было найдено лекарство, во время инфицирования и эпидемий, вы все еще размещаете кубики инфекции с найденным лекарством в регионы!

Найденное лекарство позволит вашей команде лучше справляться с соответствующей инфекцией.

В отличие от настольной версии, они не уничтожаются. Когда вы вылечиваете заболевание и убираете все кубики Инфекции этого цвета, это не какое-то особый эффект.

Важно: когда ваша команда найдет лекарства для всех 4^x инфекций, ваша команда победила в игре!

Неудачная попытка: если сумма броска меньше 13, вы провалили поиск лекарства. Сохраните образцы у себя ([+] тоже оставляйте у себя, не помещайте их на CDC), и в следующем ходу, вы сможете передать их как образцы другому игроку, или попытаться вновь найти лекарство.

4. ИНФИЦИРОВАНИЕ РЕГИОНОВ

После выполнения действий (и по возможности передачи образцов и попытке найти лекарство), не глядя вытащите из мешочка столько кубиков, сколько указано на секторе трека Инфекции, и бросьте их.

Важно: если при вытаскивании в мешочке не хватает кубиков, ваша команда проиграла!

Все кубики с [+] разместите на CDC, а пронумерованные – на соответствующие диски регионов.

Затем, начиная с региона 1 и далее по часовой стрелке, проверьте на предмет вспышек.

После этого ваш ход закончен и переходит к соседу слева.

СОБЫТИЯ

Всякий раз, когда бросаются кубики и выпадает [+], вам повезло, т.к. вы можете воспользоваться вспомогательными картами Событий. Поместите кубики с [+] на диск CDC.

Чтобы воспользоваться картой События, уберите необходимый кубик с [+] обратно в мешочек и выполните инструкции на карте.

Событиями может воспользоваться любой игрок в любое время, но не в промежутке между бросками кубиков Инфекции, их размещении и последующей проверке на возможность Вспышек.

После реализации карты События, подложите ее под стопку и сразу же на замену вытащите новую карту.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Ваша команда побеждает сразу же, как только, найдены все 4 лекарства. Вы спасли человечество!!!

Примечание: вам не обязательно очищать при этом все регионы от кубиков.

УСЛОВИЯ ПОРАЖЕНИЯ

Ваша команда может проиграть (игра заканчивается) в трех случаях:

- **Закончится время:** если маркер достигает конца трека Инфицирования
- **Слишком много Вспышек:** если случилось 8 или более Вспышек
- **Слишком много инфицированных:** если во время шага Инфицирования Регионов не хватает для броска необходимо числа кубиков в мешочке. В любое время вы можете посмотреть в мешочек, чтобы узнать о количестве в нем кубиков.

ВАША СЛЕДУЮЩАЯ ИГРА

После победы с Начальной и Стандартной сложностью, попробуйте удачу на Героическом уровне.

Используйте разные роли, чтобы партии были непохожими. Будьте гибкими, ведь выбранная вами победная стратегия в одной партии, может не подойти под условия другой. Удачи вам!

Нюансы

Убирайте 1 кубик с региона всякий раз, когда фишка текущего игрока входит в новый регион при розыгрыше карты события «Мобильный Госпиталь».

Свойство Специалиста по сдерживанию срабатывает в том числе, когда он перемещен Диспетчером и срабатывает перед срабатыванием свойства карты события «Мобильный Госпиталь».

Когда вы нашли Лекарство, это не улучшает свойство Специалиста по сдерживанию или карты события «Мобильный Госпиталь».

Если в начале своего хода, все ваши кубики «закупоривают» образцы, вы можете «откупорить» один из них и бросить. Кубик, бывший образцом, поместите в Лечебный Центр.

Диспетчер может сохранить кубик со значением «Доставка по воздуху» на своей карте Роли, чтобы воспользоваться им во время хода другого игрока. Неиспользованный этот кубик можно бросить вместе с другими кубиками в начале хода Диспетчера.

Цветовые панели на диске каждого Региона помогают понять с какими инфекциями и какой частотой вы сможете встретиться в том или ином регионе. Например, в Сев.Америке чаще будет появляться красная и немного синей инфекций.