

Правила настольной игры

Обратите внимание:
мелкий шрифт.
Для прочтения правил
может понадобиться
взрослый игрок.

PANDEMIC®

ПАНДЕМИЯ

Автор игры: Мэтт Ликок

Готовы ли вы на всё, чтобы спасти человечество? В составе обученной команды специалистов вам нужно изобрести лекарства от четырёх смертельных болезней, пока они не охватили весь мир.

Вам и вашей команде предстоит перемещаться по планете, гасить очаги заболеваний и искать ресурсы для изобретения лекарств.

Работайте сообща, используйте особенности каждого участника команды, ведь время неумолимо бежит вперёд, вспышки болезней случаются всё чаще, по миру расползаются болезни страшнее чумы. Успеете ли вы вовремя изобрести лекарства? Судьба человечества в ваших руках!

КОМПОНЕНТЫ



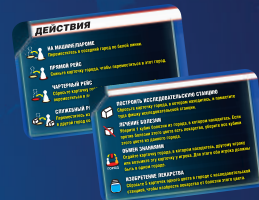
7 карточек ролей



7 фишек



59 карточек игроков
(48 карточек городов, 6 карточек эпидемий,
5 карточек событий)



4 памятки



48 карточек болезней



96 кубиков болезней
(по 24 каждого из 4 цветов)



4 маркера лекарств



1 маркер
распространения
болезней



1 маркер вспышек
болезней



6 исследовательских станций

1 игровое поле

ОБЗОР

В «Пандемии» вы и ваши соратники — члены одной исследовательской команды. Вам 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.

«Пандемия» — кооперативная игра. Все игроки или выигрывают, или проигрывают одновременно.

Цель игры — изобрести лекарства от всех 4 болезней. Игроки проигрывают, если:

- случилось 8 вспышек болезней (мировая паника),
- кубиков болезней осталось меньше, чем нужно (болезнь распространяется слишком быстро), или
- не осталось карточек игроков (у вашей команды кончилось время).

У каждого игрока есть своя роль с особыми способностями, помогающими команде победить.

ПОДГОТОВКА

1

Разложите игровое поле и все компоненты

Положите игровое поле в центр стола. Все кубики болезней и 6 исследовательских станций разместите рядом. Разделите кубики болезней по цветам на 4 кучки. Первую станцию поставьте в Атланту.

Атланта — город, где находится Центр по контролю и профилактике заболеваний США.

Кубики болезней

2

Положите маркеры вспышек и лекарств

Маркер вспышек поместите на отметку «0» на треке вспышек болезней. А рядом с индикаторами изобретённых лекарств положите маркеры лекарств той стороной вверх, где нет изображения.

Маркер вспышек

Трек вспышек



Маркеры лекарств

4

Раздайте карточки и фишки

Дайте каждому игроку памятку. Перемешайте карточки ролей и положите по одной в открытую перед каждым игроком. Поставьте в Атланту фишки тех цветов, которые указаны на карточках ролей. Все остальные карточки ролей и фишки уберите в коробку.

Отложите карточки эпидемий из колоды карточек игроков (см. пункт 5). Все остальные карточки (города и события) перемешайте и раздайте каждому игроку (эти карточки формируют руку игрока) в зависимости от количества игроков:

Количество игроков

2 игрока

3 игрока

4 игрока

Количество карточек

4 карточки

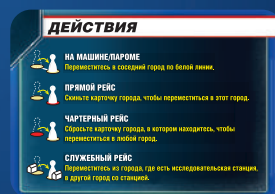
3 карточки

2 карточки

Исследовательские станции



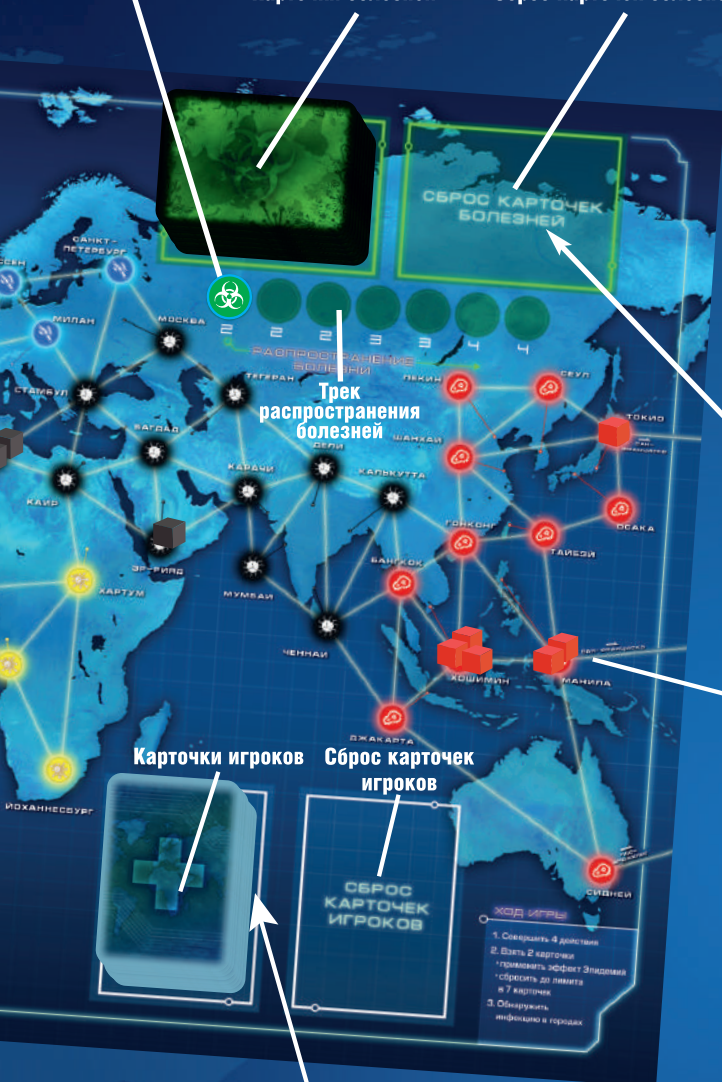
Индикаторы изобретённых лекарств



Маркер распространения болезней

Карточки болезней

Сброс карточек болезней



3

Положите маркер распространения болезней и откройте очаги болезней в 9 городах

Положите маркер на самое крайнее деление «2» слева на треке распространения болезней. Перемешайте карточки болезней и откройте первые три. Положите по три кубика болезней *соответствующего* цвета в эти города. Откройте ещё три карточки: положите по 2 кубика в каждый город, затем откройте последние три карточки 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 карточек положите лицом вверх в сброс карточек болезней. Оставшиеся карточки болезней будут вашей колодой карточек болезней.



Используйте кубики болезней, соответствующие по цвету городам

6

Можно начинать игру

Игроки смотрят на карточки городов в руке.

Игрок, у которого на руках карточка города с наибольшим населением, ходит первым.

Стопки

Перемешайте



Используйте 4 карточки эпидемий для игры в первый раз.

Используйте 6 карточек эпидемий, когда будете хорошо знакомы с игрой.

5

Подготовьте колоду карточек игроков

В зависимости от того, на каком уровне (начальный, стандартный или героический) вы хотите играть, возьмите 4, 5 или 6 карточек эпидемий. Все остальные карточки эпидемии уберите в коробку.

Разделите колоду карточек игроков на примерно равные стопки по числу используемых карточек эпидемий и замешайте не глядя в каждую по 1 карточке эпидемий. Сложите стопки обратно в единую колоду.

ХОД ИГРЫ

Ход каждого игрока состоит из трёх шагов.

1. Совершить 4 действия
2. Взять 2 карточки игроков
3. Обнаружить болезни в городах

После того как игрок обнаружит болезни, ход переходит к 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 карточки городов и событий. Карточки городов используются во время совершения действий, а вот карточки событий могут быть сыграны в любой момент.

ДЕЙСТВИЯ

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 карточек из руки — эти карточки отправляются в сброс карточек игроков.

ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ



На машине/пароме

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



Прямой рейс

Сбросьте карточку города из руки и переместитесь в этот город.



Чартерный рейс

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



Служебный рейс

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



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

Пример: Сидней и Лос-Анджелес соединены напрямую.

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ



Построить исследовательскую станцию

Сбросьте карточку города, в котором сейчас находитесь, и поместите фишку исследовательской станции в этот город. Если у вас не осталось свободных станций, возьмите одну из тех, что уже на поле.



Лечение болезней

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

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

Обмен знаниями

Вы можете совершить это действие двумя способами:

- *отдать* карточку того города, в котором находитесь, другому игроку или
- *взять* карточку города, в котором находитесь, у другого игрока.

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

Если у игрока, который получает карточку, на руке оказывается более 7 карточек, он должен немедленно сбросить одну из них или сыграть карточку события (см. «Карточки событий» на стр. 7).

Изобретение лекарств

На *любой* исследовательской станции вы можете сбросить 5 карточек городов одного цвета из руки, чтобы изобрести лекарство от болезни цвета сброшенных карточек (цвет города, где вы находитесь, не имеет значения). Положите маркер лекарства на соответствующий индикатор на поле.

Если в этот момент на поле нет кубиков этого цвета, болезнь *уничтожена*. Положите маркер лекарства стороной «» вверх.

Если в комплекте изначально больше 6 исследовательских станций, уберите лишние на фазе подготовки к игре.

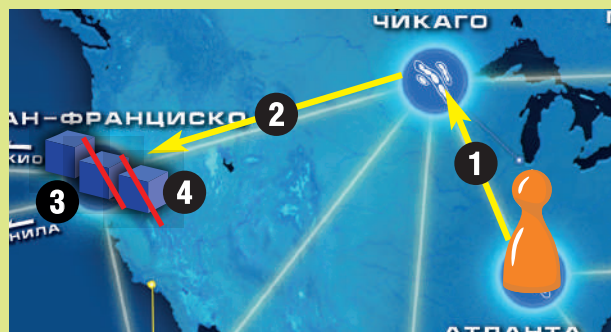
Вам необязательно уничтожать болезнь, чтобы победить. Но если в город нужно положить кубики уже уничтоженной болезни, то ничего не происходит (см. «Карточки эпидемий» и «Обнаружение болезней» на стр. 6). Если вы убираете последний кубик болезни без лекарства, ничего не происходит.

Пример. Вы и другой игрок находитесь в Москве, у вас в руке есть карточка Москвы, значит, вы можете отдать её этому игроку. Или если у другого игрока есть карточка Москвы и вы оба в этом городе, он может отдать её вам. Если вы оба согласны, конечно.

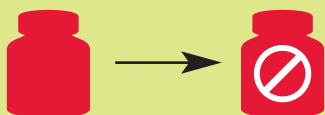


Даже если лекарство от болезни изобретено, все кубики этой болезни остаются на поле, а также могут распространяться во время обнаружения болезней и эпидемий (см. «Карточки эпидемий» и «Обнаружение болезней» на стр. 6). Но теперь вам легче лечить эту болезнь, да и к победе вы стали ближе.

Пример: Ваня 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.

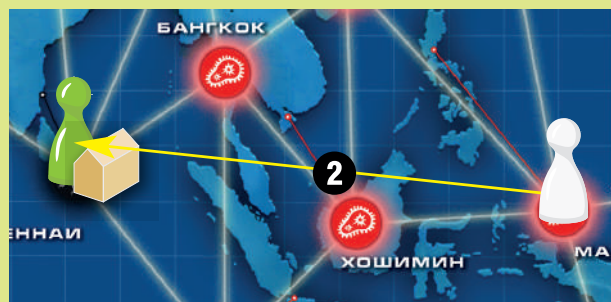


Пример: в процессе игры уже было изобретено лекарство от красной болезни. На поле остались 3 кубика красной болезни в Маниле, где начинает свой ход учёный Аня (белая фишка). Аня (1) лечит болезнь в Маниле, убирая все 3 красных кубика одним действием, так как красное лекарство уже изобретено. Таким образом, красная болезнь уничтожена, значит, нужно перевернуть маркер лекарства стороной «» вверх.



Инженер Гриша (зелёная фишка), находясь в Ченнае, построил там исследовательскую станцию.

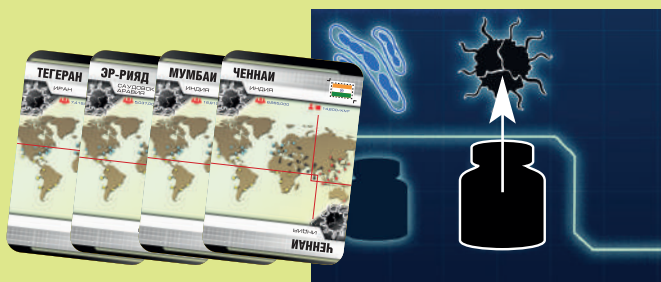
Гриша говорит Ане, что у него есть карточка Ченнае в руке и предлагает передать её, если Аня сможет добраться до Ченнае. Аня сбрасывает карточку Манилы, чтобы (2) чартерным рейсом переместить свою фишку в Ченнае.



Затем Аня (3) обменивается знаниями с Гришей, забирая у него карточку Ченнае. После этого в руке у Ани оказывается 4 чёрные карточки (этого недостаточно для изобретения лекарства).



Но Аня — учёный, а значит, ей нужно сбросить только 4 карточки городов одного цвета, чтобы изобрести лекарство этого же цвета. Аня скидывает 4 чёрные карточки на исследовательской станции в Ченнае и (4) изобретает лекарство от чёрной болезни (маркер лекарства от чёрной болезни перемещается на соответствующий индикатор). На этом действия Ани закончились.



ВЗЯТЬ КАРТОЧКИ

После того как игрок совершил 4 действия, он берет 2 верхние карточки из колоды карточек игроков.



Если вам нужно взять карточки, но в колоде осталось менее 2 карточек, игра заканчивается проигрышем вашей команды!

(Не перемешивайте карточки игроков, чтобы создать новую колоду)

КАРТОЧКИ ЭПИДЕМИЙ

Если вы взяли из колоды карточек игроков карточку эпидемии, немедленно сделайте следующее:

1. Распространение. Передвиньте маркер распространения болезней вперёд по треку распространения болезней.

2. Инфицирование. Вытяните из-под низа колоды карточек болезней одну карточку и положите в этот город 3 кубика соответствующего цвета, только 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» на стр. 7). Положите эту карточку в сброс карточек 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» на стр. 6-7).

3. Обострение. Перемешайте карточки из сброса карточек болезней и положите их на верх колоды карточек болезней.



Совершая эти действия, помните, что вытянуть карточку нужно из-под низа колоды карточек болезней, а вот перемешать только сброс карточек болезней и затем положить их на верх колоды карточек болезней.

Редко, но возможно, что вы достанете сразу 2 карточки эпидемии. В таком случае вам придётся последовательно совершить то, что описано выше, а затем повторить все три шага ещё раз.

В этом случае за вторую карточку эпидемии у вас не будет сброса кроме одной карточки, вытянутой во время инфицирования. Положите эту карточку на верх колоды карточек болезней. В этом городе произойдёт вспышка во время обнаружения болезней (см. «Обнаружение болезней» на стр. 6), если только кто-то из игроков не сыграет карточку события, отменяющую это (см. «Карточки событий» на стр. 7).

После того как вы полностью примените карточки эпидемии, уберите их в коробку. Но не берите карточки игроков вместо них.

ЛИМИТ КАРТОЧЕК В РУКЕ

Если в какой-либо момент игры у вас на руке более 7 карточек (за исключением того момента, когда вы разыгрываете карточку эпидемии), сбросьте лишние или сыграйте карточки событий, чтобы у вас осталось 7 карточек (см. «Карточки событий» на стр. 7).

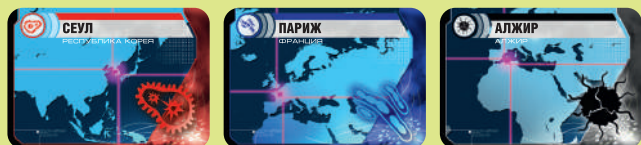
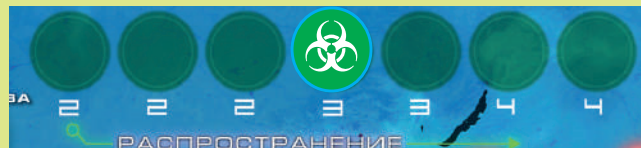
Пример (продолжение): Аня берёт 2 карточки игроков. Ей не пошло эпидемии, и в руке у неё не более 7 карточек, значит, Аня продолжает свой ход.



