

PANDEMIC™

Dizajner: Matt Leacock

Imate li što je potrebno za spašavanje čovječanstva? Kao iskusni članovi tima za borbu protiv bolesti, morate održavati četiri smrtonosne bolesti pod kontrolom dok tražite lijekove za njih.

Putovat ćete po svijetu, tretirajući zaraze dok tražite resurse za lijekove. Morate surađivati, koristeći svoje prednosti, kako biste zajedno uspjeli. Sat otkucava, a nova širenja i epidemije sve brže šire ovu pošast.

Hoćete li pronaći sva četiri lijeka na vrijeme? Sudbina svijeta u vašim je rukama!

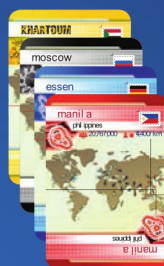
SADRŽAJ



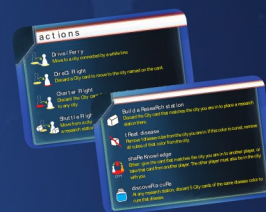
7 karata uloga



7 figura



59 igračih karata
(48 gradova, 6 epidemija, 5 događaja)



4 karte pregleda akcija



48 karata zaraze



96 kockica bolesti
(24 u 4 boje)



4 oznake lijekova



1 oznaka stope zaraze



1 oznaka širenja

iskorjenjena
strana bolesti



6 istraživačkih stanica

1 igrača ploča

PREGLED IGRE

U *Pandemicu*, ti i tvoji suigrači ste članovi tima za borbu protiv bolesti. Morate surađivati kako biste razvili lijekove i spriječili širenja bolesti, prije nego što 4 smrtonosne bolesti (plava, žuta, crna, crvena) zaraze čovječanstvo.

Pandemic je kooperativna igra. Igrači ili pobjeđuju ili gube zajedno.

Cilj je pronaći lijekove za sve 4 bolesti. Igrači gube ako:

- * dođe do 8. širenja bolesti (počinje panika svjetskih razmjera)
- * nema dovoljno kockica bolesti za postaviti na ploču (bolest se prebrzo širi)
- * nema dovoljno igračih karata kod njihovog izvlačenja (timu je isteklo vrijeme).

Svaki igrač ima posebnu ulogu sa specijalnom sposobnošću koja timu povećava šanse za pobjedu.

PRIPREMA

1 Postavljanje ploče i ostalih dijelova

Stavite ploču svima nadohvat ruke. Postavite 6 istraživačkih stanica te kockice bolesti u blizinu. Odvojite kockice po bojama u 4 hrpe. Jedna istraživačka postaja ide na Atlantu.

U Atlanti je osnovan CDC, Centar za kontrolu i sprječavanje bolesti.

Kockice bolesti

2 Postavite oznake širenja i lijekova

Postavite oznaku širenja na mjesto "0" na traci širenja. Postavite 4 oznake lijekova blizu indikatora otkrivenih lijekova.

oznaka širenja

traka širenja



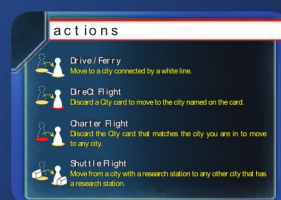
oznake lijekova

4 Dajte svakom igraču ulogu i figuru

Svakom igraču dajte kartu pregleda igre. Promiješajte karte uloga i ispred svakog igrača stavite jednu. Figure koje bojama odgovaraju ulogama postavite u Atlantu. Ostale figure i uloge uklonite iz igre.

Uzmite karte epidemija iz kupa igračih karata i stavite ih sa strane do 5. koraka. Promiješajte ostale igračke karte (gradove i događaje). Svakom igraču podijelite početne karte ovisno o broju igrača:

# broj igrača	karte
2 igrača	4
3 igrača	3
4 igrača	2



oznaka stope zaraze

kup karata zaraze

kup odbačenih karata zaraze

3

Postavite oznaku stope zaraze i zarazite 9 gradova

Postavite oznaku stope zaraze skroz lijevo mjesto "2" na traci stope zaraze. Promiješajte kup karata zaraze i okrenite 3 karte. Stavite 3 kockice bolesti odgovarajuće boje na svaki od tih gradova. Okrenite još 3 karte i stavite po 2 kockice bolesti na te gradove. Okrenite još 3 karte i stavite po 1 kockicu bolesti na te gradove.

