



РУКОВОДСТВО

ЛУЧШАЯ ЖИЗНЬ
В УСЛОВИЯХ КОНЦА СВЕТА

PANDEMIC LEGACY

МЭТТ ЛИКОК И РОБ ДАВЬО **SEASON 2**

СТАРТОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ



10 КАРТ
ПЕРСОНАЖЕЙ



4 ФИШКИ



КАРТЫ ИГРОКА
(36 КАРТ ГОРОДОВ, 5 КАРТ ЭПИДЕМИЙ,
4 КАРТЫ ПЛАНИРУЕМЫХ СОБЫТИЙ,
8 КАРТ ПРОИЗВОДСТВА СНАБЖЕНИЯ)



8 ПАМЯТОК



82 КАРТЫ
НАСЛЕДИЯ



27 КАРТ БОЛЕЗНЕЙ



4 КАРТЫ
РАБОТНИКОВ ГАВАНИ



2 КАРТЫ
ВВОДНОЙ ИГРЫ



6 ДОСЬЕ
2 ЛИСТА СО СТИКЕРАМИ



1 МАРКЕР
РАСПРОСТРАНЕНИЯ
БОЛЕЗНЕЙ



1 МАРКЕР
ЗАБОЛЕВАНИЙ



9 ЦЕНТРОВ
СНАБЖЕНИЯ



ЖЕТОНЫ
ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛИ



8 КУБИКОВ ЧУМЫ



36 КУБИКОВ
СНАБЖЕНИЯ

8 ЗАКРЫТЫХ ПРОНУМЕРОВАННЫХ НАБОРОВ
С КОМПОНЕНТАМИ ВНУТРИ



РУКОВОДСТВО



1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Для игры вам также понадобится ручка (не входит в комплект).

71 ГОД НАЗАД МЫ БЫЛИ НА ПОРОГЕ КОНЦА СВЕТА

Чума появилась из ниоткуда и опустошила весь мир. Болезнь сопровождалась язвами, кашлем и лихорадкой... Не проходило и недели после заражения, как больные умирали. Ничто не могло остановить её. Человечество приложило все усилия, но этого оказалось недостаточно.

Последние представители населения Земли отчаянно пытались спасти человечество от полного исчезновения. Три поколения мы прожили в «гаванях» – плавучих станциях посреди моря. Находясь вдали от чумы, мы имеем возможность снабжать материку самым необходимым – едой и лекарствами, – чтобы уберечь их (и себя) от вымирания. Мы поддерживаем жизнь в сети крупнейших известных городов мира. Но за последние несколько лет ситуация обострилась. Связь между наиболее удалёнными от гаваней городами и нашей сетью оборвалась. Мы не знаем, что с ними произошло. Мы также не знаем, почему наши поставки не дошли до них. В сети осталось всего несколько городов. Мы проигрываем в этой борьбе.

Снабжение городов всем необходимым больше не останавливает приближение чумы, как это происходило раньше. Кроме того, наши запасы снабжения подходят к концу.

Наше руководство пыталось скрыть от нас этот факт, но мы всё узнали.

На прошлой неделе лидеры и советники гаваней собирались вместе для ежегодного обсуждения ситуации в гаванях и в мире в целом. Но никто из них не вернулся. Что ещё хуже – с ними были люди, отвечавшие за нашу безопасность. Без наших солдат мы станем лёгкой добычей для Опустошённых – банд кочующих дикарей, жаждущих раз и навсегда расправиться с нами. Получив неограниченную возможность для набегов, они запросто разрушат наши постройки и украдут всё, что мы поставляем.

Те из нас, кто остался в гаванях, собрались, чтобы обсудить наши дальнейшие шаги. После нескольких часов переговоров мы поняли, что всё внимание приковано к группе избранных, на плечи которых ложится ответственность нового руководства. А именно к нам.

Не потому, что мы способны вести за собой. Скорее потому, что в этом мы видим наше предназначение.

Мы начинаем вести этот дневник, записывая наши попытки предотвратить конец света.

Мы знаем, что не сможем спасти все города, но мы сделаем всё возможное, чтобы спасти большинство из них.