ОБНАРУЖЕНИЕ БОЛЕЗНЕЙ

Откройте столько карточек с верха колоды болезней, сколько показывает маркер распространения болезней. Открывайте карточки 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 болезни (см. «Вспышки» на стр. 7). Открытую карточку положите в сброс карточек болезней.

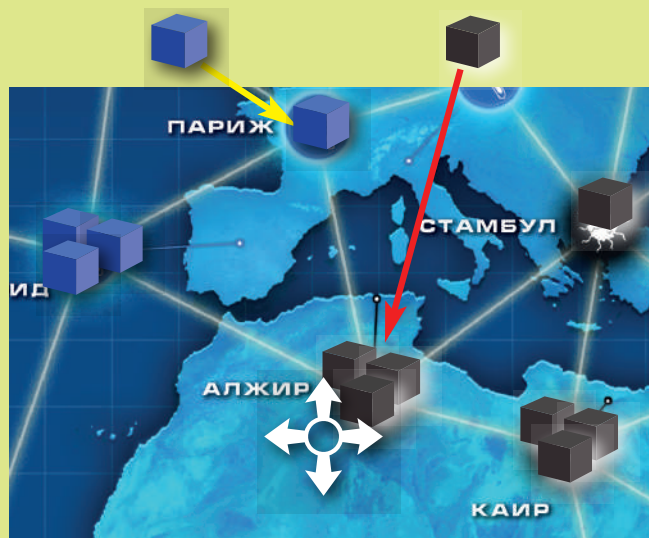


Пример (продолжение): Аня заканчивает свой ход обнаружением болезней. Маркер распространения болезней стоит на отметке 3, поэтому Аня открывает 3 карточки из колоды карточек болезней: Сеул, Париж и Алжир.

Красная болезнь уничтожена, поэтому карточка Сеула идёт в сброс без последствий.

В Париже уже есть один синий кубик, Аня добавляет туда второй и кладёт карточку Парижа в сброс карточек 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, четвёртый кубик не кладётся, а происходит вспышка болезни.



ВСПЫШКИ

Когда случается вспышка, передвиньте маркер вспышек на одно деление вперёд. 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 карточкой 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!



ВСПЫШКИ



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

Аня снова сдвигает маркер вспышек вперёд по треку 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 карточку Алжира в сброс карточек болезней.



КОНЕЦ ХОДА

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

КАРТОЧКИ СОБЫТИЙ



Во время хода *любой* игрок может сыграть карточку события. Это не отдельное действие. Игрок, который играет карточку события, сам решает, как её применить.

Карточку события можно сыграть в любой момент, за исключением периода времени между вытягиванием новой карточки и окончанием разыгрывания её эффекта.

Когда игрок взял 2 карточки эпидемии, вы можете сыграть карточку события после того, как примените эффекты первой эпидемии.

Пример. Фаза обнаружения болезней: первая открытая карточка спровоцировала вспышку. Вы не можете сыграть карточку события «Переброска», чтобы переместить специалиста по карантину для предотвращения вспышки. Но после того как вспышка произошла, можете использовать «Переброску», чтобы переместить специалиста по карантину (для защиты нескольких городов) до открытия следующей карточки болезни.

После того как карточка события сыграна, положите её в сброс карточек игроков.

КАРТОЧКИ ИГРОКОВ

Если вы играете на начальном уровне (4 карточки эпидемии), держите свои карточки в открытую перед собой, чтобы все игроки могли их видеть.

Только карточки игроков составляют руку игрока, а значит, учитываются при подсчёте карточек в руке (не более 7 карточек). Карточка роли и памятка лежат рядом и не считаются «карточками в руке».

Когда вы играете на стандартном (5 карточек эпидемии) или героическом (6 карточек эпидемии) уровне, держите свои карточки взакрытую, но говорить о них вы можете.

Если хотите, можете в любом случае играть в открытую, даже на этих уровнях.

Игроки могут в любой момент просмотреть любую колоду сброса.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки побеждают, как только изобретут все 4 лекарства.