(Ukupno postavite 18 kockica bolesti koje bojom odgovaraju gradovima). Tih 9 karata stavite u kup odbačenih karata zaraze. Ostale karte tvore kup karata zaraze.



koristite kockice bolesti koje odgovaraju bojom na kartama

6

Započnite igru

Igrač koji u ruci ima grad sa najviše stanovnika počinje prvi.

kup igračih karata

kup odbačenih igračih karata

kupovi

umiješati



Koristite 4 karte epidemija za prvu igru.

Kad savladate standardnu igru, pokušajte sa 6 epidemija.

5

Pripremite kup igračih karata

Odredite težinu igre stavljajući 4, 5 ili 6 karata epidemija, za uvodnu, standardnu ili herojsku igru. Ne korištene karte epidemija uklonite iz igre.

Podijelite ostatak igračih karata na kupove s podjednakim brojem karata i u svaki kup stavite jednu kartu epidemije. Zatim svaki kup zasebno promiješajte te ih stavite jedan na drugi kako bi napravili kup igračih karata.

TIJEK IGRE

Potez svakog igrača podijeljen je na 3 dijela:

1. Napraviti 4 akcije.
2. Vući 2 igračke karte.
3. Zaraziti gradove.

Nakon što igrač završi sa zarazom gradova, na redu je igrač s njegove lijeve strane.

Igrači bi se trebali međusobno savjetovati. Pustite svakoga da izrazi svoje ideje i mišljenje. Međutim, igrač koji je na potezu donosi odluke.

U ruci možete imati karte gradova i događaja. Gradovi se mogu koristiti sa nekim akcijama, a događaji se mogu odigrati bilokad, i ne koštaju akciju.

3

AKCIJE

Možete napraviti do 4 akcije svaki potez.

Odaberite bilo koju kombinaciju akcija koje su ispod navedene. Možete ponoviti istu akciju više puta, svaki put se računa kao 1 akcija. Specijalna sposobnost vaših uloga može izmijeniti način na koji se radi neka akcija. Neke akcije uključuju odbacivanje karte iz ruke; u tom slučaju karta ide u kup odbačenih igračih karata.

AKCIJE KRETANJA



Vožnja/trajekt

Pomakni se u grad koji je bijelom linijom povezan sa gradom u kojem se nalaziš.



Direktan let

Odbaci kartu grada kako bi se pomaknuo u grad koji piše na karti.



Čarter let

Odbaci kartu grada u kojem se nalaziš kako bi se pomaknuo u bilo koji grad.



Let šatlom

Pomakni se iz grada sa istraživačkom stanicom u bilo koji drugi grad sa istraživačkom stanicom.

OSTALE AKCIJE

Izgradi istraživačku stanicu



Odbaci kartu grada u kojem se nalaziš kako bi tamo postavio stanicu. Istraživačku stanicu uzmi iz hrpe pokraj ploče. Ako je svih 6 stanica izgrađeno, uzmi istraživačku stanicu sa bilo kojeg grada na ploči.

Liječi bolesti



Ukloni 1 kockicu bolesti sa grada u kojem se nalaziš i stavi ju na hrpu pokraj ploče. Ako je bolest te boje izliječena (pogledaj Otkrivanje lijeka ispod), ukloni SVE kockice te boje sa grada u kojem se nalaziš.

Ako je zadnja kockica izliječene bolesti uklonjena sa ploče, bolest je *iskorjenjena*. Okreni oznaku lijeka na preokrenutu stranu.

Dijeljenje znanja



grad

Ova akcija se može izvesti na dva načina:

- *daj kartu grada u kojem se nalaziš drugom igraču ili
- *uzmi kartu grada u kojem se nalaziš od drugog igrača.

