

PANDEMIC™

Matt Leacock

Jste připraveni převzít odpovědnost za záchranu lidstva? Útočí na něj čtyři smrtelné choroby. Vy jako členové profesionálního mezinárodního týmu máte za úkol udržet šíření chorob pod kontrolou.

Budete cestovat po celém světě, léčit nakažené pacienty a zároveň dělat vše pro vyvinutí nových účinných léků.

Klíčem k úspěchu je dokonalá spolupráce všech a využití silných stránek každého jednotlivého člena týmu.

Čas neúprosně běží, infekce se šíří, vypuknutí pandemie hrozí každým okamžikem více a více. Dokážete včas vyvinout lék proti každé ze čtyř smrtelných nákaz? Osud lidstva je ve vašich rukou!

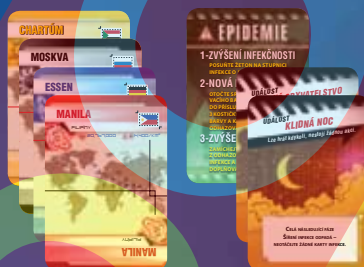
HERNÍ MATERIÁL



7 karet rolí



7 figurek



59 hracích karet

(48 karet měst, 6 karet epidemií, 5 karet událostí)



4 přehledové karty



48 karet infekce



96 kostiček nemocí
(24 v každé ze 4 barev)



4 žetony léků

strana
„Vymýceno“
(⊘)



1 žeton infekce



1 žeton pandemie



6 výzkumných stanic

1 herní plán

ÚVOD

Ve hře Pandemic budete představovat členy mezinárodního týmu, jehož úkolem je zabránit celosvětové katastrofě způsobené čtyřmi smrtelně nebezpečnými chorobami. Musíte všichni spolupracovat co nejlépe, abyste vyvinuli všechny potřebné léky dříve, než nákaza zachvátní celé lidstvo.

Pandemic je kooperativní hra. To znamená, že se vám buď podaří všem dohromady zvítězit, nebo všichni prohrajete.

Šíření nemocí je ve hře znázorněno tak, že se na herní plán postupně umísťují kostičky čtyř barev, léčení nemocných probíhá tak, že kostičky z herního plánu zase v souladu s pravidly odstraňujete. Jaké konkrétní strašné nemoci kostičky jednotlivých barev představují, ponecháváme na vaši fantazii.

Vášim cílem je vyvinout léky na všechny čtyři nemoci dříve, než nastane některá z těchto skutečností:

- Dojde k vypuknutí 8 pandemií (což vyvolá celosvětovou paniku);
- Šíření některé nemoci se vymkne kontrole (budete nuceni umístit na herní plán kostičku nemoci, jejichž zásoba již bude vyčerpána);
- Prohrajete závod s časem (budete mít za úkol dobrot hrací kartu, ale doplňovací balíček už bude vyčerpán).

Každý hráč bude mít svou roli se zvláštní schopností, jejímž využitím bude přispívat k úspěchu celého týmu.

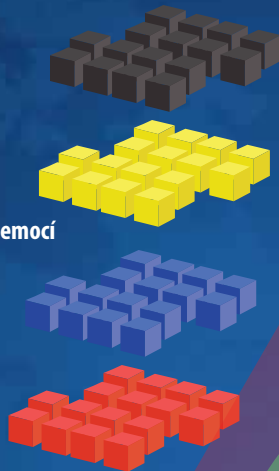
PŘÍPRAVA HRY

1 Herní plán, kostičky nemocí a výzkumné stanice

Rozložte herní plán tak, aby na něj všichni snadno dosáhli. Připravte vedle něj zásobu výzkumných stanic a kostiček nemocí, ty můžete rozřadit podle barev.

V Atlantě má sídlo vaše mezinárodní organizace Sřředisko pro boj s nakažlivými nemocemi (CDC, Center for Disease and Prevention).

Kostičky nemocí



Výzkumné stanice



2 Žeton pandemie, žetony léků

Žeton pandemie položte na pole 0 počítadla pandemií, žetony léků lícovou stranou nahoru připravte poblíž panelu léku vyznačeného na dolním okraji herního plánu.

