

*ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ
МЭТТА ЛИКОКА И РОБА ДАВЬО*

ПАНДЕМИЯ

НАСЛЕДИЕ

ПЕРВЫЙ СЕЗОН

PANDEMIC

LEGACY

РУССКАЯ ВЕРСИЯ — ПЕРВЫЙ СЕЗОН

PANDEMIC LEGACY

РУССКАЯ ВЕРСИЯ - ПЕРВЫЙ СЕЗОН

Авторы – Мэтт Ликок и Роб Давьо

Мир рухнет на глазах. 4 болезни несут смертельную угрозу всему человечеству, и ваша команда – на передовой в борьбе с этой угрозой!

Но что ещё страшнее: одна из болезней, кажется, не поддаётся лечению...

«Пандемия. Наследие» – кооперативная игра, в которой участникам нужно работать сообща, чтобы изобрести лекарства и предотвратить вспышки четырёх смертельных болезней (синей, жёлтой, чёрной и красной), в то время как они неумолимо распространяются по планете.

Продержитесь ли вы целый год и удастся ли вам спасти человечество?

КОМПОНЕНТЫ



5 карт
ролей



4 фишки



61 карта игрока

(48 карт городов, 5 карт Эпидемий,
8 карт событий)



4 памятки

(по одной каждого цвета)



48 карт болезней



62 карты наследия



4 гражданские
карты



5 досье и лист
со стикерами



4 маркера лекарств

С «X»
стороной для
уничтоженной
болезни



1 маркер
распространения
болезней



1 маркер вспышек
болезней



1 жетон-
напоминание



96 кубиков
болезней
(по 24 каждого
из 4 цветов)



1 игровое поле



6 исследовательских
станций

1 упаковка с 8 закрытыми пронумерованными
наборами компонентов внутри

Для игры вам также понадобится ручка (не входит в комплект).

КАК ИГРАТЬ В «НАСЛЕДИЕ»?>

В отличие от большинства игр, где каждая новая партия начинается «с нуля», «Пандемия. Наследие» сохраняет некоторые элементы от партии к партии. Принятые вами в вашей первой игре решения скажутся на вашей второй игре, на третьей и на каждой последующей партии с вашим игровым комплектом. Разные команды будут принимать разные решения и накапливать совершенно разный опыт. Таким образом, игра будет уникальной для каждой группы людей.

Иногда вы будете писать на отдельных компонентах игры. Иногда вы будете наклеивать стикеры на карты и игровое поле. А иногда вам даже придётся порвать карту! И эти изменения будут необратимыми, они повлияют на все ваши последующие игры.

Также в конце каждой игры участники будут проводить обновления, тем самым подготавливая будущие партии. Вы будете наклеивать стикеры на поле, карты игроков и карты ролей.

В ходе игры вы узнаете и о других возможных изменениях.

К тому же некоторые элементы игры поначалу от вас скрыты. В ходе игры вы будете находить указания, когда именно вам можно будет их увидеть. Не открывайте отделения коробки (наборы), пока не получите соответствующую инструкцию. В досье также скрыта особая информация, которую вы получите в ходе игры.

Также некоторые отдельные правила изначально отсутствуют в данном буклете (они отмечены полями с латинскими буквами). В ходе игры вы будете получать стикеры с недостающими частями правил и вклеивать их в этот буклет. Таким образом, даже правила игры будут постоянно меняться!

ЕСЛИ ВЫ НИКОГДА НЕ ИГРАЛИ В ПАНДЕМИЮ...

Мы предлагаем вам сыграть несколько игр без использования особых правил «Наследия», чтобы понять механику принятия решений в игре.

Прочитайте эти правила, а затем сыграйте без использования следующих пунктов:

- **Игровой месяц, Карты наследия, Досье**
- **Цели, Финансирование, Календарь, Уровень паники**
- **Шрамы и потерянные персонажи**
- **Обновления**

Цель этих тренировочных игр — изобрести лекарства от всех 4 болезней до того, как будет выполнено одно из условий поражения команды (условия указаны в правилах). Вам следует сыграть не менее двух игр таким образом, чтобы почувствовать уверенность, прежде чем начать осваивать более сложные правила.

ЕСЛИ ВЫ УЖЕ ИГРАЛИ В ПАНДЕМИЮ...

Вы увидите, что первая игра «Пандемии. Наследие» играется почти так же, как базовая игра «Пандемия», но с некоторыми изменениями.

ЧТО ОСТАЁТСЯ, А ЧТО МЕНЯЕТСЯ ОТ ИГРЫ К ИГРЕ

Постоянные изменения, влияющие на все последующие игры, вносятся, когда вы пишете на компонентах, наклеиваете стикеры на поле и карты или рвёте карты.

Все остальные изменения, касающиеся фишек на поле, карт в руках, всплеск заболеваний и прочего, носят временный характер. Каждая новая партия начинается со стандартного для начала игры расклада (см. Подготовка к игре).