А если нас всё-таки ждёт неудача, то пусть кто-нибудь когда-нибудь найдёт эти записи и узнает, что нам, вероятно, не удалось спасти мир, но мы были среди тех, кто пытался...



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ ВО ВТОРОЙ СЕЗОН ИГРЫ «ПАНДЕМИЯ: НАСЛЕДИЕ!»

КАК ИГРАТЬ В «НАСЛЕДИЕ»?

В отличие от большинства игр, где каждая новая партия начинается «с нуля», «Пандемия. Наследие» сохраняет некоторые элементы от партии к партии. Принятые вами в вашей первой игре решения скажутся на вашей второй игре, на третьей и на каждой последующей партии с вашим игровым комплектом. Разные команды будут принимать разные решения и накапливать совершенно разный опыт. Таким образом, игра будет уникальной для каждой группы людей.

Вы будете писать на отдельных компонентах игры. Вы будете наклеивать стикеры на карты из колоды, карты персонажей и игровое поле. Иногда вам даже придётся порвать карту! И эти изменения будут необратимыми, они повлияют на все ваши последующие игры. Также в конце каждой игры участники будут выбирать обновления, сохраняющиеся и переходящие от партии к партии.

В процессе игры вы узнаете и о других возможных изменениях.

Некоторые элементы игры поначалу скрыты от вас. В ходе игры вы будете находить указания, когда именно вам можно будет их увидеть. Не открывайте запечатанные наборы, пока не получите соответствующие указания. В досье также скрыта особая информация, которую вы получите позже в ходе игры.

Также некоторые отдельные правила изначально отсутствуют в данном руководстве. В ходе игры вы будете получать стикеры с недостающими частями правил и вклеивать их в это руководство. Таким образом, даже правила игры будут постоянно меняться!

КАРТЫ НАСЛЕДИЯ

Колода наследия содержит карты, описывающие то, что происходит в течение 12 игровых месяцев. Карты в колоде изначально лежат в определённом порядке: не просматривайте карты до игры и не перемешивайте их! Во время подготовки к игре берите карты из колоды по одной и читайте их до тех пор, пока вы не увидите карту с надписью ПАУЗА или СТОП на рубашке. На этой карте будет написано, когда нужно продолжить брать карты из колоды – это может быть конец партии или начало следующего месяца. По пути наследия можно пройти только раз, и возврата нет. Даже если вы второй раз играете в текущем месяце, не кладите обратно карты наследия. Если карты в колоде случайно рассыпались и перемешались, попросите кого-нибудь из тех, кто не участвует в игре, сформировать колоду в соответствии с номерами в правом нижнем углу карт.



ЕСЛИ ВЫ ИГРАЛИ В ПЕРВЫЙ СЕЗОН



Вам будут знакомы многие элементы этой игры, такие как колода наследия, уровни планирования (называемые в первом сезоне уровнями финансирования), обновления в конце игры, досье и запечатанные наборы. Но в то же время во втором сезоне вы откроете для себя много нового. Вам необязательно проходить весь первый сезон, для того чтобы сыграть во второй – это независимые игры, связанные только отчасти своим сюжетом.

ЧТО ОСТАЁТСЯ, А ЧТО МЕНЯЕТСЯ ОТ ИГРЫ К ИГРЕ

Постоянные изменения, влияющие на все последующие игры, вносятся, когда вы пишете на компонентах, наклеиваете стикеры на карты и игровое поле, открываете новые материалы, стираете с карт защитный слой, рвёте карты или уничтожаете другие игровые компоненты.

Когда в ходе игры вы получите указание уничтожить или порвать какой-либо игровой компонент, это означает, что он больше не будет использоваться ни в этой, ни в последующих партиях. Порвите его (*или распорядитесь им так, как вам захочется*). Все остальные изменения, касающиеся фишек на поле, карт в руках, маркера заболеваний и прочего, носят временный характер. Каждая новая партия начинается с размещения этих компонентов заново по обычным правилам (см. раздел «Подготовка к игре» на стр. 8 и 9).