Žeton pandemie

Počítadlo pandemií



Žetony léků

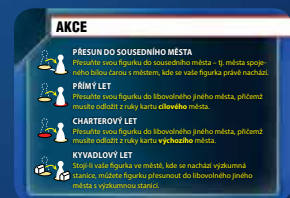
Panel léků

4 Karty rolí, hrací karty, figurka

Zamíchejte karty rolí a každému hráči rozdejte po jedné – každý si ji položí lícem nahoru před sebe na stůl a vezme si figurku příslušné barvy. Figurky postavte na herní plán na výchozí pole Atlanta. Nepoužité karty rolí a figurky můžete vrátit do krabice – nebude jich už zapotřebí. Každý také obdrží jednu přehledovou kartu.

Z balíčku hracích karet vytřídte karty epidemií (budou potřeba v následujícím kroku), zbylé karty (budou to karty měst a událostí) zamíchejte a rozdejte každému hráči množství dané následující tabulkou:

počet hráčů	počet karet
2 hráči	4 karty
3 hráči	3 karty
4 hráči	2 karty



Žeton infekce

Balíček karet infekce

Odhazovací balíček karet infekce

Stupnice infekce

3

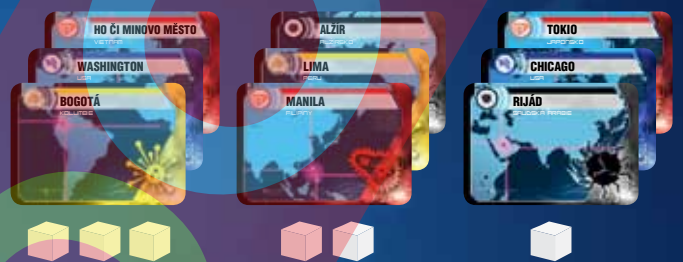
Žeton infekce, úvodní výskyt nákazy

Žeton infekce položte na první pole stupnice infekce (pole „2“). Zamíchejte karty infekce, vytvořte z nich balíček lícem dolů, položte na vyznačené místo na herním plánu a vrchní 3 karty otočte. Do každého města udaného těmito kartami položte na herní plán po 3 kostičkách příslušné barvy.

Poté otočte další 3 karty infekce, do těchto měst položte po 2 kostičkách nemoci v dané barvě.

Do třetice otočte 3 karty infekce a do příslušných měst položte po 1 kostičce nemoci v příslušné barvě.

Tímto způsobem umístíte na herní plán celkem 18 kostiček nemoci v barvách odpovídajících městům na otočených kartách infekce. Všechny 9 otočených karet odložte na místo pro odhazovací balíček karet infekce na herní plán.



Do každého města umísťujete kostičky nemoci odpovídající barvě města na otočené kartě.

6

Začátek hry

Hráči si prohlédnou hrací karty, které dostali. Začíná ten, kdo má kartu města s největším počtem obyvatel.

4 hromádky pro první partii

Karta epidemie do každé hromádky



Pro svou první hru použijte 4 karty epidemií.

Nejobtížnější úroveň hry se 6 kartami epidemií představuje opravdovou výzvu.

5

Balíček hracích karet

Zvolte si úroveň obtížnosti hry. Na prvním stupni obtížnosti použijte 4 karty epidemií, na druhém stupni 5 a na nejobtížnějším stupni 6 karet epidemií. Pro první partii vám doporučujeme nejnížší stupeň, na kterém použijete 4 karty epidemií.

Balíček hracích karet, které vám zbyly po úvodním rozdání karet hráčům, rozdělte na přibližně stejně velké hromádky v počtu podle zvoleného stupně obtížnosti (4, 5 nebo 6). Do každé hromádky vložte po 1 kartě epidemie, každou hromádku zvlášť pečlivě zamíchejte a nakonec položte všechny hromádky na sebe (případně menší hromádky dejte do spodku), čímž vytvoříte doplňovací balíček hracích karet. Umístěte ho na vyznačené místo herního plánu. Zbylé karty epidemií můžete vrátit do krabice.

PRŮBĚH HRY

Ve hře se hráči střídají na tahu od začínajícího hráče ve směru hodinových ručiček.