Drugi igrač također mora biti u gradu s tobom i oboje se morate složiti oko predaje karte.

Ako igrač koji dobiva kartu sad ima više od 7 karata, odmah mora odbaciti kartu ili odigrati kartu događaja (pogledaj Događaje na str. 7).



Otkrivanje lijeka

U bilo kojoj istraživačkoj stanici, odbaci iz ruke 5 karata gradova iste boje kako bi pronašao lijek za tu bolest. Pomakni oznaku izliječene bolesti na mjesto indikatora na ploči.

Ako nema kockica te boje na ploči, ta bolest je od sad *iskorjenjena*. Okreni oznaku lijeka na preokrenutu stranu.



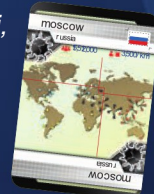
Bijela linija koja silazi sa ploče "povezana je u krug" sa gradom na rubu druge strane ploče. Na primjer: Sydney je povezan sa Los Angelesom.

Ako se u kutiji slučajno nalazi više od 6 istraživačkih stanica, sve dodatne izbacite iz igre.

Ako je u gradu nalaze kockice nekoliko izliječenih bolesti, i dalje morate koristiti akciju Liječenje bolesti za svaku boju posebno.

Iskorjenjivanje bolesti nije potrebno za pobjedu. Međutim, kad dolazi do zaraze gradova sa iskorjenjenom bolešću, ne postavljaju se nove kockice na ploču (pogledaj Epidemije i zaraze, 6. str) Uklanjanje posljednje kockice bolesti koja nije izliječena nema nikakav efekt.

Primjer: Ako imaš kartu Moskve i nalaziš se sa suigračem u Moskvi, možeš mu dati tu kartu. Ili, ako suigrač ima kartu Moskve i oboje ste u Moskvi, možeš uzeti kartu od tog igrača. U oba slučaja, oboje se morate složiti oko predaje karte.



Kad je bolest izliječena, kockice ostaju na ploči i nove kockice i dalje mogu ući u igru tijekom epidemije ili širenja zaraze (pogledaj Epidemije i zaraze na str. 6).

Međutim, liječenje te bolesti je sad lakše i bliže ste pobjedi.

Primjer igre: Na prvom potezu, Ben radi 4 akcije:

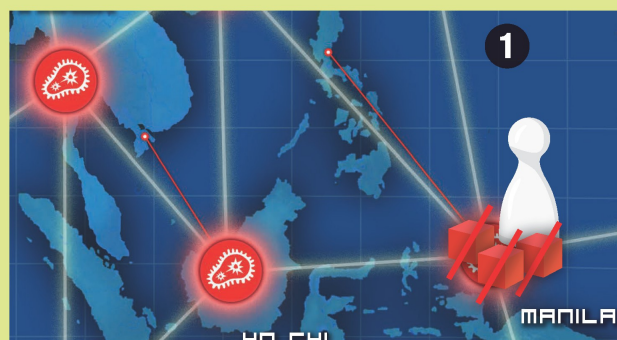
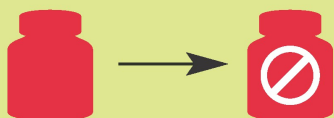
1. putuje do Chicaga (iz Atlante),
2. putuje do San Francisca,
3. liječi bolest u San Franciscu, i uklanja kockicu place boje od tamo
4. ponovno liječi bolest u San Franciscu, i uklanja drugu plavu kockicu bolesti.

Ben je završio sa akcijskim dijelom svog poteza.