ИГРОВОЙ МЕСЯЦ

Игровой процесс разделён на 12 этапов, каждый из которых соответствует одному месяцу 71-го года от начала конца света.

Если вашей команде удалось одержать победу в текущем игровом месяце, далее вы играете в следующем. Если вы потерпели поражение, у вас есть ещё одна попытка в текущем игровом месяце: начните новую партию в том же месяце, по тем же правилам и с теми же целями. Если вы снова проиграли, следующая партия должна проходить в уже новом игровом месяце: мир не может вас ждать.

КОНЕЦ КАМПАНИИ

Кампания закончится после того, как вы победите или второй раз проиграете в декабре. В этот момент вам будет предложено подсчитать количество набранных вами очков по окончательным результатам вашей работы. Ваш итоговый счёт будет в значительной степени определяться количеством выигранных вами месяцев (*при этом выигрши с первой попытки принесит больше очков, чем выигрши со второй*). Численность населения городов также (*но в меньшей степени*) повлияет на ваш результат. Кроме того, будут и другие критерии получения и потери очков.

ВВЕДЕНИЕ

Поскольку эта игра отличается как от базовой версии *Пандемии*, так и от первого сезона игры *Пандемия: Наследие*, с её новыми элементами можно познакомиться с помощью вводной игры. В вводной игре нет эффектов «наследия», то есть нет никаких постоянных изменений. Вам нужно сыграть вводную игру хотя бы один раз. Затем вы можете повторить сколько угодно партий по вводным правилам, пока не почувствуете, что достаточно хорошо познакомились с новым игровым процессом. После этого вы можете начать свою кампанию с правилами «наследия».

ПРАВИЛА ВВОДНОЙ ИГРЫ

Для вводной игры вам понадобятся две карты введения (*вы найдёте их вместе с колодами карт болезней и игроков*), которые познакомят вас с целями вашей первой миссии.



Прочитайте карту «Введение»/«Запись в дневнике» с обеих сторон. Из неё вы узнаете о том, как развивается сюжет игры и какие правила вводной игры отличаются от основных.

Во время игры используйте карту введения с указанием вашей цели.

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

ЦЕЛИ

Для победы в каждой игре вам нужно будет достичь одной или нескольких целей. Число целей, которых нужно достичь, чтобы победить в текущем месяце, указано на игровом поле в графе соответствующего месяца значками в форме звёздочек.



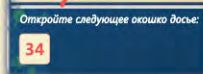
По крайней мере одна из целей всегда будет обязательной. Если цель обозначена как обязательная, то для победы нужно, чтобы она входила в число достигнутых вами целей. Но вам не нужно в начале каждой игры сразу выбирать, каких ещё целей вы будете пытаться достичь. Вы можете посмотреть, как будет разворачиваться игра.

Пока вы не получили указание порвать карту цели, она остаётся доступной для достижения в каждом последующем месяце (даже если вы достигли этой цели в одном из предыдущих месяцев).



ДОСЬЕ

В процессе игры вам будут попадаться карты наследия, на которых указана буква или номер досье. В этом случае откройте и оторвите (используя специально надрезанный уголок) окошки досье с указанными буквами или номерами.



НАБОРЫ

В ходе игры вы получите указания, когда их нужно будет открыть.

РЕЗЕРВ

Резерв – это отделение в коробке с игрой, в котором вы можете хранить карты, стикеры и другие игровые компоненты, не являющиеся в данный момент частью игрового процесса, но которые могут понадобиться позже во время или после игры.

ПЛАНИРУЕМЫЕ И ВНЕПЛАНОВЫЕ СОБЫТИЯ

В начале каждой игры вы будете выбирать и добавлять в колоду игроков карты планируемых событий, по количеству совпадающие с вашим текущим уровнем планирования. **В вавлонской игре и в начале первой игры в январе ваш уровень планирования равен 4**, но он будет повышаться и понижаться от игры к игре. Минимальный уровень равен 0, максимальный – 10.

Также в игре присутствуют карты внеплановых событий, которые вы обнаружите позже. Независимо от текущего уровня планирования, они всегда добавляются в колоду игроков и остаются в ней до тех пор, пока вы их не используете (в таком случае вы всегда встретите указание порвать их).