Tah hráče sestává z následujících tří fází:

1. Provedení až 4 akcí.
2. Dobrání 2 hracích karet.
3. Šíření infekce.

Po provedení třetí fáze šíření infekce je tah hráče u konce a na řadě je spoluhráč po levici.

Hráči si mohou v průběhu hry libovolně radit. Nechte každého, aby svobodně vyjádřil svůj názor. Rozhodnutí o tom, co provede, je však vždy na hráči na tahu.

V balíčku hracích karet jsou karty měst, událostí a epidemií.

Do ruky se vám však mohou dostat jen karty měst a událostí (karty epidemií popisujeme dále). Karty měst použijete zejména v rámci provádění akcí ve svém tahu, karty událostí lze použít kdykoliv (i mimo svůj tah, jak bude podrobněji zmíněno dále).

3

AKCE

V každém tahu můžete provést až 4 akce. Nemusíte využít všechny, stane se vám však zřídka, že nebudete mít žádný nápad, jakou akci provést, a nevyužijete je všechny. Akce si totiž nelze ušetřit do dalšího tahu, nevyužité akce propadnou.

Akce můžete ve svém tahu libovolně kombinovat a opakovat – každé jednotlivé provedení však platí za jednu akci. Zvláštní schopnosti vaší role vám mohou umožnit provedení zvláštních akcí či některé akce změnit. Některé akce vyžadují odložení (zahrání) karet z ruky – všechny použité karty odkládáte na odkládací balíček hracích karet na herním plánu.

AKCE PRO POHYB



Přesun do sousedního města

Přesuňte svou figurku do sousedního města – tj. města spojeného bílou čarou s městem, kde se vaše figurka právě nachází.



Přímý let

Přesuňte svou figurku do libovolného jiného města, přičemž musíte odložit z ruky kartu **cílového** města.



Charterový let

Přesuňte svou figurku do libovolného jiného města, přičemž musíte odložit z ruky kartu **výchozího** města.



Kyvadlový let

Stojí-li vaše figurka ve městě, kde se nachází výzkumná stanice, můžete figurku přesunout do libovolného jiného města s výzkumnou stanicí.



Bílá čára vedoucí ven z herního plánu na levém a pravém okraji znamená sousedství měst na protilehlých okrajích herního plánu jako na glóbu. Příklad: města Sydney a Los Angeles spolu sousedí.

DALŠÍ AKCE



Stavba výzkumné stanice

Ve městě, kde se právě nachází vaše figurka, můžete postavit výzkumnou stanici. K tomu je zapotřebí odložit kartu příslušného města. Výzkumnou stanici vezměte z obecné zásoby poblíž herního plánu, pokud už je zásoba vyčerpána, můžete ji vzít odkudkoli z herního plánu.



Léčení nemocných

Z města, kde se právě nachází vaše figurka, odstraňte jednu libovolnou kostičku nemoci a vraťte ji do příslušné zásoby vedle herního plánu. Pokud je už daná nemoc vyléčitelná (viz dále), odstraňte z daného města všechny kostičky příslušné nemoci (všechny odstraňované kostičky v rámci jedné akce musejí být stejné barvy).

Podarí-li se vám odstranit z herního plánu všechny kostičky jedné z vyléčitelných nemocí, je tato nemoc definitivně vymýcena. Žeton příslušného léku na panelu léků otočte nahoru stranou „Vymýceno“ (☉) a v průběhu této partie už nikdy nebudete na herní plán přidávat kostičky této barvy.



Předání zkušeností

Nachází-li se ve městě, kde právě stojí vaše figurka, také figurka jiného hráče, můžete mu předat kartu tohoto města nebo si ji od něj vzít. S předáním musejí vždy oba hráči souhlasit. Překročí-li některý hráč po předání karty limit 7 karet v ruce, musí hned zahrát nějakou kartu události či libovolnou kartu odložit. (Kartu města zahrát nemůžete, protože to by vyžadovalo další akci, což s počtem karet překračujícím stanovený limit není dovoleno.)



