

Правила настольной игры

ПАНДЕМИЯ™

Автор Мэтт Ликок

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

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

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

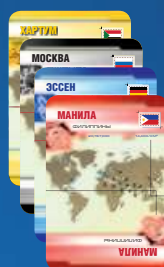
КОМПОНЕНТЫ



7 карт ролей



7 фишек



59 карт игроков

(48 карт городов, 6 карт эпидемий, 5 карт событий)



4 памятки



48 карт болезней



96 кубиков болезней

по 24 кубика каждого из 4 цветов



4 маркера лекарств

с "X" стороной для уничтоженной болезни



1 маркер распространения болезней



1 маркер вспышек болезней



6 исследовательских станций

1 игровое поле

ОБЗОР

Чтобы посмотреть обучающее видео по игре Пандемия (на английском), посетите www.zmangames.com/pandemic-online-rules.html

В Пандемии вы и ваши соратники — члены одной исследовательской команды. Вам нужно работать сообща, чтобы изобрести лекарства и предотвратить вспышки болезней, пока 4 смертельных болезни (синяя, желтая, черная и красная) не распространятся 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 (мировые пандемии)
- Кубиков болезней осталось меньше, чем нужно (болезнь распространяется слишком быстро) или
- Не осталось карт 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 исследовательские станции 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.

исследовательские станции

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



индикаторы изобретённых лекарств

4

Раздайте карты и фишки

Дайте каждому игроку по мятке. Перемешайте карты ролей и положите по одной в открытую перед каждым игроком. Поставьте в Атланту фишки соответствующих ролям цветов. Все остальные карты ролей и фишки уберите в коробку.

Отложите карты эпидемий из колоды карт игроков (см. пункт 5). Все остальные карты (город и события) перемешайте и разложите перед каждым игроком (эти карты формируют руку игрока) в зависимости от количества игроков:

Количество игроков

2 игрока

3 игрока

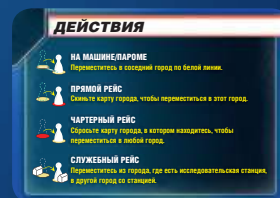
4 игрока

Количество карт

4 карты

3 карты

2 карты

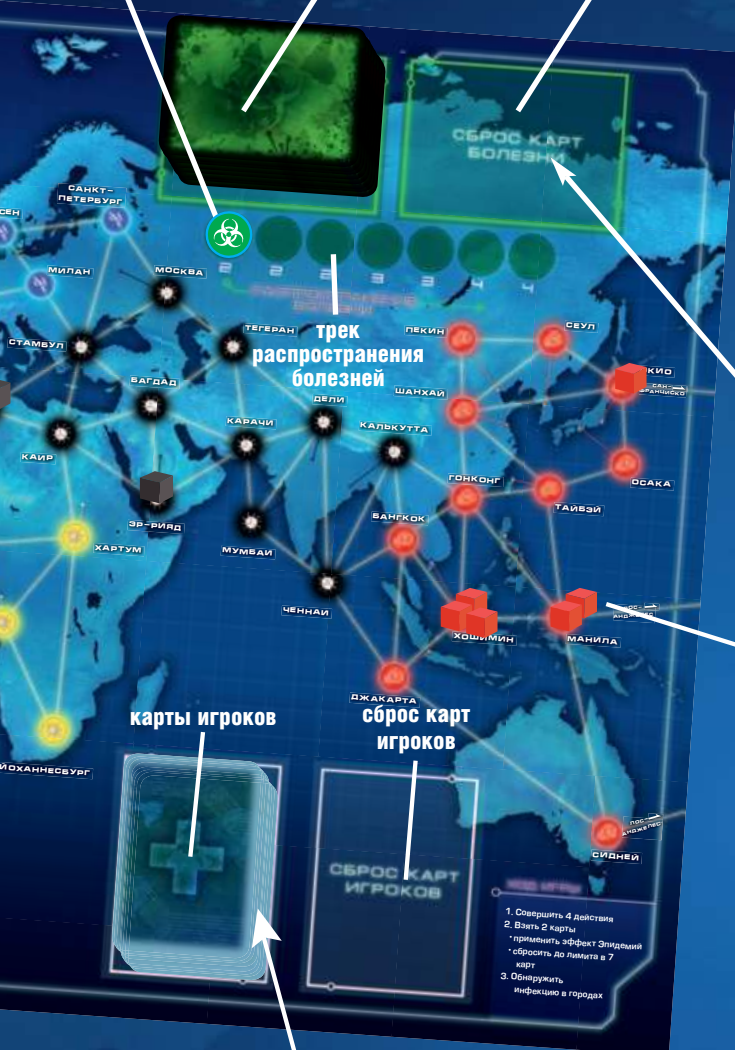


Индикаторы изобретённых лекарств

маркер распространения болезней

карты болезней

сброс карт болезней



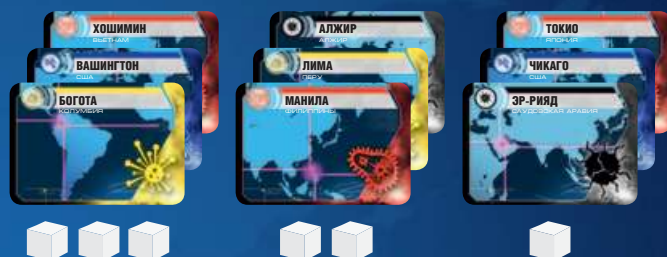
карты игроков

сброс карт игроков

3

Положите маркер распространения болезней и откройте очаги болезней в 9 городах

Положите маркер с моем красное деление "2" слева на треке распространения болезней. Перемешайте карты болезней и откройте первые три. Положите по три кубика болезней 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 в вашей колоде карт болезней.



Используйте кубики болезней, соответствующие по цвету городам

6

Можно начинать игру

Игроки смотрят на карты городов в руке.

Игрок с картой города с наибольшим населением ходит первым.

СТОПКИ

перемешать



Используйте 4 карты эпидемий для игры в первый раз.

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

5

Подготовьте колоду карт игроков

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

Разделите колоду карт игроков на примерно равные стопки по числу используемых карт эпидемий и перемешайте не глядя в каждую по 1 карте эпидемий. Сложите стопки обратно в единую колоду.

ХОД ИГРЫ

Ход каждого игрока делится на 3 части:

1. Совершить 4 действия
2. Взять 2 карты игроков
3. Обнаружить болезни в городе

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

Игроки могут советоваться друг другу, что им делать, делиться идеями и мнением, 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, вот карты событий могут быть сыграны в любой момент.

ДЕЙСТВИЯ

Вы можете совершить до 4 действий в свой ход.

Можете комбинировать действия из всех описанных ниже. Можете совершить одно и то же действие несколько раз, но каждый раз оно будет считаться отдельным действием. Специальные возможности в этой роли могут менять то, как осуществляются действия. Некоторые действия требуют сброса карт из руки, эти карты отправляются в сброс карт игроков.

ДЕЙСТВИЕ ДВИЖЕНИЯ



На машине/пароме

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



Прямой рейс

Сбросьте карту города из руки и переместитесь в этот город.



Чартерный рейс

Сбросьте карту города, в котором вы не ходите 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 карту города, в котором сейчас не ходите, и разместите фишку исследовательской станции в этом городе. 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 не ходите, и положите его в общий зп с кубиками рядом с полем. Если против болезни этого цвета изобретено лекарство (см. Изобретение лекарств внизу страницы), уберите все кубики этого цвета из города, в котором вы не ходите.

Если последний кубик болезни с уже изобретенным лекарством снимается с поля, болезнь считается уничтоженной. Переверните маркер лекарств "O" стороной вверх.

Обмен знаниями

Вы можете совершить это действие 2 способами:

отдать карту того города, в котором не ходите, другому игроку, или

взять карту города, в котором не ходите, у другого игрока.