ИГРОВОЙ МЕСЯЦ

Игровой процесс разделён на 12 «месяцев» с января по декабрь (они указаны на игровом поле).

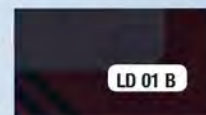
Если вашей команде удалось одержать победу в текущем игровом месяце, далее вы играете в следующем. Если вы потерпели поражение, у вас есть ещё одна попытка в текущем игровом месяце: начните новую партию в том же месяце, по тем же правилам и с теми же целями. Если вы снова проиграли, следующая партия должна проходить в новом игровом месяце.

КАРТЫ НАСЛЕДИЯ

Колода наследия содержит карты, описывающие то, что происходит в игре в течение 12 игровых месяцев. Карты в колоде изначально лежат в определённом порядке: не просматривайте карты до игры и не перемешивайте их! В начале игры берите карты из колоды по одной и читайте их до тех пор, пока вы не увидите карту со знаком STOP на рубашке. На этой карте будет написано, когда продолжить брать карты из колоды — это может быть середина игры, конец игры или начало следующего месяца. По пути наследия можно пройти только раз, и возврата нет. Даже если вы второй раз играете в текущем месяце, не кладите обратно карты наследия.

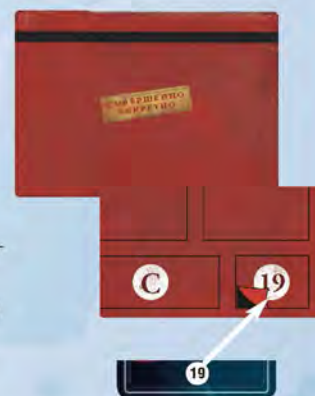
Коробка игры сделана таким образом, что использованные карты наследия можно поместить в специальную область для них, не смешивая их с неиспользованными.

Если карты в колоде случайно рассыпались и перемешались, попросите кого-нибудь из тех, кто не играет в игру, сформировать колоду в соответствии с номерами в правом нижнем углу карты. В данном примере показан правый нижний угол рубашки самой верхней карты наследия в колоде.



ДОСЬЕ

В 5 досье хранятся стикеры, используемые в ходе игры. Вы будете открывать карты наследия, и среди них будут попадаться такие, на которых указана буква или номер досье. В этом случае откройте и оторвите (используя специально надрезанный уголок) окошко досье с указанной буквой (номером). Открывайте окошки досье по одному, применяя эффект открытого окошка до открытия следующего. За некоторыми окошками вы найдёте одноразовые стикеры, с помощью других вы получите карту, которую время от времени будете использовать в последующих играх.



НАБОРЫ КОМПОНЕНТОВ

В игре есть 8 наборов компонентов. В ходе игры вы будете открывать эти наборы, следуя указаниям в жёлтых полях.

Важно: до начала самой первой игры наклейте стикер «ОТКРОЙТЕ НАБОР 8...» возле окошка набора номер 8.

ОБЗОР

ЦЕЛИ

В начале каждой игры у вас будет цель (или цели), которой нужно достичь, чтобы победить. Число целей, которых нужно достичь, чтобы победить в текущем месяце, указано на поле в графе соответствующего месяца значками в форме звёздочек.



Если цель обозначена как обязательная, её нужно достичь, чтобы победить. Но вам не нужно сразу в начале каждой игры решать, каких ещё целей вы попытаетесь достичь. Вы можете посмотреть, как будет разворачиваться игра.

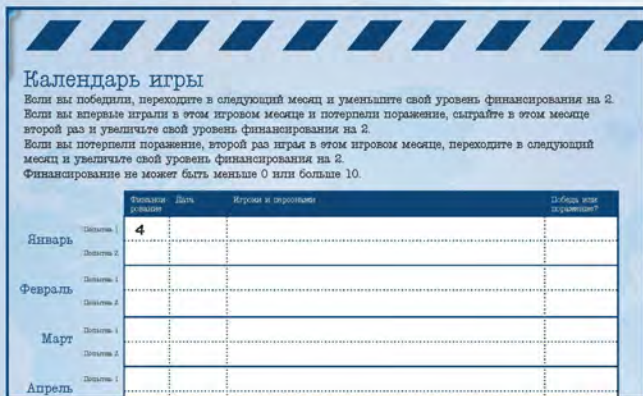
Некоторые цели остаются в игре до тех пор, пока команда их не достигнет, а некоторые — «сгорают» в конце определённого игрового месяца. В ходе игрового года будут появляться всё новые и новые цели.

ФИНАНСИРОВАНИЕ

В начале каждой игры вы будете добавлять в колоду карт игрока карты событий (их выбирает команда), по количеству совпадающие с текущим уровнем финансирования. В начале первой игры (январь) ваш уровень финансирования равен 4, но он будет повышаться и понижаться от игры к игре. Минимальный уровень равен 0, максимальный — 10.