Vyvinutí léku

Stojí-li vaše figurka ve městě s výzkumnou stanicí, můžete odložit 5 karet měst stejné barvy, čímž vyvinete lék na nemoc této barvy. Barva města, kde se nacházíte, přitom může být libovolná. Od tohoto okamžiku je daná nemoc vyléčitelná. Položte na panel léků žeton léku této barvy lícovou stranou nahoru.

Pokud se zároveň na herním plánu právě nenachází žádná kostička této nemoci, je nemoc rovnou vymýcena. Příslušný žeton léku na panelu otočte nahoru stranou „Vymýceno“ (☉).

Odstranění kostiček jedné barvy z města vždy vyžaduje využití akce **léčení nemocných** – bez ohledu na to, zda nemoc je vyléčitelná či není.

Pro vítězství ve hře není nutné, abyste nemoci vymýtili. Značně vám to však usnadní situaci – kostičky vymýcených nemocí se už totiž do hry znovu nedostanou. Naproti tomu odstranění všech kostiček nemoci, na kterou zatím nebyl vyvinut lék, nemá pro vítězství ve hře žádný význam, nemoc může později znovu vypuknout.

Příklad: Stojí-li figurky vaše a vašeho spoluhráče v Moskvě, můžete jeden druhému předat kartu Moskva (oběma směry). S předáním však musíte oba souhlasit.



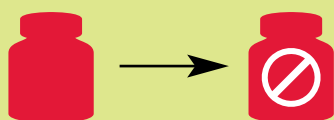
Vyvinutí léku samo o sobě neznámá, že kostičky dané nemoci automaticky z herního plánu odstraní (viz rámeček výše). V průběhu hry totiž může dojít k opětovnému přidávání kostiček této nemoci na herní plán, dokud není nemoc zcela vymýcena. Léčení vyléčitelné nemoci je však snazší a vy jste blíže k vítězství – vyvinutí všech čtyř léků totiž znamená vítězství ve hře.

Příklad: Jako první je na tahu oranžový hráč. Provede následující 4 akce: (1) přesun z Atlanty do Chicaga, (2) přesun z Chicaga do San Francisca, (3) léčení nemocných modrou nemocí – odstraní první modrou kostičku a (4) další léčení nemocných modrou nemocí – odstraní druhou modrou kostičku (modrá nemoc není dosud vyléčitelná).

Tím ukončí oranžový fázi akcí svého tahu.



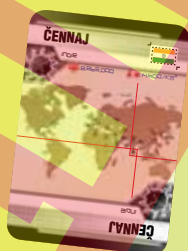
Příklad: Později ve hře jsme v situaci, kdy je červená nemoc již vyléčitelná. Na celém herním plánu zbývají tři poslední červené kostičky, a to v Manile, kde začíná svůj tah bílý hráč. Jako první akci (1) provede léčení nemocných červenou nemocí v Manile – odstraní všechny zbývající červené kostičky z herního plánu. Tím je červená nemoc definitivně vymýcena, příslušný žeton na panelu léků otočí bílý hráč stranou „Vymýceno“ (☒) nahoru.



Figurka zeleného hráče se právě nachází v Čennaji, kde zelený hráč ve svém předchozím tahu postavil výzkumnou stanici. Zelený má v ruce kartu Čennaj, která by se mohla bílému hráči hodit (má v ruce 3 jiné karty měst černé barvy). Bílý se může do Čennaje ve svém pokračujícím tahu dostat pomocí charterového letu – jako druhou akci (2) odloží kartu Manila a přesune svou figurku do Čennaje.



Poté si bílý vezme kartu Čennaj od zeleného hráče (3), čímž doplní počet černých karet v ruce na 4.



Bílý hráč má roli vědce, kterému stačí k vyvinutí léku odložit 4 karty stejné barvy místo obvyklých 5. Jeho figurka se nachází v Čennaji, kde stojí výzkumná stanice, nic tedy nebrání tomu, aby bílý hráč jako svou čtvrtou akci (4) vyvinul lék na černou nemoc. Na panel léků umístí černý žeton lícovou stranou nahoru.

Tím je fáze akcí bílého hráče u konce.



DOBÍRÁNÍ KARET

Druhou fází tahu hráče je dobrání hracích karet. Vezměte si z balíčku do ruky 2 karty.