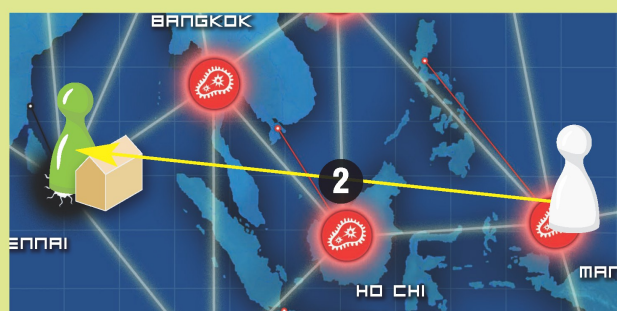
Primjer igre: Kasnije u igri, crvena bolest je izliječena.

3 crvene kockice su preostale u Manili, gdje znanstvenica Ana počinje svoj potez. Ana (1) liječi bolest u Manili, i uklanja sve 3 kockice jednom akcijom (budući da je bolest izliječena). Time je crvena bolest iskorjenjena, pa se oznaka crvenog lijeka okreće na prekriženu (X) stranu.



George, terenski stručnjak (zelena figura), nalazi se u Chennaiju i tamo je izgradio istraživačku stanicu.

George govori Ani kako u ruci ima kartu Chennaija i nudi joj da ju dođe pokupiti. Ana odbacuje kartu Manile za (2) čarter let, kojim pomiče figuru do Chennaija.



Ana zatim (3) dijeli znanje sa Georgom, i uzima njegovu kartu Chennaija. Time Ana ima 4 crne karte u ruci, što joj nije dovoljno za pronalazak lijeka.



Međutim, Ana je znanstvenik i treba odbaciti samo 4 karte iste boje kako bi pronašla lijek za odgovarajuću bolest. Ana (4) pronalazi lijek, odbacujući 4 crne karte u istraživačkoj stanici u Chennaiju. Crna oznaka lijeka se pomiče na indikator crnog lijeka na ploči.



Ana je završila sa akcijskim dijelom svog poteza.

IZVLAČENJE KARATA

Nakon što napravite do 4 akcije, odjednom izvucite 2 karte s vrha kupa igraćih karata.



Ako se u kupu igraćih karata nalazi manje od 2 karte u trenutku kad trebate izvlačiti, igra je gotova i vaš tim je izgubio! (Nemojte miješati odbačene karte kako bi napravili novi kup igraćih karata.)

KARTE EPIDEMIJA

Ako se među izvučenim kartama nalaze karte epidemija, odmah napravite slijedeće korake:

1. Povećaj: Pomaknite oznaku stope zaraze 1 mjesto u desno na traci stope zaraze.

2. Zarazi: Izvucite kartu sa dna kupa zaraze. Osim u slučaju kad je bolest te boje iskorjenjena, stavite 3 kockice bolesti na navedeni grad. Ako se na gradu već nalaze kockice te boje, dodajte samo onoliko kockica koliko nedostaje do 3, nakon čega dolazi do širenja te bolesti. Odbacite kartu na kup odbačenih karata zaraze



Ako ne možete postaviti potreban broj kockica na ploču jer ih nije preostalo dovoljno u traženoj boji, igra je gotova i vaš tim je izgubio! To se može dogoditi tijekom epidemije, širenja ili zaraze (pogledaj Širenja i zaraze ispod).

3. Pojačaj intenzitet: Promiješajte sve karte u kupu odbačenih karata zaraze i stavite ih na vrh kupa zaraze.



Dok to radite, nemojte zaboraviti da se prvo vuče karta s dna kupa zaraze, nakon čega se miješa kup odbačenih karata zaraze, i stavlja na vrh postojećeg kupa zaraze.

U rijetkim slučajevima kad se izvuku 2 karte epidemija, napravite sva tri koraka dva puta za redom.

U tom slučaju kod druge karte epidemije, karta iz 2.koraka će se jedina "promiješati" i staviti na vrh kupa karata zaraze. U tom gradu će doći do širenja tijekom faze zaraze (pogledaj Zaraze ispod) koja će uslijediti, osim ako odigrate neku kartu događaja koja bi to mogla spriječiti (pogledaj Događaje na str 7).

Nakon rješavanja eventualne karte epidemije, uklonite ju iz igre. Ne izvlačite zamjensku kartu umjesto nje.