КАЛЕНДАРЬ

Используйте игровой календарь, чтобы записывать ваши достижения, победы и поражения, участников игры и текущий уровень финансирования. Игровой календарь вы найдёте в конце этого буклета.



ЖЕТОН-НАПОМИНАНИЕ



Это жетон используется игроками для того, чтобы не забыть о некоторых важных моментах игры.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

РЕГИОНЫ

Поле поделено светлыми линиями на 6 регионов: Европа, Азия, Северная Америка, Южная Америка, Африка и Австралия. Это будет иметь значение для игрового процесса чуть позже.

ОБЛАСТЬ ЦЕЛЕЙ

В левом верхнем углу поля находится область, куда нужно будет помещать цели. В начале января у вас всего одна цель. Другие цели будут появляться и удаляться с поля в течение игровых месяцев.

ОБЛАСТЬ ОТСЛЕЖИВАНИЯ БОЛЕЗНЕЙ

Используйте эту область, чтобы применять изменения, касающиеся каждой из четырёх болезней.



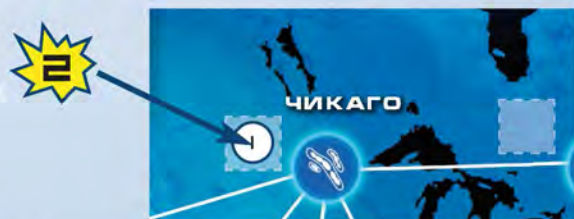
УРОВЕНЬ ПАНИКИ

Чем больше распространяются болезни, тем больше начинают паниковать жители городов. Каждый раз, когда в городе происходит вспышка, уровень паники в нём повышается на единицу. Когда в городе впервые происходит вспышка, наклейте в специальную область рядом с ним стикер 1-го уровня паники. При каждой последующей вспышке в этом городе повышайте его уровень паники ровно на единицу, наклеивая поверх имеющегося стикера следующий за ним по номеру (2, потом 3 и так далее). Эффекты уровней паники указаны в таблице ниже. Эффект каждого последующего уровня добавляется к предыдущим, а не заменяет их!

УРОВЕНЬ СОСТОЯНИЕ ЭФФЕКТ

- | | | | |
|--|------------|----------------------------|---|
| | 0-1 | Беспокойство | Нет эффекта. |
| | 2-3 | Массовые беспорядки | Нельзя использовать прямые и чартерные рейсы, чтобы переместиться в город или из него. Исследовательская станция города уничтожается. Нельзя построить новую станцию в этом городе. |
| | 4 | Крушение | Сбросьте карту города того же цвета, чтобы переместиться в него на машине/пароме. |
| | 5 | Упадок | Чтобы переместиться в этот город на машине/пароме, сбросьте дополнительную карту его цвета (в общей сложности получится 2 карты).

Если ваша фишка игрока находится в городе в тот момент, когда он приходит в упадок, ваш персонаж становится потерянным. О потерянных персонажах читайте на странице 5. |



Вы помещаете стикер 2-го уровня паники, и город переходит от беспокойства к массовым беспорядкам.

ПЕРСОНАЖИ

Каждый игрок получает карту роли с особыми способностями, помогающими команде победить. Каждый игрок начинает самую первую игру с создания своего персонажа.

Чтобы создать своего персонажа, выберите себе карту роли (у каждого персонажа свои способности) и дайте ему имя.

СТИКЕР ПРАВИЛ А

Эти персонажи будут проходить игру за игрой, и они могут потеряться (смотрите «Потерянные персонажи»). Вы не обязаны во всех партиях играть за одного и того же персонажа.



ШРАМЫ

В ходе игры персонажам может наноситься моральный или физический ущерб. Когда это случается, выберите доступный стикер шрама и наклейте его на карту роли. Персонажи зарабатывают шрам, если находятся в городе, где происходит вспышка. Есть и другие способы получить шрам, о них вы узнаете позже.

Если персонаж должен получить шрам, а на его карте роли не осталось места для этого, персонаж становится потерянным.

ПОТЕРЯННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Если вы должны наклеить стикер шрама на карту роли, а на ней не осталось для него места, или если персонаж находится в городе, когда тот приходит в упадок, персонаж становится потерянным.

Когда ваш персонаж становится потерянным, порвите свою карту роли. Она не будет больше участвовать ни в этой игре, ни в последующих. Сбросьте все имеющиеся у вас карты, возьмите гражданскую карту своего цвета и поместите свою фишку в любой город с исследовательской станцией (персонаж может остаться на месте, если в его городе есть исследовательская станция). Если городов со станциями на поле нет, поставьте фишку в Атланту. Если ваш персонаж стал потерянным во время вашего хода, продолжайте свой ход (ваши неиспользованные действия сохраняются).

