



10+ 1 – 4 45 min.

PANDEMIC

Ty a tvoji spoluhráči ste členovia tímu expertov na boj proti infekciám, ktorý bojuje proti štyrom smrteľným chorobám. Budete cestovať po celom svete, liečiť prepukajúce epidémie a zároveň sa budete snažiť objaviť na ne liek. Ak chcete chorobám zabrániť zlikvidovať svet, musíte spolupracovať a využívať prednosti každého z vás. Čas beží, choroby prepukajú naplno a šíria sa rýchlosťou pandémie. Stihnete objaviť lieky včas? Osud ľudstva je vo vašich rukách!

HERNÝ MATERIÁL

- 5 panáčikov
- 6 výskumných staníc
- 1 hrací plán
- 6 žetónov (4 žetóny liekov, 1 žetón infekcie, 1 žetón pandémie)
- 96 kociek chorôb (24 v každej farbe:
 - modrá – antrax (*Bacillus anthracis*),
 - žltá – brušný týfus (*Salmonella typhi*),
 - čierna – cholera (*Vibrio cholerae*),
 - červená – SARS (*Severe acute respiratory syndrome associated Coronavirus*).
- 59 hracích kariet
- 48 infekčných kariet
- 5 kariet rolí
- 4 referenčné karty



CIEĽ HRY

Pandemic je kooperatívna hra. Ty a tvoji spoluhráči ste členmi tímu CDC (Center for Disease Control and Prevention) na boj proti chorobám. Spolupracujete spolu na objavovaní lieku a zabraňujete ďalšiemu šíreniu chorôb. Každý člen tímu má osobitnú rolu so špeciálnymi schopnosťami. Ak ich budete rozumne využívať, zvýšite tým svoju šancu na výhru. Cieľom je objavenie liekov na štyri choroby, ktoré ohrozujú planétu, a záchrana ľudstva.

Ak nebudete schopní objaviť lieky včas, situácia sa vymkne spod kontroly a planétu už nebude možné zachrániť – hra skončí porážkou vás všetkých. Budete schopní zachrániť ľudstvo?



PRÍPRAVA HRY

1. Umiestnite hrací plán doprostred stola tak, aby naň všetci dočiahli.
2. Zamiešajte karty rolí a rozdajte po jednej každému hráčovi. Každý hráč si vezme panáčika zodpovedajúcej farby a umiestni ho do Atlanty. Vráťte zvyšné karty rolí a panáčikov naspäť do škatule.
3. Umiestnite jednu výskumnú stanicu do Atlanty (sídlo CDC) a zvyšok staníc na stôl blízko hracieho plánu.
4. Položte žetón pandémie na pole „0“ ukazovateľa pandémii, žetón infekcie na prvé pole ukazovateľa miery infekcie (s číslom „2“) a štyri žetóny liekov blízko políčok objavených liekov na hracom pláne.
5. Roztriedte kocky podľa farieb chorôb a vytvorte z nich štyri kôpky.
6. Vyberte 6 kariet epidémii z balíčka hracích kariet a zatiaľ ich odložte.
7. Zamiešajte zvyšok hracích kariet (s modrým rubom) a rozdajte ich hráčom:
4 hráči: po 2 kartách; 3 hráči: po 3 kartách; 2 hráči: po 4 kartách každý.
8. Rozdeľte zvyšok hracích kariet do balíčkov podľa toho, akú náročnú hru budete chcieť hrať. Balíčky sa snažte vytvoriť rovnako veľké.
 - Pre **jednoduchú hru** rozdeľte karty do 4 balíčkov (takto hrajte prvú hru).
 - Pre **stredne náročnú hru** rozdeľte karty do 5 balíčkov (keď už zvládáte jednoduchú hru).
 - Pre **ťažkú hru** rozdeľte karty do 6 balíčkov (keď už zvládáte stredne náročnú hru).
9. Do každej kôpky zamiešajte kartu epidémie. Položte ich na seba, čím vznikne ťahací balíček (ak sa vám nepodarilo karty rozdeliť rovnomerne, položte väčšie balíčky navrch a menšie naspodok). Vráťte zvyšné karty epidémii naspäť do škatule.
10. Zamiešajte infekčné karty (so zeleným rubom) a položte ich na stôl – tvoria ťahací balíček infekcií.
11. Umiestnite na stôl začiatkové kocky chorôb:
 - a) Vezmite tri vrchné karty z infekčného ťahacieho balíčka a umiestnite ich vedľa neho lícom navrch – tvoria odkladací balíček infekcií. Za každú kartu umiestnite do znázorneného mesta 3 kocky choroby zodpovedajúcej farby.
 - b) Vezmite tri ďalšie karty a urobte to isté, ale s 2 kockami za každú kartu.
 - c) Napokon vezmite tri karty a urobte opäť to isté, ale pridajte iba 1 kocku.
12. Hráč, ktorý bol naposledy chorý, začína.