LIMIT KARATA U RUCI

Ako u bilo kojem trenutku u ruci imate više od 7 karata (nakon eventualnog rješavanja karata epidemija), odigrajte karte događaja ili odbacite karte do 7 (pogledaj karte događaja na str 7).

Primjer u igri: Ana izvlači 2 karte. Nijedna nije karta epidemije, i Ana ima daleko manje karata od limita tako da nastavlja sa svojim potezom.



ZARAZE

Okrenite karte zaraze sa kupa karata zaraze ovisno o broju na trenutnoj stopi zaraze. Broj se nalazi ispod trake stope zaraze na kojoj se nalazi oznaka. Okrećite jednu po jednu kartu, zaražavajući grad naveden na karti.

Kako bi zarazili grad, stavite 1 kockicu odgovarajuće boje na grad, osim ako je bolest iskorjenjena. Ako se u grad već nalaze 3 kockice te boje, ne stavljajte četvrtu. Umjesto toga dolazi do širenja bolesti u gradu (pogledaj Širenja ispod). Odbacite tu kartu na kup odbačenih karata zaraze.



Primjer u igri: Ana završava svoj potez tako da radi zarazu gradova. Trenutna stopa zaraze je na 3, stoga Ana okreće 3 karte zaraze s vrha kupa karata zaraze: Seoul, pa Paris, pa Algiers.

Crvena bolest je iskorjenjena pa Ana samo odbacuje kartu Seoula.

Na Parisu se nalazi jedna plava kockica, pa Ana dodaje drugu nakon čega odbacuje kartu Parisa.

Crna bolest je izliječena – ali nije iskorjenjena (na ploči se još nalaze crne kockice) – pa Ana mora zaraziti Algiers. Budući da su tamo već 3 kockice, Ana ne stavlja četvrtu već dolazi do širenja crne bolesti.



ŠIRENJE BOLESTI

Kad dođe do širenja bolesti, pomaknite oznaku širenja jedno mjesto naprijed na traci širenja. Zatim, stavite 1 kockicu te bolesti na svaki grad koji je povezan s početnim gradom. Ako bilo koji grad već ima 3 kockice bolesti te boje, ne stavljajte četvrtu na njega. Umjesto toga, u svakom od njih dolazi do *lančane reakcije širenja* nakon što završi trenutno širenje bolesti.

Kad dođe do lančane reakcije, prvo pomaknite oznaku širenja za 1 mjesto naprijed. Zatim, postavite kockice na isti način kao i prvi put, osim što ne stavljate kockicu u gradove koji su već doživjeli širenje (ili lančano širenje) kao dio rješavanja *trenutne* karte zaraze.

Kao rezultat širenja, grad može imati kockice bolesti u više boja; do 3 kockice u svakoj boji. To ne utječe na zaraze.



Ako oznaka širenja stigne do zadnjeg mjesta na traci, igra je gotova i vaš tim je izgubio!

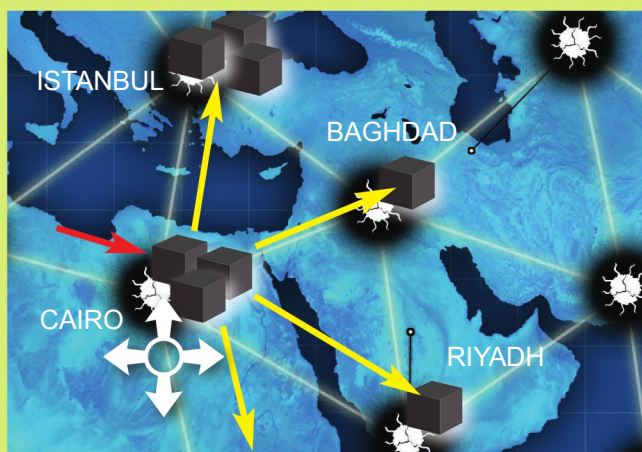


OUTBREAKS



Primjer u igri: Došlo je do širenja crne bolesti u Algiersu. Ana pomiče oznaku širenja jedno mjesto naprijed i stavlja 1 crnu kockicu na svaki grad povezan sa Algiersom: Madrid, Paris, Istanbul i Cairo. Cairo već ima 3 crne kockice, pa Ana tamo ne stavlja četvrtu kockicu. Umjesto toga dolazi do lančane reakcije širenja u Cairu.