СПРАВКА ПО ПЕРСОНАЖАМ

Обратитесь к этому разделу, когда вам будет ясно, как проходит процесс игры. Здесь вы найдёте уточнения, касающиеся персонажей.



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

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

Когда Диспетчер двигает фишку как свою собственную:

- Используются шрамы и навыки Диспетчера, а не персонажа, чью фишку он двигает.
- Карты, которые нужно сыграть или сбросить (для прямого или charterного рейса, чтобы попасть в город в состоянии крушения или упадка), берутся из руки Диспетчера. Карта, сброшенная для перемещения charterным рейсом, должна по цвету совпадать с городом, из которого перемещается фишка.



Эрудит

У Эрудита на карте роли есть места под 4 навыка, и он может выполнить до 5 действий за ход.



Врач

Врач убирает все кубики одного цвета (а не один), когда совершает действие лечения 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 происходит даже во время хода другого игрока). Это не требует действия.

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



Учёный

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



Исследователь

Во время действия Обмена знаниями 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 фишки игроков. Исследователь может передать карту только из своей руки. Это может быть сделано как в его ход, так и в ход другого игрока.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Вы можете заметить, что некоторых шагов не хватает. Они будут добавлены позже.

1 Прочитайте инструкцию по миссии

Если вы впервые играете в текущем игровом месяце, берите карты из колоды наследия, пока вы не дойдёте до карты STOP. Прочитайте инструкцию по миссии и добавьте в игру новые карты (если требуется).

2 Подготовьте поле и другие компоненты

Положите игровое поле в центр стола. Поместите все постройки (в начале игры это только исследовательские станции) рядом с полем. Разделите кубики болезней по цветам на 4 кучки. Поставьте исследовательские станции в каждый город, где есть стикер начальной исследовательской станции (в самой первой игре это только Атланта). В последующих играх вы будете размещать на поле и другие элементы.

3 Расположите на поле маркеры вспышек и лекарств, а также цели

Маркер вспышек поместите на отметку «0» на треке вспышек болезней. А в нижнюю часть области отслеживания болезней положите маркеры лекарств той стороной вверх, где нет изображения. Поместите все текущие цели в области целей.

5 Выберите финансируемые события, добавьте их в колоду и раздайте карты игрокам

Всей командой решите, какие финансируемые события должны попасть в колоду. В колоде может находиться столько карт финансируемых событий, сколько составляет текущий уровень финансирования. (В начале самой первой игры уровень финансирования равен 4.) Перемешайте выбранные карты событий вместе с картами городов и раздайте каждому игроку (эти карты формируют руку игрока) в зависимости от количества игроков:

Количество игроков	Количество карт
2 игрока	4 карты
3 игрока	3 карты
4 игрока	2 карты

В игре «Пандемия. Наследие» все карты на руках участников всегда открыты (всем видны).

6 Подготовьте колоду карт игроков

Разделите колоду карт игроков на 5 примерно равных стопок (лицом вниз) и замешайте не глядя в каждую по 1 карте Эпидемий. Сложите стопки обратно в единую колоду, стараясь класть снизу стопки поменьше.

7 Выберите персонажей и начальное расположение

Каждый игрок выбирает себе персонажа (карту роли) и цвет, а затем получает соответствующую фишку и памятку. Все выбранные таким образом фишки помещаются в любой город с исследовательской станцией (самая первая игра начинается в Атланта). Все персонажи всегда начинают игру, находясь в одном городе. Все лишние фишки и карты ролей уберите в коробку. Если в начале игры на поле нет исследовательских станций, команда начинает игру на руинах Атланты.

Исследовательские станции



Маркер вспышек

Трек вспышек



Маркеры лекарств

Область отслеживания болезней



Стопки

Замешать



Трек распространения болезней
 Маркер распространения болезней
 Карты болезней
 Сброс карт болезней



Карты игроков
 Сброс карт игроков

4 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 болезни 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.

СТИКЕР ПРАВИЛ В

СТИКЕР ПРАВИЛ С

8 СТИКЕР ПРАВИЛ D

9 Используйте бонус за победу

Если вы победили в каком-либо месяце, то вы получаете бонус на следующий месяц. Бонус используется в этом шаге. (При подготовке к самой первой игре бонуса нет.)

10 Можно начинать игру

Возьмите в руку все фишки и вытяните одну не глядя. Хозяин этой фишки делает первый ход, далее ход передаётся по часовой стрелке.

ХОД ИГРЫ

Ход каждого игрока состоит из трёх шагов.

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

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

Игроки могут советовать друг другу, что делать, делиться идеями и мнениями, 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.

СТИКЕР ПРАВИЛ E

Вы можете совершить до 4 действий в свой ход.