Pokud v balíčku již není dostatek karet, hra končí porážkou! Svůj boj s časem jste prohráli. Na rozdíl od jiných her se zde nevytváří nový dobírací balíček zamícháním balíčku odkládacího.

KARTY EPIDEMIÍ

Objeví-li se mezi právě dobranými kartami karta epidemie, neberte si ji do ruky, ale proveďte následující kroky:

1. Zvýšení infekčnosti: Posuňte žeton na stupnici infekce o 1 pole dále (vpravo).

2. Nová nákaza: otočte spodní kartu z doplňovacího balíčku karet infekce. Do příslušného města umístěte 3 kostičky nemoci příslušné barvy (připomínáme, že se to netýká nemocí, které již byly vymýceny – takové kostičky se už na herním plánu neobjeví). Pokud ve městě již nějaká kostička této barvy leží, doplňte jejich počet do 3, poté ve městě vypukne pandemie této nemoci (viz podrobněji dále). Na závěr kartu infekce odložte na odhazovací balíček karet infekce.



Není-li v zásobě dostatek kostiček, které máte položit na herní plán, je hra u konce – šíření této nemoci se vymklo kontrole a váš tým prohrál! K tomu může dojít v tomto kroku Nová nákaza, při vypuknutí pandemie nebo ve fázi Šíření infekce (jak se dozvíte dále).

3. Zvýšení nebezpečí: vezměte všechny karty z odhazovacího balíčku karet infekce (včetně té, kterou jste tam právě v předchozím kroku přidali), zamíchejte je a vraťte je lícem dolů navrch doplňovacího balíčku.



Dejte pozor – v rámci kroku Nová nákaza otáčejte opravdu spodní kartu z doplňovacího balíčku, poté míchejte pouze odhazovací balíček a karty položte navrch doplňovacího balíčku zase lícem dolů.

Teoreticky je možné, že obě dobrané karty budou karty epidemií. V takovém případě proveďte celý uvedený proces dvakrát po sobě.

Při druhém provádění kroku Zvýšení nebezpečí bude odhazovací balíček tvořit jediná karta infekce, ta, která byla otočena zespodu doplňovacího balíčku v předchozím kroku Nová nákaza. Tím je jisté, že v tomto městě propukne v následující fázi Šíření infekce (viz dále) pandemie, pokud tomu některý z hráčů nezabrání zahráním vhodné karty události (ty popisujeme dále na str. 7).

Karty epidemií po jejich vyhodnocení odložte stranou. Nedobíráte si však místo nich do ruky žádné jiné hrací karty!

LIMIT KARET V RUCE

Máte-li po dobrání obou karet (nikoliv každé jednotlivě) a po případném vyhodnocení karet epidemií v ruce více karet než 7, musíte přebytečné karty odložit nebo zahrát vhodné karty události (viz str. 7).

Pokračování příkladu: Bílý hráč po ukončení fáze akcí dobere 2 karty, žádná z nich není karta epidemie a bílý má v ruce výrazně méně karet než 7. Jeho tah pokračuje poslední fází.



ŠÍŘENÍ INFEKCE

V této fázi otočí hráč na tahu tolik karet infekce z doplňovacího balíčku, kolik udává aktuální stav na stupnici infekce. Karty otáčejte jednu po druhé a postupně vyhodnocujte situaci v dotčených městech.

Do města určeného otočenou kartou infekce položte jednu novou kostičku nemoci příslušné barvy z obecné zásoby (opět s výjimkou situace, kdy byla tato nemoc již vymýcena). V každém městě však mohou být nanejvýš 3 kostičky od každé barvy – jsou-li tam již 3, další nepřidávejte, ale v daném městě vypukne pandemie této nemoci (viz dále). Vyhodnocené karty infekce odkládejte na odhazovací balíček.



Pokračování příkladu: Bílý pokračuje poslední fází svého tahu. Stupnice infekce udává, že je potřeba otočit 3 karty infekce. První z nich je Soul – červená nemoc již byla vymýcena, takže se neděje nic. Karta se bez účinku odloží na odhazovací balíček.