ГОРОД

Для этого оба игрока должны не ходить в одном городе. И оба должны быть согласны на совершение данного действия.

Если у игрок, который получает карту, в руке оккупация более 7 карт, он должен немедленно сбросить одну из них или сыграть карту события (см. Карты событий на стр. 7).

Изобретение лекарств



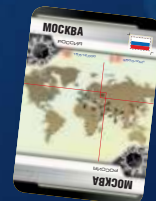
В любой исследовательской станции вы можете скинуть 5 карт городов одного цвета из руки, чтобы изобрести лекарство от болезни этого цвета (цвет города, где вы не ходите, не имеет значения). Положите маркер лекарств на соответствующий индикатор на поле.

Если в этот момент на поле нет кубиков этого цвета, болезнь уничтожена. Положите маркер лекарств "O" стороной вверх.

Если в городе не ходят кубики нескольких болезней, для которых уже изобрели лекарство, одним действием вы можете убрать кубики только одного цвета.

Вам не нужно уничтожать болезнь, чтобы победить. Но если вы открываете карту города, куда нужно было бы положить кубики уже уничтоженной болезни, то ничего не происходит (см. Карты эпидемий и Обнушение болезней на стр. 6). Если вы убираете последний кубик болезни без лекарств, ничего не происходит.

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.

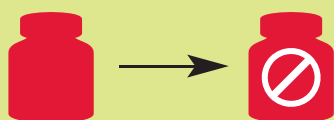


Даже если лекарство от болезни изобретено, все кубики этой болезни остаются на поле, так же могут распространяться во время обнушения болезней и эпидемий (см. Карты эпидемий и Обнушение болезней на стр. 6). Но теперь вам легче лечить эту болезнь, и к победе вы стали ближе.

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 еще один синий кубик. На этом его действия закончились.

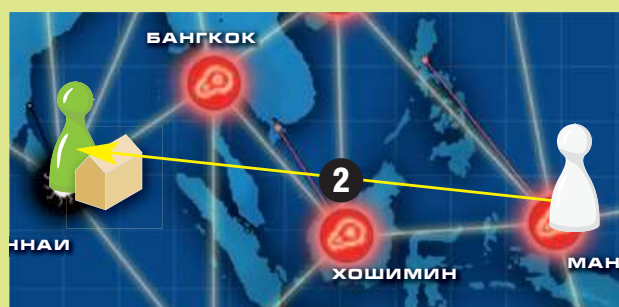


Пример: В процессе игры уже было изобретено лекарство от красной болезни. На поле остались 3 кубика красной болезни в Маниле, где начинает свой ход учёный Аня (белая фишка). Аня (1) лечит болезнь в Маниле, убирая все 3 красных кубика одним действием, так как красное лекарство уже изобретено. Таким образом,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



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

Гриша говорит Ане, что у него есть карта Ченнаи в руке и предлагает передать её, если Аня сможет добраться до Ченнаи. Аня сбрасывает карту Манилы, чтобы (2) Чартерным рейсом переместить свою фишку в Ченнаи.



Затем Аня (3) обменивается знаниями с Гришей, забирая у него карту Ченнаи. 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 в 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.



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, игрок записывает проигрыш в свой коммюнде!

(Не перемешивайте карты игроков, чтобы создать новую колоду)

КАРТЫ ЭПИДЕМИЙ

Если вы взяли из колоды карт игроков карту эпидемии, немедленно сделайте следующее:

1. Распространение. Передвиньте маркер распространения болезней вперед 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, 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 столько кубиков, чтобы стало 3 кубика этого цвета, после чего в городе происходит вспышка болезни (см. Вспышки на стр.7). 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 игрок записывает проигрыш в свой коммюнде! Это может случиться во время эпидемии, вспышки или при обнаружении болезней (см. Обнаружение болезней и Вспышки на стр.6-7).

3. Обострение. Перемешайте карты из сброса карт болезней и положите их наверх колоды карт болезней.



Совершая эти действия, помните, что вытянуть карту нужно из-под низа колоды карт болезней, а не перемешать только сброс карт болезней и затем положить их наверх колоды карт болезней.

Редко, но возможно, что вы достигнете сразу 2 карт эпидемии. В таком случае вам придется последовательно совершить то, что описано выше, затем повторить все три шага еще раз.

В этом случае вторую карту эпидемии у вас не будет сброс, кроме одной карты, вытянутой во время инфицирования. Положите эту карту наверх колоды карт болезней. В этом городе произойдет вспышка во время обнаружения болезней (см. Обнаружение болезней на стр.6), если только кто-то из игроков не сыграет карту события, отменяющую это (см. Карты событий на стр.7).

После того, как собраны все карты эпидемии, уберите их в коробку. Но не берите карты игроков вместо них.

ЛИМИТ КАРТ В РУКЕ

Если после эпидемии у вас в руке более 7 карт, сбросьте лишние или сыграйте карты событий, чтобы у вас осталось 7 карт (см. Карты событий на стр.7).

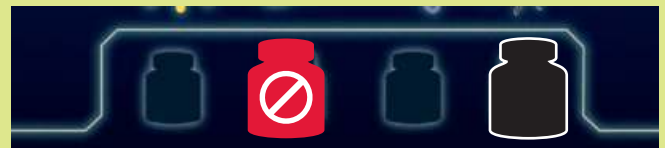
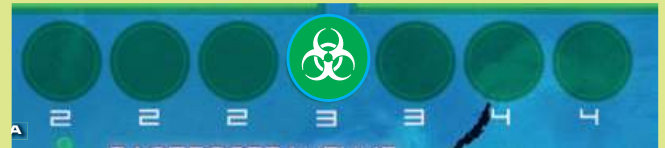
Пример (продолжение): Аня берёт 2 карты игроков. Ей не попалось эпидемии, и в руке у неё не более 7 карт, значит, Аня продолжает свой ход.



ОБНАРУЖЕНИЕ БОЛЕЗНЕЙ

Откройте столько карт болезней с верх колоды болезней, сколько покажется маркеру распространения болезней. 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 четвертый. Вместо этого происходит вспышка болезни (см. Вспышки на стр.7). Карту город положите в сброс карт болезней.

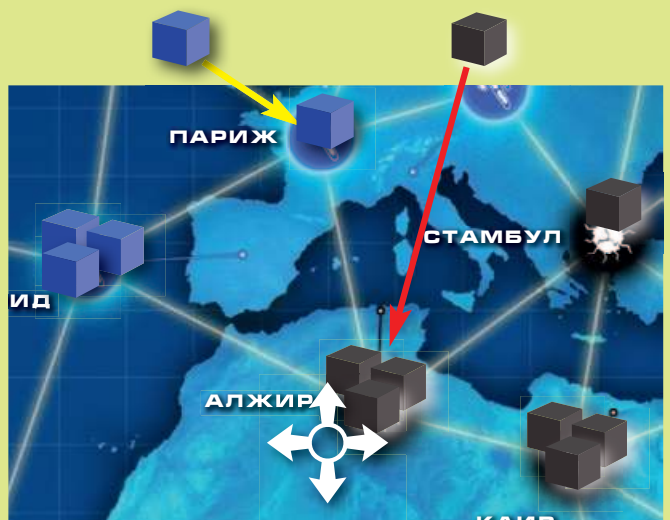


Пример (продолжение): Аня заканчивает свой ход обнаружением болезней. Маркер распространения болезней стоит на отметке 3, поэтому Анна открывает 3 карты из колоды карт болезней: Сеул, Париж и Алжир.

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 кубик не кладётся, а происходит вспышка болезни.



ВСПЫШКИ

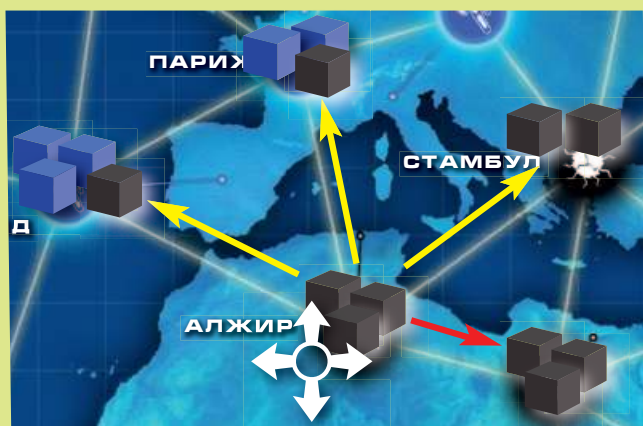
Когда случается вспышка, передвиньте маркер вспышек на одно деление вперёд. Затем добейте по одному кубику болезни этого цвета в каждый город, соединённый с тем, где произошёл вспышка. Если в городе уже есть 3 кубика этого цвета, не кладите четвёртый. Происходит новая вспышка, уже из этого города. Таким образом, за один ход может произойти цепь вспышек.

В случае цепочки вспышек, снова передвиньте маркер вспышек на одно деление вперёд. Затем добейте кубики как описано выше, но не добивайте 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.



Как только маркер вспышек достигнет крайнего деления на треке, игрок, который проигрывает в этой комбинации!

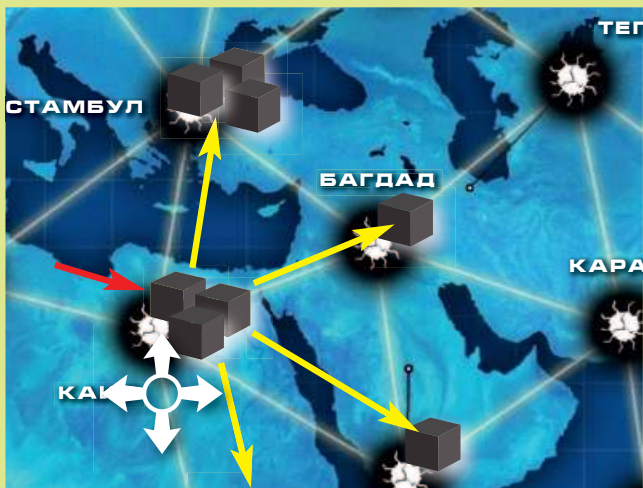


ВСПЫШКИ



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 4 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, 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 ХОДА

После обслуживания болезней в город, положите открытые карты в сброс карт болезней, на этом в этот ход закончиваются. Теперь ходит игрок слева.

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, *кроме* моментов, когда вы берёте новые карты и отыгрываете эффекты уже вытянутых.

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

Пример. Физическое обслуживание болезней: первая открытая карта спровоцировала вспышку. Вы не можете сыграть карту события «Переброска», чтобы переместить специлист по картину для предотвращения вспышки. Но после того, как вспышка произошла, можете использовать «Переброску», чтобы переместить специлиста по картине (для защиты нескольких городов) до открытия следующей карты болезни.

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

КАРТЫ ИГРОКОВ

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

Только карты игроков составляют руку игрока, значит, учитываются при подсчёте карт в руке (не более 7 карт). Карты роли и пятачок лежат рядом, и не считаются «картами в руке».

Когда вы играете на стандартном (5 эпидемий) или героическом (6 эпидемий) уровне, держите свои карты в закрытую, 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 выигрывают, как только изобретут все 4 лекарства.

Игрок не нужно уничтожить все 4 болезни, чтобы победить. Как только команда игроков удалось изобрести 4 лекарства, игрок немедленно закончил их победой, независимо от того, сколько кубиков болезней осталось на поле.

Есть три варианта проигрыша комбинации игроков:

- если маркер вспышек достиг последнего деления на треке,
- если в игре не хватает кубиков болезней, чтобы поместить на поле нужное количество, или
- игрок не может взять 2 карты из колоды карт игроков после совершения действий.

КАРТЫ РОЛЕЙ

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



ЭКСПЕРТ ПО ЧРЕЗВЫЧАЙНЫМ СИТУАЦИЯМ

Эксперт по чрезвычайным ситуациям может потратить действие для того, чтобы взять из сброса любую карту события и положить её на свою карту роли. На карте его роли может лежать только 1 карта. Он не учитывается при подсчёте карт в руке (не более 7 карт).

После того как эксперт по чрезвычайным ситуациям сыграет карту события со своей карты роли, он убирается из игры на всё время партии, не клёдет 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 был его собственная фишка.

Когда вы двигаете фишку к своей собственной, можете использовать прямой и чертовый рейс, скидывая при этом карты из руки по обычным правилам. Чтобы воспользоваться чертовым рейсом, нужно скинуть карту город, где не ходит эта фишка.

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



ВРАЧ

Врач убирает все кубики одного цвета, когда совершит действие лечение болезни.

Если лекарство от этой болезни уже изобретено, то он автоматически убирает все кубики соответствующего цвета из города, просто идя туда или не ходя в нём. Это не требует действия.

Способность врача автоматически убирать кубики действует и во время ходов других игроков, если его фишку передвинет диспетчер или игрок к событию «Переброс».

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

ПРАВИЛА, О КОТОРЫХ ЧАСТО ЗАБЫВАЮТ

- Вы не берёте карты вместо вытянутых карт эпидемий.
- Вы можете изобрести лекарство любой исследователю стации — цвет город, где он стоит, не обязательно совпадёт с цветом болезни.
- В свой ход вы можете забрать у другого игрока в том же городе карту этого город.
- В свой ход вы можете забрать у исследователя (только у него) карту любого город, если вы обстоите в одном городе.
- Лимит карт проверяется сразу же после получения карт от другого игрока.

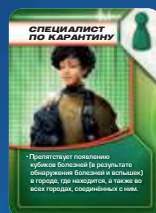


ИНЖЕНЕР

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

- построить исследовательскую стацию в городе, где он не ходит, не сбрасывая карты город, или
- один раз ход переместиться от исследовательской стации в любой город, сбросив карту абсолютно любого город.

Диспетчер не может воспользоваться способностью инженера, когда передвинет его фишку.



СПЕЦИАЛИСТ ПО КАРАНТИНУ

Специалист по карантину предотвращает вспышки и распространение болезней в том городе, где не ходит, так же во всех городах, соединённых с его местом пребывания.



ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Исследователь может передать любую карту город из руки другому игроку, не ходящему в том же городе. Передать ему карту может не совпасть с тем городом, где стоят игроки. Исследователь может передать карту 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) карт городов одного цвета, чтобы изобрести лекарство от болезни этого цвета.

БЛАГОДАРНОСТИ

Автор: Мэтт Ликок

Иллюстрации: Крис Квиллманс

Особые благодарности: Донн Ликок, Хилари Кэри, Крис и Ким Фрелл, Рич Фэлчер, Кен Тидвелл, Корбин Нэш, Джим Коте, Стив Дэфф, Вей-Ху Хунг, Бет Хэйле и Джон Ноерзер.

Отдельное спасибо Тому Леману.

Вы можете ознакомиться с видео-объяснением

правил (на английском):

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

© 2012 Z-Man Games, Inc.

3250 F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion,
Québec, Canada, J7V 5V5

Перевод правил на русский язык: Ксения Гурцева.

Если Вам понравилась эта настольная игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

Игра от компании
СТИЛЬ ЖИЗНИ

Z-MAN
games

info@zmangames.com
www.zmangames.com

Посетите страницу Pandemic на Фэйсбуке:
<http://www.facebook.com/pages/Pandemic-The-Board-Game/154492558025931>