Ana pomiče oznaku širenja za još 1. Zatim stavlja 1 crnu kockicu na svaki grad povezan sa Cairom – Istanbul, Baghdad, Riyadh i Khartoum – ali ne na Algiers jer je u njemu već došlo do širenja tijekom rješavanja ove karte zaraze. Zatim Ana odbacuje kartu zaraze Algiersa.



KRAJ POTEZA

Nakon zaraze gradova i odbacivanja karata zaraze, tvoj potez je gotov. Igrač s tvoje lijeve strane počinje potez.

KARTE DOGAĐAJA



Tijekom poteza, *bilo* koji igrač može odigrati kartu događaja. Igrač koji ju igra odlučuje kako će ju iskoristiti.

Karte događaja mogu se odigrati *bilokad*, osim između izvlačenja i rješavanja karte.

Kad se 2 karte epidemija izvuku zajedno, događaji se mogu odigrati nakon rješavanja prve epidemije.

Primjer: Tijekom faze zaraze, prva izvučena karta zaraze uzrokovala je širenje. Ne možete odigrati kartu Airlift kako biste pomaknuli specijalista za karantenu koji bi spriječio širenje. Nakon što završite sa širenjem bolesti, možete iskoristiti događaj Airlift kako bi pomaknuli specijalista za karantenu (i zaštitili ostale gradove) prije nego što okrenete sljedeću kartu zaraze.

Nakon odigranog događaja, kartu stavite u kup odbačenih igračih karata.

IGRAĆE KARTE

Tijekom igranja uvodne igre (4 epidemije), postavite svoje karte otvoreno ispred svih, kako bi ih svi igrači vidjeli.

Samo se igraće karte računaju za limit od 7. Vaše uloge i karte pregleda akcija se ne računaju.

Kad igrate standardnu (5 epidemija) ili herojsku (6 epidemija) igru, držite karte za sebe, tako da svi imate informacije kojima možete doprinijeti u razgovorima tijekom igre

Iskusne grupe mogu se dogovoriti da igraju sa otvorenim kartama, ako svi na to pristanu.

Igrači u bilo kojem trenutku smiju slobodno pregledati oba kupa odbačenih karata.

KRAJ IGRE

Igrači pobjeđuju čim pronađu lijek za sve 4 bolesti.

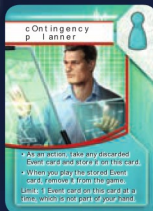
Igrači ne moraju iskorijeniti sve 4 bolesti za pobjedu, već ih samo izliječiti. Jednom kad su lijekovi za sve bolesti pronađeni, igra završava i igrači odmah pobjeđuju bez obzira na broj preostalih kockica na ploči.

Igrači mogu izgubiti na 3 načina:

- * ako oznaka širenja dođe do zadnjeg mjesta na traci širenja
- * ako ne možete na ploču postaviti sve kockice koje morate
- * ako igrač ne može izvući 2 igraće karte nakon što napravi svoje akcije.

ULOGE

Svaki igrač ima ulogu sa posebnom sposobnošću koja povećava timске šanse za pobjedu.



KONTINGENCIJSKI PLANER

Kontingencijski planer može, kao akciju, uzeti kartu događaja iz kupa odbačenih karata i staviti ju na svoju ulogu. Samo 1 karta događaja može stajati na ulozi u isto vrijeme. I ne računa se za limit karata u ruci.

Kad kontingencijski planer odigra kartu događaja sa uloge, uklonite tu kartu iz igre (umjesto da ju odbacite).