Další kartou je Paříž – bílý položí do města Paříž na herní plán jednu novou modrou kostičku a kartu odloží.

Třetí otočenou kartou infekce je Alžír. Černá nemoc je sice vyléčitelná, ale nebyla dosud vymýcena a v Alžíru zrovna již tři černé kostičky leží!

Vypukne zde pandemie černé nemoci.

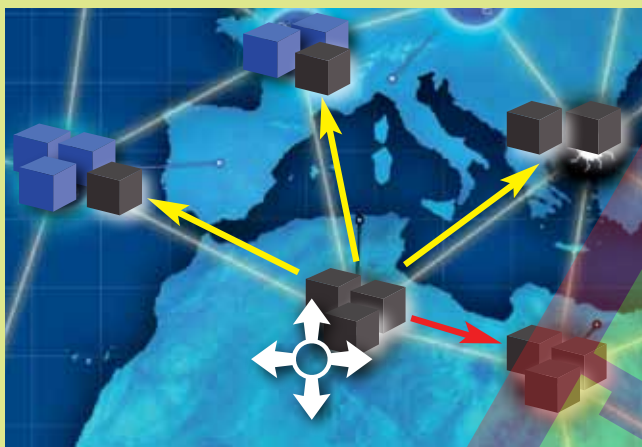


PANDEMIE

Dojde-li jakýmkoliv způsobem ve hře k situaci, že máte do nějakého města položit čtvrtou či další kostičku nějaké nemoci, kostičky nepřidávejte, ale ve městě vypukne pandemie této nemoci. Na počítadle pandemií posuňte žeton o 1 pole dále a do všech sousedících měst položte po jedné kostičce této nemoci (tím se může stát, že se ve městě objeví kostička jiné barvy, než tomuto městu přísluší). Opět platí, že pokud byste měli někam přidat čtvrtou kostičku stejné barvy, kostička se nepřidává, ale pandemie vypukne i tam. Tím může dojít k řetězovému šíření pandemií příslušné nemoci. Do měst, které jste v rámci právě probíhajícího řetězu pandemií již vyhodnocovali, nepřidávejte nic, jinak by došlo při šíření pandemií k nekonečné smyčce. Pandemie vyhodnocujte postupně jednu po druhé, v případě současného vypuknutí několika pandemií si můžete pořadí zvolit libovolně. V jednom městě se tedy může teoreticky nacházet až 12 kostiček, po 3 od každé barvy, ale asi byste v takovém městě nechtěli bydlet...



Jakmile se žeton pandemie dostane na poslední pole počítadla (vypukla 8. pandemie), je konec! Partie končí porážkou hráčů.

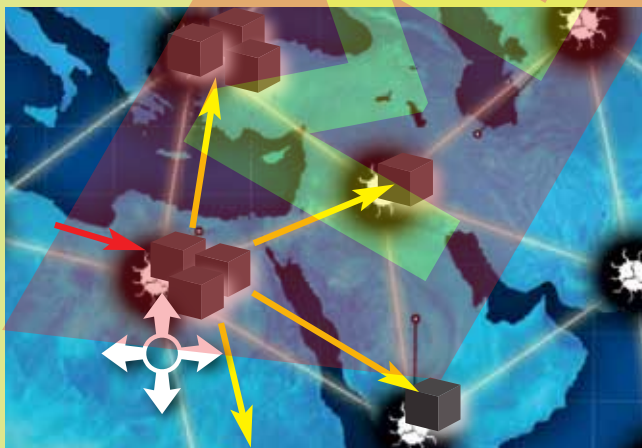


POČÍTADLO PANDEMII



Pokračování příkladu: V Alžírě vypukla pandemie černé nemoci. Bílý hráč posune žeton na počítadle pandemií na další pole a přidá po jedné černé kostičce do všech měst sousedících s Alžírem – do Madridu, Paříže, Istanbulu a Káhiry. V Káhiře však již 3 černé kostičky jsou. Sem tedy bílý čtvrtou kostičku nepřidá, ale dojde zde k řetězovému šíření pandemií.