Вы можете комбинировать действия из всех описанных ниже. Вы 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 совершаются действия. Некоторые действия требуют сброса карт из руки, эти карты отправляются в сброс карт игроков.

ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ



На машине/пароме

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



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

Пример: Сидней и Лос-Анджелес соединены напрямую.



Прямой рейс

Сбросьте карту города из руки и переместитесь в этот город.

Вы не можете использовать прямой рейс, чтобы переместиться в город или из него, если он находится в состоянии массовых беспорядков, крушения или упадка.



Чартерный рейс

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

Вы не можете использовать чартерный рейс, чтобы переместиться в город или из него, если он находится в состоянии массовых беспорядков, крушения или упадка.



Служебный рейс

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

СТИКЕР ПРАВИЛ F

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ



Поместить постройку на поле

Сбросьте карту города, в котором сейчас находитесь, и поместите фишку постройки в этот город. В январе из построек вам будут доступны только исследовательские станции, позже появятся и другие. Постройку возьмите из запаса рядом с полем. Если у вас не осталось свободных построек, возьмите одну из тех, что уже на поле. В каждом городе может находиться не более одной постройки каждого типа.



Лечение болезней

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

Если в городе есть кубики нескольких болезней, от которых уже было изобретено лекарство, кубики нужно убирать по очереди по цветам (один цвет — одно действие).

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

Впервые уничтожив болезнь, назовите её и запишите название на поле в области отслеживания болезней.

Уничтожение болезни также даёт вам возможность создать для неё положительную мутацию в конце игры в качестве одного из бонусов. Положительные мутации могут быть созданы только для болезней, которые были уничтожены в только что сыгранной партии.

Вам не обязательно уничтожать болезнь, чтобы победить. Но если в город нужно положить кубики уже уничтоженной болезни (см. Карты Эпидемий и Обнаружение болезней), не делайте этого. Если вы убираете последний кубик болезни без лекарства, ничего не происходит.



Обмен знаниями

Вы можете совершить это действие двумя способами:

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

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

Для этого обменивающиеся знаниями игроки должны находиться в одном городе. И они оба должны быть согласны совершить данное действие.

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

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.





Изобретение лекарств

На любой исследовательской станции вы можете сбросить 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 над областью отслеживания болезней. Если на поле нет кубиков этого цвета, болезнь уничтожена. Положите маркер лекарства «⊘» стороной вверх.

Если не нужно тратить действие на изобретение лекарства (благодаря его положительной мутации), то игрок может немедленно сбросить необходимые карты из руки (даже если сейчас не его ход).

Даже если лекарство от болезни изобретено, все кубики этой болезни остаются на поле, а также могут распространяться во время обнаружения болезней и Эпидемий. Но теперь вам легче лечить эту болезнь.

Пример: Гриша 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 ещё 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 (розовая 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.



Исследователь Гриша (бирюзовая фишка), находится в Ченнаи и построил там исследовательскую станцию. У Гриши есть карта Каира, и он предлагает передать её Ане, если та сможет добраться до Ченнаи (Исследователь может передать любую карту города). Аня сбрасывает карту Манилы, чтобы (2) Чартерным рейсом переместить свою фишку в Ченнаи.



Затем Аня (3) обменивается знаниями с Гришей, забирая у него карту Каира. 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 на 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.



СТИКЕР ПРАВИЛ G

СТИКЕР ПРАВИЛ H

СТИКЕР ПРАВИЛ I

СТИКЕР ПРАВИЛ J

СТИКЕР ПРАВИЛ K

СТИКЕР ПРАВИЛ L

СТИКЕР ПРАВИЛ M

СТИКЕР ПРАВИЛ N

СТИКЕР ПРАВИЛ O

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.)

СТИКЕР ПРАВИЛ P

КАРТЫ ЭПИДЕМИЙ

Если вы взяли из колоды карт игроков карту **Эпидемии**, не добавляйте её в руку (и не вытаскивайте вместо неё другую карту), а 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 (если эта болезнь не была уже полностью уничтожена). Если в этом городе уже есть кубики этого цвета, не кладите 3 новых. Вместо этого добавьте такое количество кубиков, чтобы стало 3 кубика этого цвета, после чего в городе происходит **вспышка** болезни (см. Вспышки). 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).

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 такое, что вы достанете сразу 2 карты Эпидемий. 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 произойдёт вспышка во время обнаружения болезней (см. Обнаружение болезней), если только кто-то из игроков не сыграет карту события, отменяющую это (см. Карты событий).

Выполнив действие карт Эпидемии, сбросьте их.

СТИКЕР ПРАВИЛ Q

ОБНАРУЖЕНИЕ БОЛЕЗНЕЙ

Откройте столько карт с верха колоды болезней, сколько показывает маркер распространения болезней (число указано под делением трека распространения болезней, на котором находится маркер). Открывайте карты по одной, постепенно обнаруживая болезни в очередных городах.