ЖЕТОНЫ ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛИ

Используйте эти жетоны для обозначения вашего успеха в достижении целей во время игры.



НАКЛЕЙКИ НА КАРТЫ (СТИКЕРЫ)

На некоторых картах в игре есть поля для улучшений. Такие улучшения могут быть наклеены после окончания игры в фазу использования производственных единиц.

На каждую карту может быть наклеено только 1 улучшение (при этом на ней обязательно должно быть специальное поле под него). Обратите внимание на то, что улучшения для карт болезни и для карт городов имеют разную форму, чтобы вам легко было определить, для каких карт подходят те или иные улучшения.

КАРТЫ «ПЕРЕЛОМНЫЙ МОМЕНТ»

Все карты «Переломный момент», которые вы найдёте в игре, в начале каждой партии берутся из резерва и выкладываются в область игрового поля «Карты на конец игры». В конце партии игроки проверяют, выполнены ли указанные на них условия. Если условие карты выполнено, то следуйте указанным на ней инструкциям. Если нет, то верните карту в резерв до начала следующей игры. В самом начале кампании у вас таких карт не будет – они будут появляться по мере развития сюжета.



КУБИКИ СНАБЖЕНИЯ

Запасы снабжения (*серые кубики*) – это то единственное, что позволяет поддерживать жизнь на планете. Каждый раз, когда открывается карта болезни, уберите из указанного на ней города 1 кубик снабжения на склад. Если в городе нет ни одного кубика снабжения, когда открывается его карта болезни, поместите в него кубик чумы.



КУБИКИ ЧУМЫ

Чума (*зелёные кубики*) – это то, из-за чего наступил конец света. Всё ещё не известно, чем и как она лечится.



ЦЕНТРЫ СНАБЖЕНИЯ

Центры снабжения – это временные постройки, которые вы возводите на игровом поле. Они совмещают в себе функции мобильного госпиталя, хранилища запасов и штаба. Центры снабжения не остаются на поле от игры к игре, поскольку Опустошённые сносят их почти с той же скоростью, с какой вы их строите.



В городе, в котором находится центр снабжения, можно разыгрывать карты «Производство снабжения», а в конце игры численность населения городов с центрами снабжения увеличивается.

КАРТЫ «ПРОИЗВОДСТВО СНАБЖЕНИЯ»

Эти карты всегда замешиваются в колоду игроков и позволяют участникам, находящимся в гавани или в городе с центром снабжения, произвести значительное количество запасов снабжения за один ход (см. раздел «Другие действия» на стр. 10).



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

ПОСЕЛЕНИЯ

Понятие «поселения» объединяет в себе все города и гавани. Если в тексте карты используется понятие «город», то её эффект не применим к гаваням, и наоборот.

Поселения, расположенные возле воды или на воде, обозначены символом якоря – это порты.

ГАВАНИ

Белые поселения с символом якоря называются гаванями. В начале вашей кампании придумайте названия для трёх гаваней и впишите их рядом с символами этих гаваней на игровом поле (*будет лучше, если ваша команда придумает эти названия вместе*).



ЧИСЛЕННОСТЬ НАСЕЛЕНИЯ

Каждое поселение характеризуется своей численностью населения, которая определяет, сколько кубиков снабжения может быть размещено в этом поселении при розыгрыше карты «Производство снабжения».

Численность населения поселения может варьироваться от 0 (самая низкая) до 8 (самая высокая) и соответствует одной из стадий, в которой находится поселение.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ	8	7	6
ВЫЖИВАНИЕ	5	4	3
БЕДСТВИЕ	2		
УПАДОК	1		
ЗАБРОШЕННЫЕ	0		

СТИКЕР ПРАВИЛ А
наклеивается в это поле

ЛИНИИ СНАБЖЕНИЯ

Несмотря на то, что в начале игры линии снабжения отсутствуют, впоследствии города с их помощью будут соединены по суше. Города, соединённые напрямую одной линией снабжения, считаются соседними.