Bílý opět posune žeton pandemie na počítadle o jedno pole dále a přidá po 1 černé kostičce do měst sousedících s Káhirou – do Istanbulu, Bagdádu, Rijádu a Chartúmu. Do Alžírě kostičku nepřidá, protože Alžír se v tomto řetězu pandemií již vyhodnocoval. Bílý na závěr svého tahu odloží kartu infekce Alžír na odhazovací balíček.



KONEC TAHU

Po ukončení fáze Šíření infekce je tah hráče u konce. Na řadě je spoluhráč po levici.

KARTY UDÁLOSTÍ



Hrát karty událostí může kterýkoliv hráč kdykoliv. Hraní karty události ve svém tahu není považováno za provedení akce. Jak se karta události použije, rozhoduje hráč, který ji zahrál.

Jediným okamžikem, kdy není dovoleno zahrát kartu události, je po dobrání karty z balíčku (hrací karty nebo karty infekce), dříve než dojde k jejímu vyhodnocení.

Doberete-li dvě karty epidemií najednou, je možné zahrát kartu události po vyhodnocení první karty epidemie před tím, než začnete vyhodnocovat druhou kartu epidemie.

Příklad: Ve fázi Šíření infekce vyvolá první karta infekce vypuknutí pandemie. Nemůžete zahrát kartu události Letecká přeprava, abyste zabránili vypuknutí této pandemie tím, že do postiženého města přesunete hlavního hygienika. Kartu infekce musíte nejprve zcela vyhodnotit. Poté můžete pomocí karty události hlavního hygienika přesunout jinam dříve, než otočíte a začnete vyhodnocovat další kartu infekce.

Zahrané karty události se normálně odkládají na odkládací balíček hracích karet.

HRAČÍ KARTY

Během první partie můžete své hrací karty nechat ležet veřejně před sebou na stole lícem nahoru.

Do limitu 7 karet v ruce se počítají pouze hrací karty. Karty roli a přehledové karty se nepočítají.

V dalších partiích byste měli karty v ruce přechovávat tajně a informace si pouze sdělovat, ale pokud to budete považovat za vhodné, můžete je i nadále vykládat veřejně na stůl.

Hráči si mohou kdykoli bez omezení prohlížet jakékoli odhozené či vyřazené karty, odhazovací balíček karet infekce i odkládací balíček hracích karet.

KONEC HRY

Hra končí vítězstvím hráčů v okamžiku, kdy se podařilo vyvinout léky všech 4 barev.

K vítězství není zapotřebí, abyste kteroukoliv z nemocí zcela vymýtili. Jen je třeba vyvinout všechny léky. Jakmile se to podaří, je konec hry bez ohledu na to, kolik jakých kostiček na herním plánu ještě zůstává.

Hra končí porážkou hráčů, nastane-li jakákoliv z těchto situací:

- Žeton pandemie se dostane na poslední pole počítadla (došlo k vypuknutí 8 pandemií);
- Na herní plán je třeba umístit kostičku určité barvy, jejíž zásoba již došla (šíření této nemoci se vymklo kontrole);
- Hráč na tahu si nemůže dobrat 2 hrací karty, protože jich v dobíracím balíčku zůstává méně (závod s časem jste nezvládli).

KARTY ROLÍ

Každý hráč představuje odborníka určité výlučné specializace se zvláštní schopností, zvyšující šanci celého týmu na úspěch.



ANALYTIK

Analytik může jako jednu ze svých akcí vyhledat v odkládacím balíčku hracích karet libovolnou kartu události a položit ji na svou kartu role. V jednom časovém okamžiku smí mít na kartě role uloženu vždy jen jednu kartu události. Karta události ležící na kartě role se mu nepočítá do limitu karet v ruce.

Zahraje-li analytik kartu události uloženou na své kartě role, je poté karta události ze hry trvale vyřazena – nevrací se do odkládacího balíčku.



DISPEČER

Dispečer má ve fázi akcí na výběr i následující akce:

- přesunout figurku libovolného hráče (pokud s tím příslušný hráč souhlasí) do jiného libovolného města, **kde se nachází jiná figurka**;
- provádět akce pohybu místo svojí figurky s figurkou jiného hráče (opět s jeho souhlasem).