ZOPAKOVANIE PRÍPRAVY

viď obrázok

PRIEBEH HRY

Hráči sa v smere pohybu hodinových ručičiek striedajú na ťahu, kým hra neskončí.

Ťah hráča pozostáva z troch povinných častí:

- 1 Odohrať 4 akcie.**
- 2 Dotiahnuť si do ruky 2 hracie karty.**
- 3 Odohrať rolu tzv. bacilonosiča vo fáze bacilonosiča.**

Po odohraní roly bacilonosiča hráčov ťah skončil a na ťahu je hráč po jeho ľavici.

1 AKCIE

Hráč má v každom ťahu k dispozícii **4 akcie**. Hráč si smie vybrať ktorúkoľvek zo **základných** či **špeciálnych** akcií a zahrať ju, ak môže. Danú akciu môže pri jednom ťahu využiť i viackrát, ale zakaždým to stojí hráča jednu zo štyroch akcií.

Rola hráča (podľa karty rolí) mu umožňuje využívať unikátne schopnosti, ktoré sú s ňou spojené. Hráči môžu akciu aj vynechať (pasovať), ak nemôžu nič urobiť, prípadne ak sa im to hodí. Nevyužitú akciu nie je možné odložiť do ďalšieho ťahu.

ZÁKLADNÉ AKCIE

Presun (po súši alebo loďou)



Presuň sa do **vedľajšieho mesta** spojeného červenou čiarou s mestom, v ktorom je tvoj panáčik. Červené čiary, ktoré vedú von z hracieho plánu, pokračujú na druhej strane do príslušného mesta (napríklad Sydney a Los Angeles, považujú sa za vedľajšie mestá).

Priamy let



Zahraj z ruky kartu mesta a **presuň sa doň**.
Odlož zahraničnú kartu na odkladací balíček.

Charterový let



Zahraj kartu zodpovedajúcu **mestu, v ktorom práve stojíš**, a presuň sa do ľubovoľného mesta na mape. Odlož zahraničnú kartu na odkladací balíček.

Let raketoplánom



Ak je tvoj panáčik v **meste s výskumnou stanicou**, môžeš ho premiestniť do iného mesta s výskumnou stanicou (detaily o výskumných staniaciach sú uvedené nižšie).



Vynechanie akcie (pasovanie)

Hráč sa môže taktiež rozhodnúť v rámci svojej akcie nerobiť nič.
Stojí ho to jednu akciu.



Dispečer môže pohybovať v rámci svojho ťahu **panáčikmi ostatných hráčov** (využíva pritom ktorúkoľvek zo **základných akcií**), ako keby boli jeho vlastné. Môže tiež minúť akciu na to, že presunie panáčika do ktoréhokoľvek mesta, kde už stojí nejaký iný panáčik. Môže však pohybovať panáčikmi ostatných hráčov iba za predpokladu, že mu to dovoľia.

Poznámka: pri charterovom lete musí dispečer zahrať kartu zodpovedajúcu mestu, v ktorom stojí panáčik, ktorým chce pohnúť.



Stavba výskumnej stanice

Budovanie výskumných staníc pomáha tvojmu tímu pohybovať sa z miesta na miesto. Výskumné stanice sú tiež nevyhnutné na objavovanie liekov.

Zahraj kartu **zodpovedajúcu mestu**, v ktorom práve stojí tvoj panáčik, a umiestni sem výskumnú stanicu. Odlož zahraniú kartu na odkladací balíček. Pokiaľ už nie je žiadna výskumná stanica v zásobe, vezmi jednu z už umiestnených výskumných staníc a premiestni ju do mesta, kde práve stojí tvoj panáčik.



Operačný expert nepotrebuje na stavbu výskumnej stanice zahrať kartu zodpovedajúcu mestu, v ktorom práve stojí. Jednoducho minie akciu na **postavenie výskumnej stanice** v meste, kde práve stojí jeho panáčik.

Objavenie lieku



V okamihu, keď váš tím objaví všetky štyri lieky, vyhráivate!

Ak tvoj panáčik stojí v meste s výskumnou stanicou, odlož **5 kariet rovnakej farby** a objavíš liek na príslušnú chorobu. Vezmi žetón lieku a umiestni ho (symbolom fľaštičky nahor) na príslušné miesto na hracom pláne, aby bolo označené, že si chorobu vyliečil. Odlož použité karty na odkladací balíček.



Vedec potrebuje iba 4 karty jednej farby, aby vyliečil príslušnú chorobu v rámci akcie **objavenie lieku**.

Liečenie choroby



Ak si chcete zaistiť dostatok času na objavovanie liekov, budete musieť počas hry čas od času liečiť choroby.

Odstráň 1 kocku choroby z mesta, kde práve stojí tvoj panáčik (každá odstránená kocka stojí jednu akciu). Umietni odstránenú kocku späť do zásoby vedľa hracieho plánu. Ak hráči na danú chorobu **objavili liek**, z príslušného mesta v rámci jednej akcie odstráň **všetky kocky** (namiesto jednej).



Likvidácia choroby

Ak ste už objavili liek a **všetky kocky danej farby sú odstránené** z hracieho plánu, otočte žetón lieku na stranu znázorňujúcu západ slnka. Odteraz nebudú mať karty tejto farby otočené v rámci fázy bacilonosiča na hru žiaden vplyv. Vezmite všetky kocky danej farby a vráťte ich do škatule – do konca hry sa už nebudú používať.



Medik môže odstrániť všetky kocky jednej farby (namiesto jednej kocky) v rámci svojej akcie **liečenie choroby**.

Ak už bol na chorobu **objavený liek**, medik lieči rýchlejšie a môže vyliečiť všetky kocky danej choroby v meste, kde sa nachádza jeho panáčik, **bez spotreby akcie**. Táto unikátna schopnosť funguje počas ťahov všetkých hráčov.



Mesto X



Karta mesta X

Zdieľanie znalostí

Niekedy je pre jedného hráča zložité nazbierať dostatok kariet na objavenie lieku. V tomto prípade môže byť zdieľanie znalostí užitočné, hoci vykonanie tejto akcie je zložité.

Premiestnite kartu od jedného hráča k druhému. Každá prenesená karta stojí jednu akciu. Panáčky oboch hráčov musia stáť v tom istom meste a hráči si môžu odovzdať iba kartu mesta, v ktorom práve obaja stoja (ak napríklad obaja stojíte v Moskve, môžete si odovzdať iba kartu Moskva).

Ak má jeden z hráčov po odovzdaní kariet v ruke **viac ako 7 kariet**, nadbytočné karty musí okamžite odložiť na odkladací balíček.