DISPEČER

Dispečer može, kao akciju:

- * pomaknuti bilo koju figuru, uz odobrenje vlasnika, u bilo koji drugi grad sa figurom ili
- * pomaknuti figuru drugog igrača, uz odobrenje vlasnika, kao da je njegova.

Kad pomičete figuru drugog igrača kao da je vaša, odbacite kartu za direktan ili charter let iz svoje ruke. Karta odbačena za charter let mora odgovarati gradu iz kojeg figura kreće.

Dispečer može samo pomicati druge figure; ne može s njima raditi druge akcije kao što je liječenje bolesti.



LIJEČNIK

Liječnik uklanja sve kockice iste boje, umjesto 1, dok koristi akciju liječenje bolesti.

Ako je bolest već izliječena, automatski uklanja sve kockice te boje iz grada samim ulaskom ili stajanjem u gradu. To ne zahtjeva akciju.

Liječnikovo automatsko uklanjanje kockica može se dogoditi na potezu drugih igrača, ako ga je pomaknuo dispečer ili Airlift događaj.

Zbog toga liječnik sprječava stavljanje kockica bolesti izliječene bolesti na grad u kojem se nalazi.

ČESTO PREVIĐENA PRAVILA

- * Ne izvlačite zamjensku kartu nakon što ste izvukli epidemiju.
- * Lijek možete otkriti u bilo kojoj istraživačkoj stanici – boja grada ne mora odgovarati boji bolesti za koju tražite lijek.
- * Na svom potezu, možete uzeti kartu od drugog igrača, ako ste oboje u gradu koji odgovara karti koju uzimate.
- * Na svom potezu, možete uzeti bilo koju kartu od istraživača, ako ste oboje u istom gradu.
- * Limit karata u ruci primjenjuje se odmah nakon preuzimanja karte od drugog igrača.



TERENSKI STRUČNJAK

Terenski stručnjak može, kao akciju:

- * izgraditi istraživačku stanicu u gradu u kojem se nalazi *bez odbacivanja* (ili korištenja) karte grada ili
- * jednom po potezu, pomaknuti se iz grada sa istraživačkom stanicom u bilo koji grad odbacivanjem bilo koje karte grada.

Dispečer ne može koristiti specijalnu sposobnost kretanja terenskog stručnjaka kad pomiče njegovu figuru.



SPECIJALIST ZA KARANTENU

Specijalist za karantenu sprječava širenja bolesti i stavljanje kockica bolesti u grad u kojem se nalazi te u sve gradove koji su s njim povezani. Njena moć ne utječe na postavljanje kockica na početku igre.



ISTRAŽIVAČ

Kao akciju, istraživač može predati *bilo koju* kartu grada iz ruke drugom igraču u istom gradu kao i on, bez potrebe da se naziv karte podudara sa tim gradom. Karta se mora prebaciti *iz njegove ruke* u ruku drugog igrača, a može se dogoditi i na potezu bilo koga od njih dvojice.



ZNANSTVENIK

Znanstveniku su potrebne samo 4 karte gradova iste boje (umjesto 5) da bi pronašao lijek za tu bolest.

ZASLUGE

Dizajner igre: Matt Leacock

Razvoj: Tim Z-man Games

Ilustrator: Chris Quilliams

Posebna zahvala za Donna Leacock, Hillary Carey, Chris i Kim Farrell, Rich Fulcher, Ken Tidwell, Corbin Nash, Jim Cote, Steve Duff, Wei-Hwa Huang, te Beth Heile i John Knoerzer za dodatno testiranje.

Još posebni zahvala Tomu Lehmannu za njegovu pomoć.

Pravila možete naučiti i online na:

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

© 2012 Z-Man Games, Inc.

31, rue de la Coopérative

Rigaud, Québec

JOP 1P0 Canada

Z-MAN
games

info@zmangames.com

www.zmangames.com

Follow Pandemic The Board game on



Hrvatski prijevod: Matija Opašić
Unofficial fan content/ neslužbeni prijevod pravila

IGRANJE
UDRUGA ZA PROMICANJE DRUSTVENIH IGARA
WWW.IGRANJE.HR