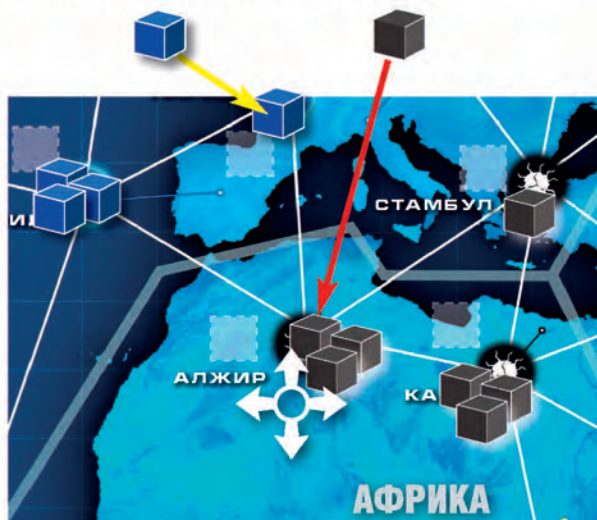
Чтобы обозначить наличие болезни в городе, положите в него 1 кубик соответствующего цвета (кроме случаев, когда болезнь этого цвета уже уничтожена). Если в городе уже есть 3 кубика этого цвета, не кладите четвёртый. Вместо этого происходит вспышка этой болезни (см. Вспышки). Открытую карту положите в 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-й кубик не кладётся, а происходит вспышка болезни – в Алжир помещается следующий стикер уровня паники.



СТИКЕР ПРАВИЛ R

СТИКЕР ПРАВИЛ S

СТИКЕР ПРАВИЛ T

ВСПЫШКИ

Когда случается вспышка, передвиньте маркер вспышек на одно деление вперёд на треке вспышек. 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 добавьте 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, чего не происходит в результате распространения болезней.



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

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ ПАНИКИ

Повышайте уровень паники в городе каждый раз, когда там происходит вспышка. Если игра заканчивается из-за вспышек, повышайте уровень паники только для первых 8 вспышек игры. Если более чем в 8 городах должна произойти вспышка (цепочка вспышек), игроки могут выбрать, в каких городах она произойдёт (и где повысится уровень паники), остановившись в тот момент, когда маркер вспышек достигнет последнего деления на треке.

Если уровень паники в городе достигает 2, удалите из города исследовательскую станцию (если она есть). Если в городе есть стикер начальной исследовательской станции, заклейте его стикером уничтоженной исследовательской станции.

Когда вспышка возникает в городе с уровнем паники 5, не наклеивайте новый стикер, а вспышку разыграйте как обычно.

В последующих играх у вас будет возможность изолировать города, так что вспышки в них не повлияют на соседние города! В этом случае повысьте уровень паники в городе, но не передвигайте маркер вспышек.

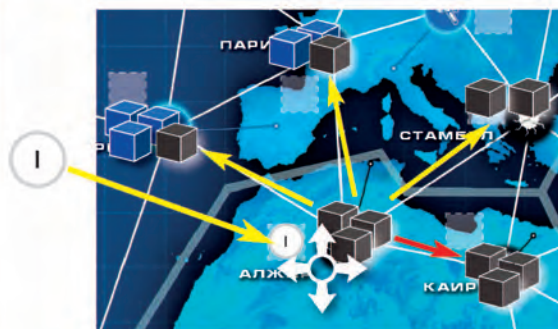
СТИКЕР ПРАВИЛ U

ПРОВЕРКА ШРАМОВ

Персонажи, находящиеся в городе, где происходит вспышка, зарабатывают шрам.

ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА

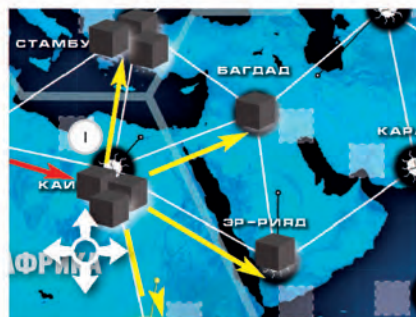
После обнаружения болезней в городах положите открытые карты в сброс карт болезней, на этом ваш ход заканчивается. Теперь ходит игрок слева.



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



Аня снова сдвигает маркер вспышек вперёд по треку, наклеивает следующий стикер уровня паники возле Каира и кладёт по одному чёрному кубику в города, соединённые с Каиром: Стамбул, Багдад, Эр-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 ИГРЫ

Игроки побеждают, как только выполняют нужное число целей. Игра заканчивается немедленно, даже если это происходит в середине хода игрока или цепочки вспышек.

Существует много ситуаций, в которых игра заканчивается поражением команды:

- Как только маркер вспышек достигает крайнего деления на треке — игра немедленно заканчивается.
- Если вам нужно поместить кубики на поле, а в запасе их недостаточно — игра немедленно заканчивается.
- Если игрок не может взять 2 карты из колоды после выполнения своих действий.

СТИКЕР ПРАВИЛ V

ЕСЛИ ВЫ ПОБЕДИЛИ

- Вы получаете бонус победителя на следующий игровой месяц. Подробности вы найдёте на картах в колоде наследия.
- Вы начинаете новую игру в начале следующего игрового месяца.
- Ваш уровень финансирования уменьшается на 2 (минимальный уровень равен 0), поскольку у вас же и так всё под контролем!
- Запишите ваш текущий уровень финансирования.

ЕСЛИ ВЫ ПРОИГРАЛИ

- Если вы впервые играли в этом игровом месяце, сыграйте в нём ещё раз. Если это была ваша вторая попытка в текущем игровом месяце, начните новую игру в следующем.
- Ваш уровень финансирования увеличивается на 2 (максимальный уровень равен 10), поскольку с этим безумием срочно нужно что-то делать!
- Запишите ваш текущий уровень финансирования.

В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ (ПОБЕДЫ ИЛИ ПОРАЖЕНИЯ)

- Выберите два обновления (см. далее).
- Уберите все компоненты с игрового поля.
- Сбросьте карты городов. Всё это будет использоваться заново в начале следующей игры.
- Не кладите карты наследия обратно в колоду, даже если играете в том же самом месяце. Продолжайте играть с колодой наследия с того момента, на котором вы остановились.
- Если вы второй раз играете в этом игровом месяце, ваши инструкции к миссии и цели остаются прежними.

Подготовка к каждой новой игре происходит по правилам, описанным в разделе «Подготовка к игре».

ОБНОВЛЕНИЯ В КОНЦЕ ИГРЫ

Независимо от того, победила или проиграла команда, участники выбирают два обновления в конце игры.

Можно выбрать одно и то же обновление дважды.

НЕФИНАНСИРУЕМЫЕ СОБЫТИЯ

Выберите стикер события, который вы наклеите на одну из карт города в колоде карт игроков. Эту карту теперь можно использовать либо как карту города, либо как карту события (но не как обе одновременно). Эту карту можно использовать во всех последующих играх (уровень финансирования на неё не влияет). На карте города не может быть более одного стикера.

НАЧАЛЬНЫЕ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ СТАНЦИИ

Выберите город, в котором сейчас есть исследовательская станция и наклейте рядом с ним стикер начальной исследовательской станции. Во время последующих подготовок к игре поместите по одной исследовательской станции в каждый город с таким стикером. Наклеивая стикер, поместите его рядом с городом (посмотрите, как изображён соответствующий значок возле Атланты) — не наклеивайте его в область для стикера уровня паники!

НАВЫКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Добавьте новый навык одному из персонажей. У каждого персонажа на карте роли есть место для 2 дополнительных навыков (а у Эрудита для 4). Можно заменять один навык другим (наклеив стикер поверх старого). Новые навыки в конце игры могут получать только персонажи, участвовавшие в этой игре.

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ МУТАЦИИ

Если вы в этой игре уничтожили болезнь, вы можете создать для неё положительную мутацию, чтобы в последующих играх было легче изобрести для неё лекарство. Наклейте стикер положительной мутации в графу этой болезни в области отслеживания болезней на поле. Для болезней, которые приобретают мутацию Сокращённой продолжительности, изобретается лекарство, как только игрок сбрасывает необходимые для этого карты. Это можно сделать не в свой ход, и это не тратит действие.

СТИКЕР ПРАВИЛ W

КАРТЫ

КАРТЫ ИГРОКОВ

В ходе игры у вас будет возможность наклеивать стикеры на карты городов. На каждой карте города может быть не более одного стикера. Играя карту со стикером, вы выбираете, в каком качестве её применять (как карту города или использовать эффект стикера). У неё не может быть два эффекта одновременно.

Игроки могут в любой момент просмотреть любую колоду сброса.

ЛИМИТ КАРТ В РУКЕ

Если в какой-либо момент игры у вас на руках более 7 карт (за исключением того момента, когда вы разыгрываете карту Эпидемии), сбросьте лишние или сыграйте карты событий, чтобы у вас осталось 7 карт (см. Карты событий).

Лимит карт в руке касается только карт игроков.

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, за исключением периода времени между вытягиванием новой карты и окончанием разыгрывания её эффекта.

Пример: Во время фазы обнаружения болезней первая открытая карта спровоцировала вспышку. Вы не можете сыграть карту события «Дистанционное лечение», чтобы предотвратить вспышку. Но после того как вспышка произошла, можете использовать «Дистанционное лечение» до открытия следующей карты болезни.