Výskumník môže spoluhráčovi **odovzdať akúkoľvek kartu** v rámci akcie **zdieľanie znalostí**. Neobmedzuje ho odovzdávanie karty mesta, v ktorom oba panáčky stoja, ako ostatných hráčov. Táto možnosť sa vzťahuje iba na odovzdanie karty spoluhráčovi – ak by chcel výskumník kartu získať, vzťahujú sa naňho rovnaké obmedzenia ako na ostatných hráčov. Výskumník môže túto schopnosť použiť počas ťahu ktoréhokoľvek hráča.

2

BRANIE KARIET

Po odohraní akcií si musí hráč potiahnuť **2 karty** z balíčka hracích kariet a vložiť si ich do ruky. Ak sa v tomto okamihu vytiahne **karta epidémie**, pokračuje sa podľa pravidiel pri **epidémii** (pozri nižšie). Po potiahnutí kariet nasleduje **fáza bacilonosiča** (pozri nižšie).

Ak už v balíčku nie je dostatok kariet na to, aby hráč mohol potiahnuť, hra okamžite končí porážkou všetkých hráčov.

• ŠPECIÁLNE KARTY UDALOSTÍ

Balíček hracích kariet obsahuje niekoľko špeciálnych kariet. Tieto je možné zahráť kedykoľvek (aj počas ťahu spoluhráča) a nie je na ne potrebná akcia. Keď špeciálnu kartu zahráte, postupujte podľa inštrukcií na nej a potom ju odložte na odkladací balíček.

• LIMIT POČTU KARIET

Hráči môžu mať na ruke **maximálne 7 kariet**. Ak počet kariet v ruke tento počet prekročí v dôsledku ťahania kariet (alebo zdieľania znalostí), musí hráč ihneď nadbytočné karty odložiť na odkladací balíček. Hráč si môže vybrať, ktorú kartu odloží. Môže tiež zahráť špeciálnu kartu (aj tú, ktorú si práve potiahol), a tak redukovat počet kariet na 7.

• ZDIEĽANIE INFORMÁCIÍ O KARTÁCH

Hráči môžu počas hry otvorene diskutovať o stratégii, ale rovnako ako v reálnom živote nemajú prístup ku všetkým informáciám. V **stredne náročnej a ťažkej verzii** hry sa takáto situácia dosahuje tak, že hráčom nie je dovolené hrať s otvorenou rukou a ukazovať ostatným spoluhráčom svoje karty. Hráči však môžu spoluhráčom ústne oznámiť, ktoré karty v ruke držia (informácia je len zvuková, nie vizuálna). V **jednoduchej hre** toto obmedzenie neplatí a hráči môžu hrať s odkrytými kartami.

Pretože hra Pandemic je skúškou spolupráce (a nie pamäte), hráči môžu kedykoľvek kontrolovať obsah oboch odkladacích balíčkov.

Kedykoľvek hráč potiahne kartu epidémie, odloží ju na odkladací balíček a vykoná nasledujúce:

- 1. Zvýši úroveň infekcie** – na ukazovateli miery infekcie posunie **žetón infekcie** o 1 stupeň.
- 2. Infikuje** – vezme spodnú kartu z ťahacieho balíčka infekcií a **umiestni 3 kocky** do mesta, ktoré je na nej zobrazené. Potom kartu umiestni na odkladací balíček infekcií.
Poznámka: žiadne mesto nemôže obsahovať viac ako **3 kocky jednej farby**. Ak by epidémia spôsobila, že by mesto presiahlo tento limit, nadbytočné kocky sa vrátia do zásoby a dôjde k pandémie (viac nižšie). Ak v zásobe nie je dostatočné množstvo kociek, ktoré by mohli byť pridané na hrací plán, hra okamžite končí prehrou všetkých hráčov.
- 3. Zvýši intenzitu infekcie** – vezme odkladací balíček infekcií, poriadne ho premieša a položí **navrch** na ťahací balíček infekcií (nemieša karty do ťahacieho balíčka).

3

FÁZA BACILONOSIČA

Vezmi z ťahacieho balíčka infekcií toľko kariet, koľko zodpovedá súčasnej **miere infekcie**, a pridaj **po jednej kocke** zodpovedajúcej farby do každého mesta. Vyhodnoť karty v tom poradí, v akom si si ich bral. Ak by mesto malo farbu **zlikvidovanej choroby**, kocku neprikladaj. Ak mesto už obsahuje **3 kocky choroby** tej istej farby, aká má byť pridaná, kocka sa neprikladá a dochádza k **pandémii**.

Príklad

Rado hrá fázu bacilonosiča, aby dokončil svoj ťah. Ukazovateľ miery infekcie je na úrovni „3“, takže berie 3 karty – Soul, Paríž a nakoniec Alžír. Červená choroba – SARS bola už v rámci hry zlikvidovaná, čiže Soul Rado ignoruje. Antrax a cholera sú ale stále hrozbou. Rado musí do oboch vyťahnutých miest pridať po jednej kocke (napriek tomu, že na cholera majú hráči liek, choroba sa môže naďalej šíriť). Rado pridá modrú kocku antraxu do Paríža, v ktorom sú teraz dve kocky. Alžír už ale tri čierne kocky cholery má, takže nie je kam kocku pridať a dochádza k pandémii.

• PANDÉMIA

K pandémii dôjde, keď má hráč pridať kocku choroby do mesta, ktoré **už obsahuje 3 kocky** choroby pridávanej farby. Ak takáto situácia nastane, namiesto pridania štvrtej kocky sa choroba šíri do príslušných miest.

Vždy keď dôjde k **pandémii**, posuňte žetón pandémie na počítadle pandémie. Ak počet šírenia dosiahne osem (žetón sa dostane na symbol lebky), hra okamžite končí porážkou všetkých hráčov. Hráči prehrávajú aj vtedy, ak v zásobe nie je dostatočný počet kociek, ktoré by bolo možné na hrací plán pridať.

Reťazová reakcia

Ak by ktorákoľvek z novopridaných kociek spôsobila, že počet kociek pridávanej farby by vo vedľajšom meste presiahol tri, spôsobí to pandemickú reťazovú reakciu. **Každé mesto**, v ktorom sa presiahne počet kociek, prejde pandemiou v rámci jednej reťazovej reakcie **iba raz**.

Príklad

V Alžíri došlo k pandémii cholery. Rado musí položiť čierne kocky do všetkých príslušných miest: Madridu, Paríža, Istanbulu a Káhiry. Káhira má už tiež, bohužiaľ, tri čierne kocky cholery, a preto pridávaná kocka spôsobí pandemickú reťazovú reakciu (Poznámka: Madrid má momentálne tiež viac ako tri kocky, ale nemá viac ako tri v jednej farbe, takže k reakcii nedochádza.)

Rado tak musí pridať po jednej čiernej kocke aj k mestám prilahlým ku Káhire. Už nepridáva kocku do Alžíru (lebo v každom meste sa môže šíriť choroba počas reťazovej reakcie iba raz), ale musí pridať jednu do Istanbulu (ktorý má teraz tri) a ďalších miest, ktoré sa na obrázok nevošli. Našťastie pre Rada a jeho spoluhráčov v žiadnom z týchto miest nedochádza k ďalšej pandémiei. Rado posunie žetón pandémie na počítadle pandémie o dve políčka, lebo v tomto ťahu došlo k dvom pandemiám. Rado odloží všetky tri karty a ukončí svoj ťah.

• KONIEC ŤAHU

Po vyhodnotení všetkých kariet infekcií sa tieto karty umiestnia na odkladací balíček infekcií. Ťah hráča skončil. Začína ťah hráča po jeho ľavici.

X

KONIEC HRY

PORÁŽKA

Hra okamžite končí prehrou hráčov, ak nastane jedna z nasledujúcich situácií:

- ✖e Hráč má pridať kocku choroby na hrací plán, ale v zásobe už žiadne kocky danej choroby nezostali.
- ✖e Nastane ôsma pandémie (žetón sa na počítadle pandemií dostane na lebku).
- ✖e Nezostávajú už žiadne karty v balíčku hracích kariet a hráč musí ťahať.