Игрокам не нужно уничтожать все 4 болезни, чтобы победить. Как только команде игроков удалось изобрести 4 лекарства, игра немедленно заканчивается их победой, независимо от того, сколько кубиков болезней осталось на поле.

Есть три варианта проигрыша команды игроков:

- маркер вспышек достиг последнего деления на треке,
- вам не хватает кубиков болезней, чтобы поместить на поле нужное количество, или
- игрок не может взять 2 карточки из колоды карточек игроков после совершения действий.

КАРТОЧКИ РОЛЕЙ

Каждый игрок получает карточку роли с особыми способностями, помогающими команде победить.



ЭКСПЕРТ ПО ЧРЕЗВЫЧАЙНЫМ СИТУАЦИЯМ

Эксперт по чрезвычайным ситуациям может потратить действие для того, чтобы взять из сброса карточек игрока любую карточку события и положить её на свою карточку роли. На карточке его роли может лежать только 1 карточка. Она не учитывается при подсчёте карточек в руке (не более 7 карточек).

После того как эксперт по чрезвычайным ситуациям сыграл карточку события со своей карточки роли, она убирается из игры на всё время партии, а не кладётся в сброс.



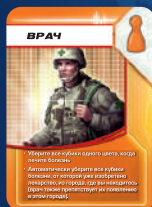
ДИСПЕТЧЕР

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.

Когда вы двигаете фишку как свою собственную, вы можете использовать прямой и чартерный рейс, скидывая при этом карточки из своей руки по обычным правилам.

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



ВРАЧ

Врач убирает все кубики одного цвета, когда совершает действие лечение 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 не требует действия.

Способность врача автоматически убирать кубики действует и во время хода других игроков, если его фишку передвигает диспетчер или играется карточка события «Переброска».

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

ПРАВИЛА, О КОТОРЫХ ЧАСТО ЗАБЫВАЮТ

- Вы не берёте карточки вместо вытянутых карточек эпидемий.
- Вы можете изобрести лекарство на *любой* исследовательской станции — цвет города, где она стоит, не обязан совпадать с цветом болезни.
- В свой ход вы можете забрать у другого игрока в том же городе карточку *этого* города.
- В свой ход вы можете забрать у исследователя (только у него) карточку *любого* города, если вы оба стоите в одном городе.
- Лимит карточек проверяется сразу же после получения карточки от другого игрока.



ИНЖЕНЕР

Инженер может в свой ход потратить действие, чтобы сделать одно из двух:

- построить исследовательскую станцию в городе, где он находится, не сбрасывая (и не используя) карточки города, или
- один раз в ход переместиться от исследовательской станции в любой город, сбросив карточку абсолютно любого города.

Диспетчер не может воспользоваться способностью перемещения инженера, когда передвигает его фишку.



СПЕЦИАЛИСТ ПО КАРАНТИНУ

Специалист по карантину предотвращает вспышки и обнаружение болезней в том городе, где находится, а также во всех городах, соединённых с его местом пребывания. Его действие не распространяется на кубики, которые кладутся в города на стадии подготовки к игре.



ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Исследователь может потратить действие на то, чтобы передать любую карточку города из руки другому игроку, находящемуся в том же городе. Передаваемая карточка может не совпадать с тем городом, где стоят игроки. Исследователь может передать карточку только из своей руки. Это может быть сделано как в его ход, так и в ход другого игрока.



УЧЁНЫЙ

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

БЛАГОДАРНОСТИ

Автор: Мэтт Ликок

Иллюстрации: Крис Квилъямс

Особые благодарности: Донна Ликок, Хилари Кэри, Крис и Ким Фарелл, Рич Фэлчер, Кен Тидвелл, Корбин Нэш, Джим Коте, Стив Дафф, Вей-Хва Хуанг, Бет Хэйле и Джон Ноерзер. Отдельное спасибо Тому Леманну.

Z-Man Games
1995 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA
(651) 639-1905.
Переводчик: Ксана Гурцева
Редактор: Полина Басалаева



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru

© 2013 Z-Man Games. Pandemic, Z-Man Games и логотип Z-Man Games являются зарегистрированными товарными знаками Z-Man Games.