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

ПОСТРОЙКИ

В каждом городе может находиться только по одной постройке каждого типа.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ СТАНЦИИ



Чтобы изобрести лекарство, вы должны находиться на исследовательской станции. Вы также можете использовать служебный рейс для перемещения с одной исследовательской станции на другую. Если в городе происходят массовые беспорядки, уничтожьте исследовательскую станцию в нём. Если при этом в городе была начальная исследовательская станция, заклейте стикер начальной станции стикером уничтоженной исследовательской станции. Вы не можете построить исследовательскую станцию в городе, где происходят массовые беспорядки, крушение или упадок.

СТИКЕР ПРАВИЛ X

СТИКЕР ПРАВИЛ Y

НЕ ЗАБУДЬТЕ

- Вы не берёте ещё одну карту, чтобы заменить разыгранную карту Эпидемии.
- Вы можете изобрести лекарство на любой исследовательской станции — цвет города, в котором находится станция (и ваш персонаж) может не совпадать с цветом болезни, лекарство от которой вы изобретаете.
- В свой ход вы можете взять карту у другого игрока, если вы оба находитесь в городе, карту которого вы берёте.
- В свой ход вы можете взять любую карту города у Исследователя (и только), если вы с ним находитесь в одном городе.
- Правило лимита карт в руке срабатывает немедленно, как только вы получаете карту от другого игрока.
- Персонаж получает шрам, если находится к городе, когда там случается вспышка.

ЧТО ПРОИСХОДИТ, ЕСЛИ МЫ ЧТО-ТО ПЕРЕПУТАЛИ В ХОДЕ ИГРЫ? ВЕДЬ ВЕРНУТЬСЯ НАЗАД НЕВОЗМОЖНО.

В большинстве случаев это несущественно. Если вы перепутали что-то в правилах или картах, обычно в этом нет ничего страшного: просто обратите на это внимание и продолжайте играть.

В некоторых случаях ошибка может привести к тому, что игра станет гораздо легче или, наоборот, намного сложнее. В этом случае команда может сбалансировать игру, повысив (если игра стала очень сложной) или понизив (если игра кажется слишком простой) уровень финансирования в следующей партии.

БЛАГОДАРНОСТИ

Авторы игры: Мэтт Ликок и Роб Давью.

Иллюстрации: Крис Квильямс

Оформление: Филипп Герен

Оформление правил: Мари-Эв Жולי

Игру тестировали: Шери Альдер, Робби Андерсон, Крис Айлотт, Маргарет и Ричард Блисс, Майкл Бретслафф, Бретт Бёрджесс, Дэнни Кальдерон, Крис и Ким Фаррел, Натан Флюэгель, Рик Фалчер, Марк Гётс, Джейсон Грантс, Мики Грантс, Крис Грим, Филип Гросс, Шелби Хемкер, Дэвид Херон, Карисса Жозефик, Джесс Жозефик, Тим Китинг, Дэвид Клоба, Шоун Мёрфи, Коллин, Донна, Рут и Тим Ликок, Патрик Неари, Стив Никс, Дэйв Нолин, Джонатан Оуэнс, Брайан Рид, Джейсон Шкляр, Дженн Скахен, Кен Тидуэлл, Стивен Уольдрон, Кит Йона и Ян Занг.

Тестирование Ген Кон: Райан Кондер, Мартин Лиесер, Пол Мэдден, Николас Кент.

Особые благодарности: Тому Леманну, Бет Хейли и Джону Ноэрзеру.

Вы можете ознакомиться с видео-объяснением правил оригинальной игры (на английском): www.zmangames.com/pandemic-online-rules.html

© 2015 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

Z-MAN
games

info@zmangames.com
www.zmangames.com

«Пандемия» в социальных сетях
(на английском)



Календарь игры

Если вы победили, переходите в следующий месяц и уменьшите свой уровень финансирования на 2.

Если вы впервые играли в этом игровом месяце и потерпели поражение, сыграйте в этом месяце второй раз и увеличьте свой уровень финансирования на 2.

Если вы потерпели поражение, второй раз играя в этом игровом месяце, переходите в следующий месяц и увеличьте свой уровень финансирования на 2.

Финансирование не может быть меньше 0 или больше 10.

		Финанси- рование	Дата	Игроки и персонажи	Победа или поражение?
Январь	Попытка 1	4			
	Попытка 2				
Февраль	Попытка 1				
	Попытка 2				
Март	Попытка 1				
	Попытка 2				
Апрель	Попытка 1				
	Попытка 2				
Май	Попытка 1				
	Попытка 2				
Июнь	Попытка 1				
	Попытка 2				
Июль	Попытка 1				
	Попытка 2				
Август	Попытка 1				
	Попытка 2				
Сентябрь	Попытка 1				
	Попытка 2				
Октябрь	Попытка 1				
	Попытка 2				
Ноябрь	Попытка 1				
	Попытка 2				
Декабрь	Попытка 1				
	Попытка 2				

Для записей