VÍŤAZSTVO

Hráči kolektívne vyhrajú, ak sa im podarí objaviť liek na všetky choroby (antrax, brušný týfus, SARS i cholera). Hráči nemusia vyliečiť všetky mestá, aby vyhrali. Víťazia v okamihu, keď objavia štvrtý a posledný liek.

UKÁŽKOVÝ ŤAH

V hre už bolo vykonaných niekoľko ťahov a momentálne bude ťahať Rado (vedec – biely panáčik). Rado je práve v Manile. V hre už hráči zlikvidovali SARS. Martina je operačný expert (zelený panáčik) a v svojom ťahu postavila neďaleko v Čennaj výskumnú stanicu. Radov ťah začína.

AKCIA 1

Brušný týfus sa rozšíril do Manily a Rado sa rozhodne ho liečiť. Strávi tak svoju prvú akciu **liečením choroby** a odstráni jednu žltú kocku.

AKCIA 2

Po tom, čo sa s Martinou oboznámili so svojimi kartami, vymyslel Rado plán, ale musí letieť do Čennaj, aby ho mohol realizovať. Našťastie má v ruke kartu Manily, a tak ju môže použiť v rámci svojej druhej akcie a odletieť **charterovým letom**. Posunie svojho panáčika do Čennaj, kde stojí výskumná stanica, a stretne sa tam s Martinou.

AKCIA 3

V momente, keď stoja oba panáčiky v Čennaj, môžu Rado a Martina realizovať ďalšiu časť svojho plánu. Rado využije svoju tretiu akciu na **zdieľanie znalostí** a dostane od Marty karty Čennaj, o ktorej mu už predtým povedala, že ju má v ruke.

AKCIA 4

Teraz môže Rado svoj plán dokončiť. Vo **výskumnej stanici** v Čennaj objaví **liek** na cholera. Hráč by normálne potreboval 5 kariet jednej farby, ale Rado je **vedec**, a tak mu stačia iba štyri. Odhodí **4 čierne karty** a v rámci štvrtej akcie objaví liek. Čierny žetón lieku je umiestnený fľaštičkou nahor na príslušné miesto v časti hracieho plánu vyhradenej pre lieky.

DOTIAHNUTIE DVOCH KARIET

Po odohraní štyroch akcií sa Rado presunie do ďalšej fázy ťahu a vezme si dve karty z ťahacieho balíčka hracích kariet. Žiadna z kariet nie je epidémia, takže si ich Rado obe vezme do ruky a zahrá poslednú fázu svojho ťahu – bacilonosiča.

Ak chcete vidieť zvyšok Radovho ťahu, pozrite si príklad fázy bacilonosiča.

VARIANT PRE JEDNÉHO HRÁČA

Hra je určená dvom až štyrom hráčom. Vrele odporúčame, aby ste si ju vyskúšali zahráť aj sami. V tomto prípade hráč môže hrať s ľubovoľným počtom postáv (ideálne štyrmi) s určenými rolami ako pri hre s viacerými hráčmi, všetky postavy však riadi on sám. Karty, ktoré by bežne hráči mali v ruke, si nechá vyložené pre každú postavu zvlášť. Aplikujú sa všetky pravidlá ako v bežnej hre, predovšetkým obmedzenie počtu kariet pre jednotlivé postavy.

Distribútor pre SR:

ALBI s.r.o.,
Dlhá 88, Žilina
www.albi.sk

Infolinka: +420 737 221 010

The logo for ALBI, featuring the word "Albi" in a stylized, handwritten script font, with a horizontal line underneath.

Pandemic Game Design by Matt Leacock
Graphic Design and Layout by Joshua Cappel
Painted Art by Régis Moulun
Published by Z-Man Games Inc.