Při přesunu cizí figurky pomocí akce přímý nebo charterový let odkládáte svoje karty z ruky vy, nikoliv ten, komu figurka patří, a při akci charterový let odkládáte kartu výchozího města přesunované figurky – na vaši figurku se v tomto případě nebere ohled.

Dispečer může cizí figurky pouze přesunovat. Jiné akce, například léčení nemocných, prostřednictvím cizích figurek provádět nemůže.



HLAVNÍ HYGIENIK

Do města, kde se nachází figurka hlavního hygienika, a do všech měst sousedících se nepředává žádná kostička nemoci (ani nevypuká pandemie) bez ohledu na to, zda je nemoc vyléčitelná či není.

PRAVIDLA, NA KTERÁ SE ČASTO ZAPOMÍNÁ

- Za dobrou kartu epidemie si nedobíráte žádnou náhradní kartu.
- V každé výzkumné stanici je možné vyvinout libovolný lék – barva města, kde stanice stojí, při tom nehraje roli.
- Předávat si lze jen karty toho města, kde se zároveň figurky obou dotčených hráčů nacházejí.
- Výzkumník libovolné karty města pouze dává, nikoliv přijímá. Jemu lze předat pouze kartu města, kde se obě figurky zároveň nacházejí (jako obvykle).
- Jakmile dostanete kartu od jiného hráče, je třeba hned zkontrolovat maximální limit počtu karet v ruce. Při dobírání karet se limit kontroluje až po dobrání obou karet a po případném vyhodnocení karet epidemií.
- I v tahu, v němž se vyhodnocovaly karty epidemií, následuje ještě fáze šíření infekce.



TERÉNNÍ SPECIALISTA

Terénní specialista má ve fázi akcí na výběr i následující akce:

- postavit ve městě, kde se nachází jeho figurka, výzkumnou stanici, aniž by musel odložit kartu;
- přesunout se z města s výzkumnou stanicí do libovolného jiného města – přitom musí odložit **libovolnou** kartu města a tuto akci smí provést ve svém tahu pouze jednou.

Přesouvá-li dispečer figurku terénního specialisty, nemůže při tom využít jeho zvláštní schopnosti.



ZDRAVOTNÍK

Provádí-li zdravotník akci léčení nemocných, může v případě dosud nevyléčitelné nemoci odstranit všechny kostičky jedné nemoci (jako by již byla vyléčitelná). V případě vyléčitelné nemoci pak ve městě, kde se nachází jeho figurka, odstraní všechny kostičky takových nemocí automaticky – nemusí při tom využít žádnou akci. To platí i pro města, kterými zdravotník pouze prochází.

Schopnost zdravotníka odstranit automaticky všechny kostičky vyléčitelné nemoci, kamkoliv přijde, se uplatní i při jeho přesunu pomocí karty události Letecká přeprava nebo je-li jeho figurka přesunuta v rámci tahu dispečera.

Do města, kde se nachází zdravotník, se zároveň nikdy nepřidávají kostičky vyléčitelných nemocí (ani tam nemůže vypuknout pandemie takové nemoci).



VÝZKUMNÍK

Výzkumník může v rámci akce předání zkušeností hráči, jehož figurka se nachází v témže městě, předat libovolnou kartu města. K tomu může dojít i v tahu jiného hráče – jiný hráč si může ve svém tahu vzít od výzkumníka kartu libovolného města. Sám mu ale může jako obvykle dát jen kartu toho města, kde se obě figurky nacházejí.



VĚDEC

Vědci stačí k vyvinutí léku jen 4 karty stejné barvy místo 5.

TIRÁŽ

Autor: Matt Leacock

Vývoj: Tým Z-Man Games

Výtvarné zpracování: Chris Quilliams

Speciální poděkování zasluhují: Donna Leacock, Hillary Carey, Chris and Kim Farrell, Rich Fulcher, Ken Tidwell, Corbin Nash, Jim Cote, Steve Duff, Wei-Hwa Huang a za dodatečné testování Beth Heile a John Knoerzer. Velké poděkování patří Tomu Lehmannovi za jeho pomoc.

Český překlad: Karel Vlasák



© 2012 Z-Man Games Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada
www.zmangames.com

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz