

# PANDEMIC

## ROZSZERZENIE NA KRAWĘDZI



Rozszerzenie gry  
*Pandemic* autorstwa:  
Matta Leacocka  
i Toma Lehmana

Ratowanie ludzkości przychodzi Wam zbyt łatwo? Podgrzejdźcie atmosferę, dodając do gry nowe postacie, zdarzenia i wyzwania. Co zrobicie, gdy jedna z chorób okaże się groźniejsza od innych? A co, jeśli światem zatrzęsie piąta choroba? A co, jeśli, o zgrozo, tę piątą chorobę będzie rozprzestrzeniał tajemniczy bioterrorysta? Uważajcie! Świat stanął na krawędzi katastrofy!

7 kart postaci



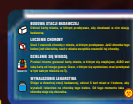
7 pionków



karta epidemii



karta pomocnicza



8 kart zdarzeń



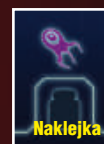
12 znaczników choroby



znacznik lekarstwa



wskaźniki uleczalności:  
1 karta i 1 naklejka



Naklejkę na planszę naklejkę albo użyj karty dla wyzwania Mutacja i Bioterrorysta.

3 karty zdarzeń mutacji



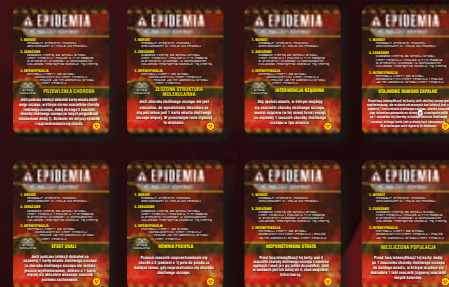
2 karty mutacji



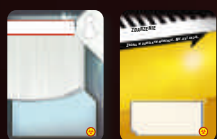
5 szalek Petriego wraz z naklejkami



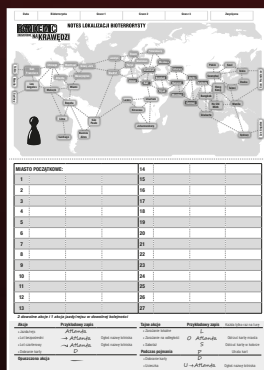
8 kart epidemii złośliwego szczepu



4 puste karty



notes lokalizacji bioterrorysty



Wszystkie karty tego rozszerzenia oznaczono tym symbolem w rogu. W razie potrzeby można je łatwo oddzielić od pozostałych kart.

# INFORMACJE OGÓLNE

Rozszerzenie *Na krawędzi* wprowadza do gry *Pandemic* elementy dla piątego gracza, 6 postaci, 8 zdarzeń i 3 wyzwania.

Na początku sugerujemy zagrać w grę podstawową poszerzoną o nowe postacie i zdarzenia. Następnie możecie dodać wyzwania, aby jeszcze bardziej urozmaicić rozgrywkę. Sugerujemy wypróbować wyzwania w kolejności:

- **Złośliwy szczep.** Powoduje, że 1 z chorób staje się jeszcze groźniejsza w nieprzewidywalny sposób.
- **Mutacja.** Dodaje piątą (fioletową) chorobę, która rozprzestrzenia się inaczej niż 4 choroby znane Wam z podstawowej wersji gry.
- **Bioterrorysta.** Umożliwia 1 z graczy grę przeciwko pozostałym.

## NOWE POSTACIE, ZDARZENIA I ZASADY

### Nowe postacie

Dodaj 6 nowych kart postaci do kart postaci z wersji podstawowej, następnie je potasuj i daj każdemu po jednej. Szczegóły na stronie 8.

*Kartę bioterrorysty wykorzystuje się jedynie podczas rozgrywki z wykorzystaniem wyzwania Bioterrorysta.*

### Nowe zdarzenia

Dodaj 8 nowych kart zdarzeń do kart zdarzeń z wersji podstawowej, a następnie je potasuj. Zanim potasujesz i rozdasz graczom karty gry, dodaj do nich **2 razy więcej kart zdarzeń** niż wynosi liczba graczy. Niewykorzystane karty zdarzeń odłóż do pudełka, nie odkrywając ich.

*Ta zasada została zmieniona w stosunku do zasad z podstawowej wersji gry.*

Nowe zdarzenia rozgrywane są tak samo jak zdarzenia z gry podstawowej.

### Dodatkowe wyjaśnienia



#### Wyścig z czasem

Nie możesz zagrać tej karty natychmiast po jej dobraniu w celu kontynuowania wykonywania akcji, ponieważ jesteś w fazie dobierania, a nie akcji.



#### Szpital polowy

Pracownik izolatorium najpierw usuwa 1 znacznik w kolorze, którego w mieście są co najmniej 2 znaczniki, a dopiero później usuwa dodatkowy 1 znacznik (w każdym mieście, do którego wkroczył).



#### Zmiana specjalizacji

Jeśli postać zmienia gracz rozgrywający obecnie swoją turę i decyduje się zmienić postać z albo na ratownika, może wykonać maksymalnie 5 akcji w swojej turze.



#### Szczepienia masowe

Tę kartę możesz zagrać jedynie natychmiast po wynalezieniu lekarstwa. Każde miasto, z którego usuwasz znacznik, musi być połączone z co najmniej 1 innym miastem, z którego usuwasz znacznik (chyba że usuwasz znacznik tylko z 1 miasta). Z każdego takiego miasta musisz usunąć co najmniej 1 znacznik.



#### Misja specjalna

Podobnie jak w przypadku poruszania pionków przez logistykę, gracz aktualnie wykonujący ruch musi odrzucić (albo pokazać) karty wykorzystywane do przesuwania pionka w ramach lotu bezpośredniego albo lotu czarterowego. Umiejętności związane z ruchem (np. zdolność sanitariusza do usuwania znaczników chorób uleczalnych albo zdolności pracownika izolatorium) wciąż działają.

### Rozgrywka 5-osobowa

Od teraz w *Pandemica* można grać w 5 osób. Przygotowując grę, przekaz także piątemu graczowi kartę postaci, a wszystkim graczom po 2 karty gry (tak jak w rozgrywce 4-osobowej).

### Poziom legendarny

Czujesz się niezwykły? Zagraj na poziomie legendarnym. Wykorzystaj kartę epidemii z tego rozszerzenia i zagraj z 7 kartami epidemii.

### Stosy



### Wtasuj karty

Przygotuj grę w zwykły sposób (podziel karty gry na 7 stosów, a następnie wtasuj kartę epidemii do każdego stosu).

*Po odkryciu 7. karty epidemii znacznik poziomu zachorowań pozostaje na 4 (maksymalna wartość na skali zachorowań).*

Uwaga! Nie próbuj, jeśli masz słabe serce...

### Zmaganie się z wyzwaniami

Każde wyzwanie wprowadza do gry dodatkową trudność. Mając to na uwadze, zalecamy rozgrywanie każdego wyzwania po raz pierwszy, wykorzystując o 1 kartę epidemii mniej, niż wynika to z normalnych reguł gry w wariantcie podstawowym.

Doświadczeni gracze mogą połączyć wyzwanie *Złośliwy szczep* z wyzwaniem *Mutacja* albo *Bioterrorysta*.

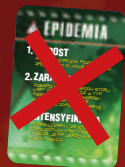


# WYZWANIE: ZŁOŚLIWY SZCZEP

W wyzwaniu *Złośliwy szczep* choroba wymknęła się spod kontroli i rozprzestrzeniła się w bardzo dokuczliwy i nieprzewidywalny sposób.

## Przygotowanie do gry

Odłóż zwykłe karty epidemii do pudełka – nie będą wykorzystywane. Przygotuj stos kart gry (zob. punkt 5 *Przygotowania do gry*, str. 3 instrukcji podstawowej gry *Pandemic*), korzystając z kart epidemii złośliwego szczepu. W tym celu potasuj zakryte karty epidemii złośliwego szczepu, a następnie oddziel spośród nich odpowiednią liczbę kart (4–7 w zależności od wybranego stopnia trudności). Pozostałe karty odłóż do pudełka bez oglądania ich.



## Stos kart gry



Utwórz stosy.

Wtasuj karty epidemii.

Do pierwszej rozgrywki z tym wyzwaniem wykorzystaj 4 karty epidemii złośliwego szczepu. Po opanowaniu gry na poziomie podstawowym możesz użyć 6 kart epidemii złośliwego szczepu.

Podziel pozostałe karty gry na tyle zakrytych stosów, ile kart epidemii złośliwego szczepu zamierzasz wykorzystać. Wszystkie stosy powinny zawierać podobną liczbę kart. Włóż do każdego z nich po 1 zakrytej karcie epidemii złośliwego szczepu i potasuj każdy stos osobno. Następnie utwórz stosy jeden na drugim (mniejsze stosy powinny leżeć na spodzie) i umieść je w odpowiednim miejscu na planszy.

## Identyfikacja złośliwego szczepu

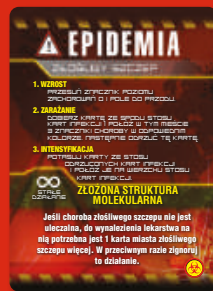
W momencie, gdy dowolny gracz dobierze pierwszą kartę epidemii złośliwego szczepu, należy zidentyfikować, która choroba stanie się złośliwym szczepem (od tego momentu do końca gry). Złośliwym szczepem stanie się ta choroba, która po przeprowadzeniu zarażenia wywołanego tą kartą jest chorobą z największą liczbą znaczników na planszy.

Dokończ czynności związane z tą epidemią i działaniem złośliwego szczepu (zob. poniżej), a następnie odłóż tę kartę obok stosu znaczników choroby, która stała się złośliwym szczepem, jako przypomnienie.

**Jeśli kilka chorób ma tyle samo znaczników na planszy, wybierz spośród nich złośliwy szczep w sposób losowy.**

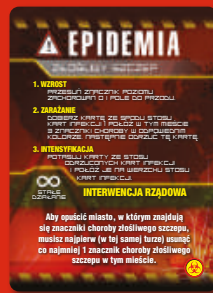
**Jeśli w bieżącej rozgrywce wykorzystujesz wyzwanie *Mutacja albo Bioterrorysta*, nie możesz wskazać fioletowej choroby. Zignoruj ją, identyfikując złośliwy szczep.**

## Dodatkowe wyjaśnienia



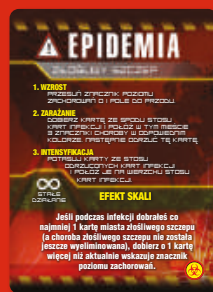
### Złożona struktura molekularna

Musisz odrzucić 6 kart miast w kolorze złośliwego szczepu, żeby wynaleźć lekarstwo na chorobę złośliwego szczepu. Wyjątkiem są: naukowiec (odrzuca 5 kart) i kierownik terenowy (odrzuca 4 karty i 3 znaczniki choroby złośliwego szczepu).



### Interwencja rządowa

Usunięcie znacznika choroby złośliwego szczepu (w odróżnieniu od leczenia choroby), korzystając ze specjalnych umiejętności pracownika izolatorium albo kierownika terenowego albo dzięki zdarzeniom *Leczenie na odległość* i *Szczepienia masowe*, nie liczy się jako spełnienie warunku opisanego na tej karcie. Usunięcie znacznika w wyniku działania zdarzenia *Szpital polowy* liczy się jako spełnienie warunku. Przesunięcie pionka innego gracza, który jest pod wpływem działania tej karty, przez logistykę albo za pomocą zdarzeń *Most powietrzny* albo *Misja specjalna* nie jest możliwe do czasu, gdy gracz wykonujący aktualnie ruch uleczy znacznik choroby znajdujący się w tym samym mieście co pionek, który ma być przesunięty.



### Efekt skali

Jeśli agent specjalny znajdzie kartę miasta złośliwego szczepu podczas przeglądania kart infekcji w trakcie działania efektu skali, nie może podejrzyc dodatkowej karty. Rozgrywka z wykorzystaniem wyzwania *Mutacja*: jeśli karta dobrana podczas rozstrzygnięcia karty mutacji jest kartą miasta z chorobą złośliwego szczepu, nie bierze się jej pod uwagę w odniesieniu do działania efektu skali.

## Działanie epidemii złośliwego szczepu

Poza standardowymi działaniami związanymi z epidemią, każda karta epidemii złośliwego szczepu cechuje się dodatkowym efektem dotyczącym jedynie choroby złośliwego szczepu. Przeczytaj tekst na karcie na głos i wykonaj czynności na niej opisane. Działania niektórych kart są stałe – takie karty wpływają na przebieg rozgrywki również po zakończeniu epidemii. Karty tego rodzaju trzymaj odkryte na stole, aby o nich nie zapomnieć. Pozostałe karty mają działanie natychmiastowe, które należy rozpatrzyć przed fazą intensyfikacji epidemii. Zakryj te karty po tym, gdy ich działanie i dana epidemia się zakończą.

## Warunek zwycięstwa/przegranej

To wyzwanie podlega takim samym zasadom dotyczącym zwycięstwa i przegranej, jak opisano w instrukcji podstawowej wersji gry.

Powodzenia!

# WYZWANIE: MUTACJA

To wyzwanie wprowadza do gry piątą (fioletową) chorobę, która rozprzestrzenia się w nieprzewidywalny sposób. Musicie wyleczyć wszystkie 5 chorób albo wyleczyć 4 podstawowe choroby i pozbyć się wszystkich znaczników fioletowej choroby z planszy.

## Przygotowanie do gry

Dodaj do zasobów ogólnych 12 znaczników fioletowej choroby. Umieść je obok znaczników pozostałych chorób. Połóż fioletowy wskaźnik uleczalności choroby i znacznik fioletowego lekarstwa na planszy. Połóż 2 karty mutacji na polu odrzuconych kart infekcji (nie mieszaj ich z kartami w stosie kart infekcji).



Po przekazaniu kart graczom, ale przed przygotowaniem stosu kart gry (zob. punkt 5 *Przygotowania do gry*, str. 3 instrukcji podstawowej gry *Pandemic*), włóż 3 karty zdarzeń mutacji między karty gry i potasuj je.



## Zmutowana choroba (fioletowa)

Fioletowa choroba jest podobna do pozostałych 4, z kilkoma wyjątkami opisanymi poniżej. Fioletowa choroba pojawia się w grze na 3 sposoby.



## Karty mutacji

Jeśli podczas infekcji odkryjesz kartę mutacji (a fioletowa choroba nie jest wyeliminowana), dobierz kartę ze spodu stosu kart infekcji i umieść w odpowiadającym jej mieście 1 fioletowy znacznik choroby. Nie umieszczaj w nim znacznika choroby w kolorze tego miasta. Następnie odłóż obie karty na stos odrzuconych kart infekcji.

**Dobranie tej karty liczy się jako dobranie 1 karty infekcji w bieżącej rundzie.**

**Nie można wykorzystać karty zdarzenia Wzrost odporności w celu usunięcia karty mutacji ze stosu odrzuconych kart infekcji.**



## Karty zdarzeń mutacji

Po dobraniu karty zdarzenia mutacji wykonaj wszystkie czynności na niej opisane, a następnie ją odrzuć. Nie dobieraj innej karty gry w jej zastępstwie.

**2 karty zdarzeń mutacji wymuszają umieszczenie znaczników fioletowej choroby w miastach wskazanych na kartach dobranych ze spodu stosu kart infekcji. Podczas tej czynności nie dokłada się do miast znaczników choroby w kolorze danego miasta.**

Jeśli dobierzesz jednocześnie kartę zdarzenia mutacji i kartę epidemii, przeprowadź najpierw czynności opisane na karcie zdarzenia mutacji.

**Jeśli 2 karty zdarzenia mutacji zostaną dobrane jednocześnie, gracz decyduje o kolejności ich rozpatrzenia.**

## Nowe infekcje

Jeśli podczas infekcji odkryjesz kartę infekcji miasta, w którym znajduje się co najmniej 1 fioletowy znacznik, umieść oba: 1 fioletowy znacznik (jeśli fioletowa choroba nie została wyeliminowana) i 1 znacznik w kolorze tej karty (jeśli ta choroba nie została wyeliminowana) w tym mieście, przeprowadzając ewentualne rozprzestrzenianie się chorób w zwykły sposób.

**Infekcja jest jedynym momentem, w którym w mieście dokłada się znaczniki w 2 kolorach. W sytuacjach, w których dobierana jest karta ze spodu stosu kart infekcji, dokłada się tylko znaczniki w kolorze danej karty (przy epidemiach) albo tylko fioletowe znaczniki (przy kartach mutacji i zdarzeniach mutacji).**



## Wynalezienie lekarstwa na fioletową chorobę

Aby wynaleźć lekarstwo na fioletową chorobę, musisz odrzucić 5 kart dowolnych miast, jednak co najmniej 1 z tych kart musi być w kolorze miasta, w którym wciąż znajduje się co najmniej 1 fioletowy znacznik.

**Naukowiec i kierownik terenowy potrzebują mniejszej liczby kart do wynalezienia lekarstwa. Mimo to co najmniej 1 z nich musi odpowiadać miastu, w którym wciąż znajduje się 1 albo więcej fioletowych znaczników.**

Jeśli fioletowa choroba została wyeliminowana, a w trakcie infekcji odkryłeś kartę mutacji, po prostu ją odrzuć. Mimo to należy ją traktować jako kartę infekcji odkrytą w tej rundzie.

## Warunek zwycięstwa/przegranej

Wygrywacie natychmiast, gdy tylko uda się Wam wynaleźć lekarstwa na wszystkie 5 chorób albo wynaleźć lekarstwa na 4 podstawowe choroby i usunąć z planszy wszystkie znaczniki fioletowej choroby.

Przegrywacie (tak jak w przypadku innych chorób), jeśli zabraknie znaczników fioletowej choroby w momencie, w którym powinniście je położyć na planszy. W zasobach ogólnych jest jedynie 12 (nie 24) znaczników fioletowej choroby!





# WYZWANIE: BIOTERRORYSTA

W tym wyzwaniu 1 gracz, bioterrorysta, będzie grał przeciwko pozostałym, starając się szerzyć ogólnoswiatową panikę za pomocą piątej choroby.

**To wyzwanie zostało zaprojektowane z myślą o 3 albo 4 graczach. Nie rekomendujemy gry w 5 osób (1 bioterrorysta i 4 innych graczy).**

Bioterrorysta wygrywa, jeśli pozostali gracze przegrają, a na planszy znajduje się co najmniej 1 fioletowy znacznik choroby. Pozostali gracze wygryją wtedy, gdy wynajdą lekarstwa na wszystkie 5 chorób albo na 4 podstawowe choroby, a na planszy nie będzie już fioletowych znaczników.

**Można połączyć wyzwanie Bioterrorysty z wyzwaniem Złośliwy szczep. Nie wolno go jednak łączyć z wyzwaniem Mutacja.**

## Przygotowanie do gry

Wybierz gracza, który będzie bioterrorystą. Przekaż mu kartę jego postaci, czarny pionek, złożoną kartkę z notesu lokalizacji i otówek. Czarny pionek rozpoczyna grę poza planszą. Po zainfekowaniu 9 miast (zob. punkt 3 *Przygotowania do gry*, str. 3 instrukcji podstawowej gry *Pandemic*) przekazaj bioterrorystę 2 karty infekcji.

**Kartę postaci bioterrorysty można przekazać ochotnikowi albo graczowi wyłoniionemu losowo – w przypadku tej drugiej opcji należy włączyć ją do puli kart postaci rozdawanych graczom.**

12 fioletowych znaczników choroby połóż obok innych znaczników chorób w zasobach ogólnych. Połóż (albo przyklej) fioletowy wskaźnik uleczalności chorób i znacznik fioletowego lekarstwa na planszy. Do gry włącz 2 razy więcej kart zdarzeń, niż jest graczy włącznie z bioterrorystą (tylko na potrzeby przygotowania). Następnie rozdaj karty gry wszystkim poza bioterrorystą.



Graczem rozpoczynającym nie może być bioterrorysta. Bioterrorysta w tajemnicy przed innymi graczami zapisuje (w notesie lokalizacji) miasto, w którym rozpoczyna grę. Pierwszy ruch wykonuje gracz rozpoczynający.

## Rozgrywka

Gracze inni niż bioterrorysta przeprowadzają swoje tury w zwykły sposób z tą różnicą, że mają do dyspozycji dodatkową akcję: pojmanie (zob. poniżej).

Tura bioterrorysty następuje po tym, jak każdy z pozostałych graczy zakończy swoją turę (po infekcji miasta). Bioterrorysta może wykonać maksymalnie 2 dowolne akcje i 1 akcję jazdy/rejsu (w dowolnej kolejności). Bioterrorysta nie dobiera kart ani nie przeprowadza fazy przeprowadzenia nowych infekcji automatycznie – w tym celu musi wykorzystać akcje. Podczas swojej tury bioterrorysta wykorzystuje karty infekcji (a nie karty gry), które potem odkłada na stos odrzuconych kart infekcji.

## Tajność bioterrorysty

Bioterrorysta porusza się po świecie w sposób tajny, zapisując historię swojej podróży i działań w notesie lokalizacji.

Jeśli w dowolnym momencie gry bioterrorysta znajdzie się w tym samym mieście, w którym znajduje się jakikolwiek inny gracz, bioterrorysta zostaje namierzony i musi umieścić swój pionek na planszy. Jeśli następnie bioterrorysta albo inny gracz przemieści się tak, że bioterrorysta zostanie sam w mieście, bioterrorysta zabiera swój pionek z planszy.

Jeśli bioterrorysta przemieści się za pomocą lotu bezpośredniego albo czarterowego (zob. poniżej), odrzuca kartę na stos odrzuconych kart infekcji i ogłasza, że jego pionek „był widziany” na lotnisku w danym mieście. Nie ujawnia jednak, z którego rodzaju lotu skorzystał, ani tego, w ramach której akcji miał miejsce lot.

**Niektórzy gracze planują całą swoją turę zanim wykonają pierwszą akcję, a później wykonują wszystkie akcje jednocześnie. W rozgrywce wykorzystującej to wyzwanie należy wykonywać akcje kolejno. Gracz, który po przemieszczeniu się namierzy bioterrorystę, może – jeśli pozostały mu jeszcze akcje – zdecydować się pojąć bioterrorystę.**

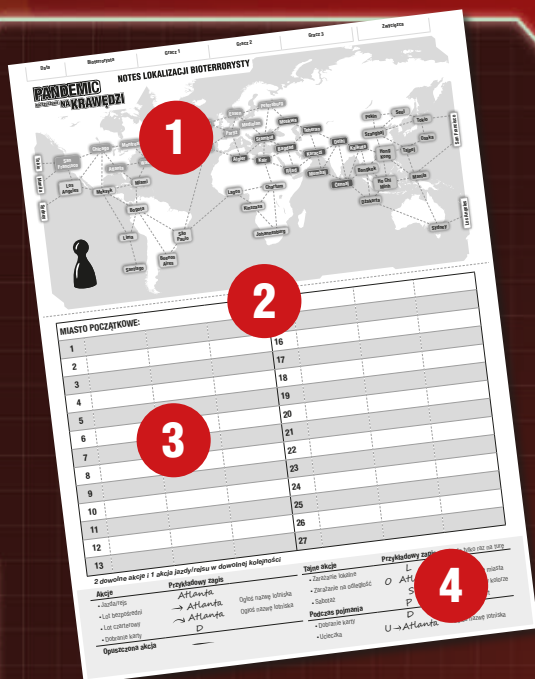
**Bioterrorysta wykonuje swoje akcje jedna po drugiej, najczęściej umieszczając przy tym fioletowe znaczniki, odrzucając karty albo ogłaszając, że był widziany na lotnisku. Nie informuje jednak, którą akcję wykonuje. Pozostali gracze, obserwując bieg wydarzeń, mogą się jednak tego domyślać.**

## Pojmanie bioterrorysty

Jeśli pionek bioterrorysty znajduje się na planszy w tym samym mieście co Ty, możesz w ramach swojej akcji pojąć bioterrorystę.



**Pojmanie.** Połóż pionek bioterrorysty na swojej karcie postaci. Bioterrorysta odkłada wszystkie karty trzymane na ręce na stos odrzuconych kart infekcji (bez wykorzystywania ich).



### 1. Mapa

### 2. Linia zgięcia

Zegnij kartkę tak, aby część z mapą zakrywała część z historią akcji. To umożliwi Ci zachowanie w tajemnicy Twojej bieżącej lokalizacji.

### 3. Historia akcji

Zapisz tu swoją początkową lokalizację i wszystkie kolejne akcje, które wykonujesz w każdej turze.

### 4. Sugerowany sposób zapisywania akcji

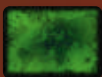
# AKCJE BIOTERRORYSTY

Bioterrorysta w swojej turze może wykonać maksymalnie 2 dowolne akcje i 1 akcję jazdy/rejsu. Tę opcjonalną akcję jazdy/rejsu może wykonać przed, po albo między pozostałymi 2 akcjami.

*Bioterrorysta musi zapisywać wykonywane akcje w notesie lokalizacji, aby śledzić bieżącą pozycję. Sugerowany sposób zapisywania akcji przedstawiono w notesie.*

## AKCJE

Bioterrorysta może wykonać każdą z poniższych dwukrotnie w turze (a akcję jazdy/rejsu nawet 3 razy – jeśli wykorzysta również akcję dodatkową).



### Dobranie karty

Weź do ręki 1 kartę z wierzchu stosu kart infekcji.

*Limit kart na ręce bioterrorysty wynosi 7.*

*Jeśli przekroczy ten limit, musi odrzucić 8. kartę na stos odrzuconych kart infekcji (bez jej wykorzystywania).*



### Jazda/rejs

Przenieś się do miasta połączanego białą linią z tym, w którym obecnie się znajdujesz.



### Lot bezpośredni

Odrzuć kartę infekcji, aby przenieść się do miasta wskazanego na tej karcie. Ogłoś, że widziano Cię na lotnisku w tym mieście.



### Lot czarterowy

Odrzuć kartę infekcji miasta, w którym aktualnie jesteś, aby przenieść się do dowolnego innego miasta. Ogłoś, że widziano Cię na lotnisku, z którego odleciałeś.

**Tajne akcje.** Każdą z poniższych akcji możesz wykonać tylko raz na turę, o ile nie zostałeś namierzony (albo pojmany).



### Zarażenie lokalne

Połóż 1 znacznik fioletowej choroby w mieście, w którym obecnie się znajdujesz.



### Zarażenie na odległość

Odrzuć kartę infekcji i umieść 1 znacznik fioletowej choroby (tylko fioletowej) w mieście wskazanym na karcie.

*Bioterrorysta może zarażać na odległość również miasto, w którym obecnie się znajduje.*



### Sabotaż

Odrzuć kartę infekcji w kolorze odpowiadającym miastu, w którym się znajdujesz, a następnie usuń z niego stację badawczą. Odłóż ją do zasobów ogólnych.

**Podczas pojmania.** Jedyne akcje, które może wykonywać pojmany bioterrorysta, to dobranie karty i ucieczka.



### Ucieczka

Odrzuć kartę infekcji i przenieś się do miasta na niej wskazanego. Ogłoś, że widziano Cię na lotnisku w tym mieście. Weź z powrotem swój pionek.

*Podczas pojmania bioterrorysta traci wszystkie karty z ręki, więc jego pierwszą akcją po pojmaniu będzie dobranie karty. Może użyć tej karty do ucieczki albo jeszcze raz dobrać kartę (pomijając w ten sposób akcję jazdy/rejsu). Po przeprowadzeniu akcji ucieczki bioterrorysta kończy swoją turę w zwykły sposób: wykonując drugą akcję (jeśli ucieczka była pierwszą) i korzystając ewentualnie z akcji jazdy/rejsu.*

### Choroba bioterrorysty (fioletowa)



Fioletowa choroba jest podobna do pozostałych 4, z kilkoma wyjątkami opisanymi poniżej. Fioletowa choroba pojawia się w grze w wyniku akcji bioterrorysty i nowych infekcji.

### Nowe infekcje

Jeśli podczas infekcji odkryjesz kartę infekcji odpowiadającą miastu, w którym znajduje się co najmniej 1 fioletowy znacznik, umieść oba: 1 fioletowy znacznik (jeśli fioletowa choroba nie została wyeliminowana) i 1 znacznik w kolorze tej karty (jeśli ta choroba nie została wyeliminowana) w tym mieście, przeprowadzając ewentualne rozprzestrzenianie się chorób w zwykły sposób dla karty w tym kolorze i w sposób opisany poniżej dla fioletowej choroby.

*Infekcja jest jedynym momentem, w którym w mieście dokłada się znaczniki w 2 kolorach. Jeśli bioterrorysta zaraża na odległość, dokłada w mieście tylko 1 fioletowy znacznik. Wykonując czynności opisane na karcie epidemii, dokłada się tylko 3 znaczniki w kolorze danej karty.*

### Gwałtowne rozprzestrzenianie się fioletowej choroby

Rozprzestrzenianie się fioletowej choroby bioterrorysty (i tylko tej) jest tak gwałtowne, że pozostawia w źródłowym mieście tylko 1 fioletowy znacznik.

*Ta zasada obowiązuje tylko w wyzwaniu Bioterrorysta. Nie należy jej stosować w wyzwaniu Mutacja.*

W trakcie rozprzestrzeniania się fioletowej choroby usuń 2 fioletowe znaczniki z danego miasta (odłóż je do zasobów ogólnych), a następnie dodaj po 1 fioletowym znaczniku do każdego miasta, które jest z nim połączone (przesuń też znacznik rozprzestrzeniania się chorób o 1 pole do przodu).

*Jeśli rozprzestrzenianie się fioletowej choroby spowoduje wystąpienie reakcji łańcuchowej, nie należy dodawać fioletowych znaczników do miast, które uczestniczyły już w rozprzestrzenianiu choroby zainicjowanej działaniem bieżącej akcji lub kartą infekcji.*



### Wynalezienie lekarstwa na fioletową chorobę

Aby wynaleźć lekarstwo na fioletową chorobę, musisz odrzucić 5 kart dowolnych miast, jednak co najmniej 1 z tych kart musi być w kolorze miasta, w którym wciąż znajduje się co najmniej 1 fioletowy znacznik.

*Naukowiec i kierownik terenowy potrzebują mniejszej liczby kart do wynalezienia lekarstwa. Mimo to co najmniej 1 z nich musi odpowiadać miastu, w którym wciąż znajduje się 1 albo więcej fioletowych znaczników.*



## Warunek zwycięstwa/przegranej

**Grając przeciwko bioterrorystyce, wygrywasie** natychmiast, gdy tylko uda się Wam wynaleźć lekarstwa na wszystkie 5 chorób albo wynaleźć lekarstwa na 4 podstawowe choroby i usunąć z planszy wszystkie znaczniki fioletowej choroby.



Przegrywasie (a bioterrorysta wygrywa) tak jak w przypadku innych chorób, jeśli zabraknie znaczników fioletowej choroby w momencie, gdy powinniście je położyć na planszy. W zasobach ogólnych jest jedynie 12 (nie 24) znaczników fioletowej choroby!

**Bioterrorysta wygrywa**, gdy pozostali gracze przegrywają, a na planszy znajduje się co najmniej 1 fioletowy znacznik. Bioterrorysta **przegrywa** (i zostaje wykluczony z gry) w momencie, gdy pozostali gracze wyeliminują fioletową chorobę.

*Bioterrorysta musi uważać, aby fioletowa choroba nie została wyleczona, po czym natychmiast wyeliminowana.*

**Wszyscy przegrywasie**, gdy gracze inni niż bioterrorysta przegrają w momencie, w którym na planszy nie pozostał żaden fioletowy znacznik.

## Etykieta

Bioterrorysta może słuchać wszystkich rozmów i dyskusji pozostałych graczy, jednak nie powinien im przerywać w trakcie ich tur. Pozostali gracze nie mogą rozmawiać między sobą inaczej niż na głos i nie mogą przekazywać sobie notatek w jakiegokolwiek formie. Komunikacja musi być jawna.

Bioterrorysta może nie ujawniać trzymany na ręce kart infekcji do momentu ich zagrania, ale musi odpowiedzieć za każdym razem na pytanie, ile kart trzyma na ręce. Sprawą honoru bioterrorysty jest rzetelne zapisywanie przeprowadzanych akcji, odnotowywanie lokalizacji w notesie i zgłaszanie każdego przypadku namierzenia.

*Bioterrorysta nie może wykonywać akcji w trakcie tur innych graczy, a inni gracze nie mogą działać w trakcie tury bioterrorysty. Z uwagi na tę zależność, radzimy wszystkim graczom na – w miarę możliwości – szybko wykonywanie swoich akcji. To zalecenie nie dotyczy oczywiście trudnych sytuacji, które mogą się zdarzyć w trakcie gry. W takich momentach jak najbardziej rekomendujemy przemyślenie ruchu lub przedyskutowanie decyzji z pozostałymi graczami.*

## Przykładowa tura bioterrorysty

W Kairze i Seulu znajduje się po 1 znaczniku fioletowej choroby. Bioterrorysta ukrywa się w Seulu, a na ręce ma 3 karty infekcji: Kair, Sztambu i Szanghaj.

W swojej turze bioterrorysta zaraża na odległość Kair (odrzucając kartę Kairu), zaraża lokalnie Seul i jedzie do Szanghaju.

7 O Kair L Szanghaj

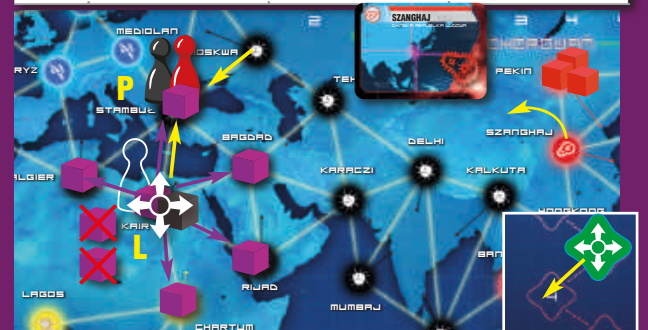


Następny gracz w swojej turze nie jedzie do Szanghaju ani nie usuwa żadnego fioletowego znacznika. Dobra jednak kartę epidemii, w wyniku której w Pekinie pojawiają się 3 czerwone znaczniki. Odrzucone karty infekcji wracają na stos dobierania.

Podczas fazy nowych infekcji odkrył kartę Kairu, więc dodaje do miasta 2 znaczniki: 1 czarny i 1 fioletowy.

Następnie bioterrorysta odrzuca kartę Szanghaju i wykonuje lot czarterowy do Kairu, ogłaszając, że był widziany na lotnisku w Szanghaju, zaraża lokalnie Kair, inicjując rozprzestrzenianie się choroby, na koniec jedzie do Sztambu.

8 ↪ Kair L Sztambu Z



Kolejny gracz w ramach swojej akcji przemieszcza się do Sztambu. Bioterrorysta ogłasza, że został namierzony i umieszcza swój pionek w Sztambule. Gracz pojmuje go. Bioterrorysta odrzuca trzymaną na ręce kartę Sztambu (bez jej wykorzystywania) i oddaje swój pionek.



9 D U → Meksyk Los Angeles

W swojej turze bioterrorysta doбира kartę Meksyku, odrzuca ją i ucieka do Meksyku, ogłaszając, że był widziany na tamtejszym lotnisku. Odzyskuje swój pionek, a następnie jedzie do Los Angeles. Jego plan doprowadzenia do rozprzestrzenienia się choroby ze Sztambu zawiódł. Teraz podobno jedzie do Seulu...

# POSTACIE



## BIOTERRORYSTA

Postać bioterrorysty wykorzystywana jest tylko w wyzwaniu *Bioterrorysta* (zob. *Wyzwanie: Bioterrorysta*, str. 5).



## ARCHIWISTA

Archiwista może mieć maksymalnie 8 kart na ręce. Raz w każdej turze (w ramach akcji) może wyszukiwać w stosie odrzuconych kart gry kartę miasta odpowiadającego temu, w którym aktualnie się znajduje, po czym wziąć ją na ręce.

**W trakcie gry nie wolno bez przyczyny odrzucać kart (które archiwista mógłby odzyskać). Karty można odrzucać tylko w wyniku wykonywania akcji wymagających odrzucenia karty albo gdy gracz przekroczy limit kart na ręce.**



## PRACOWNIK IZOLATORIUM

Gdy pracownik izolatorium pojawia się w mieście, w którym są 2 znaczniki (albo więcej) choroby tego samego koloru, usuwa 1 z nich.

Jeśli w mieście jest kilka chorób z 2 albo więcej znacznikami, pracownik izolatorium usuwa po 1 znaczniku każdej z nich.

**Z tej umiejętności można korzystać bez względu na przyczynę, która spowodowała przemieszczenie pracownika izolatorium (np. w wyniku działania logistyka albo zdarzenia Most powietrzny czy Misja specjalna).**



## EPIDEMIOLOG

Raz na każdą swoją turę epidemiolog może wziąć dowolną kartę miasta od gracza przebywającego w tym samym mieście. Przekazanie karty musi odbyć się za zgodą obu graczy. Wykonanie tej czynności nie jest akcją.



## KIEROWNIK TERENOWY

Raz na turę kierownik terenowy może zabrać 1 znacznik choroby z miasta, w którym się znajduje, i położyć go na swojej karcie postaci. To działanie liczy się jako akcja.

Podczas wynajdywania lekarstwa kierownik terenowy może zastąpić dokładnie 2 spośród wymaganych kart miasta 3 znacznikami w kolorze danego lekarstwa. Wykorzystane w ten sposób znaczniki zwraca do zasobów ogólnych.

**Kierownik terenowy może zwrócić znaczniki z karty swojej postaci do zasobów ogólnych w dowolnym momencie gry (zob. Karty zdarzeń, str. 7 instrukcji podstawowej gry Pandemic).**



## RATOWNIK

Ratownik może wykonać do 5 akcji w każdej swojej turze.



## AGENT SPECJALNY

Agent specjalny na początku swojej tury przegląda karty infekcji w liczbie równej aktualnemu poziomowi zachorowań. W tym celu bierze karty z wierzchu stosu kart infekcji, przegląda je i odkłada na wierzch tego samego stosu w niezmienionej kolejności.

**W rozgrywce wykorzystującej wyzwanie Mutacja, jeśli agent specjalny zobaczy kartę mutacji, nie może podejrzeć karty ze spodu stosu kart infekcji.**

Wykorzystując lot bezpośredni do przemieszczania się między miastami, agent specjalny pokazuje pozostałym graczom odpowiednią kartę miasta, ale jej nie odrzuca. Agent specjalny może korzystać z tej umiejętności, poruszając pionkami innych graczy za pomocą zdarzenia *Misja specjalna*, ale nie w momencie, gdy sam jest przemieszczany przez innych graczy.

# OPRACOWANIE

Projekt gry: Matt Leacock i Tom Lehmann

Grafika: Chris Quilliams

Opracowanie: Zespół Z-Man Games

Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski

Testerzy: Jim Boyce, David Cortright, Barry Eynon, Chris i Kim Farrell, Jay Heyman, Dave Helmbold, Wei-Hwa Huang, Trisha Lantzner, Donna Leacock, Chris Lopez, Ron Sapolsky, Don Woods i Michelle Zentis

Specjalne podziękowania: Tom Lehmann, Scott di Bartolo, Wei-Cheng Cheng, Eric Herman, Christian Kuntz, Brian Lee, Jeremy Moritz, Kwanchai Moriya, Kima Pesan, Jack Reda, Ole Steiness, Isaiah Tanenbaum i Wei-Hwa Huang

# rebel

Dystrybucja w Polsce:  
Wydawnictwo Rebel  
ul. Budowlanych 64C  
80-298 Gdańsk  
wydawnictwo@rebel.pl

Z-MAN  
games  
1995 West County Road B2  
Roseville, MN 55113, USA  
(651) 639-1905  
www.ZManGames.com

© 2021 Z-Man Games. Pandemic, Z-Man Games oraz logo Z-Man Games są znakami towarowymi Z-Man Games. Apple oraz logo Apple są znakami towarowymi Apple, Inc., firmy zarejestrowanej w USA oraz w innych krajach. App Store jest nazwą usługi Apple Inc. Google Play jest znakiem towarowym Google, Inc. Amazon jest znakiem towarowym Amazon.com. Elementy gry mogą różnić się od przedstawionych na obrazkach. Wyprodukowano w Chinach. NIEPRZEZNACZONE DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU 7 LAT I MŁODSZYCH. NIEBEZPIECZYSTWO ZADŁAWIENIA SIĘ MAŁYMI ELEMENTAMI.