МОРСКИЕ ПУТИ И ВОДНЫЕ МАРШРУТЫ

Поселения соединяются друг с другом по воде с помощью морских путей. Поселения, соединённые напрямую одним морским путём, считаются соседними. Совокупность последовательно соединённых друг с другом морских путей называется водным маршрутом.

СЕТЬ

Игровое поле изначально имеет множество пустых зон, поскольку мир вами ещё мало исследован. Понятие «сеть» включает в себя все поселения, соединённые со стартовыми гаванями (*то есть из поселения может быть проложен маршрут в стартовые гавани с помощью линий снабжения и/или морских путей*).

РАСШИРЕНИЕ СЕТИ

По мере исследования вами мира будет расширяться и ваша сеть. Каждый раз, когда вы будете открывать стикер, изображающий продолжение карты мира, наклеивайте его на игровое поле, используя линии широты и долготы для выравнивания.

ОБЛАСТЬ ЦЕЛЕЙ

В левом верхнем углу игрового поля располагается область для размещения ваших целей. Вашу первую игру в январе вы начнёте с двумя целями. В последующих месяцах будут добавляться и другие цели, а какие-то из них иногда нужно будет порвать. Если в какой-то момент у вас окажется больше целей, чем вы можете положить в эту область, расположите оставшиеся рядом с игровым полем.



ОБЛАСТЬ «КОНЕЦ ИГРЫ»

В процессе игры вы можете встретить указание положить карты в область «Карты на конец игры». В конце партии возьмите все карты из этой области и следуйте инструкциям на каждой из них.



ТРЕК ЗАБОЛЕВАНИЙ

На треке заболеваний вы отмечаете, сколько раз кубик чумы был помещён в поселение. Даже если какой-либо эффект карты или способности позволяет убирать кубики чумы с поля, маркер заболеваний никогда не перемещается назад. Когда маркер заболеваний достигнет последнего деления трека, игроки немедленно проигрывают игру.



СКЛАД СНАБЖЕНИЯ

Это область, в которую складываются кубики снабжения. Игроки могут видеть, сколько кубиков у них осталось. Желательно, чтобы всем игрокам было удобно дотягиваться до склада, поскольку он будет часто использоваться в игре. В процессе игры, если в тексте карты или какого-либо эффекта не сказано иначе, кубики снабжения берутся со склада и возвращаются в него же. Если в тексте эффекта сказано, что игрок должен потратить 1 или несколько кубиков, то он берёт их с карты своего персонажа и возвращает на склад снабжения. В конце игры уберите все кубики снабжения со склада в резерв – они не переходят из одной партии в другую.



ПЕРСОНАЖИ

Персонажи игры знают совсем не много о том, что происходит за пределами гаваней. Возможно, они даже никогда не бывали на материке. Но они могут развиваться, получать опыт и однажды стать хорошими специалистами в своём деле. Игроки не обязаны играть каждую партию за одного и того же персонажа.

Перед началом вводной игры создайте 5 стартовых персонажей.

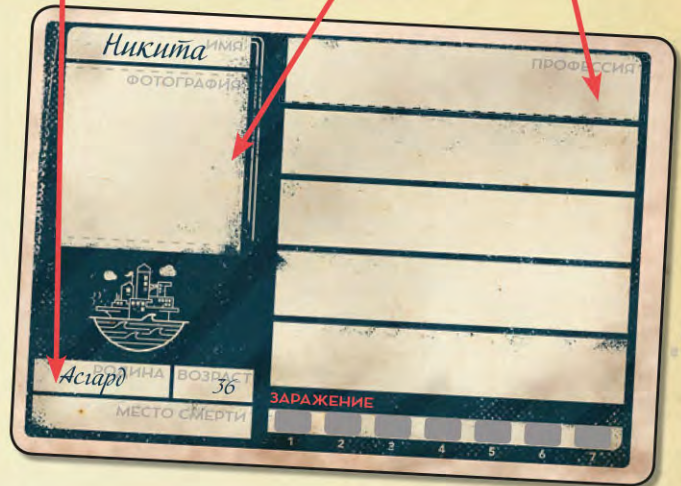
По ходу прохождения кампании вы можете встретить новых персонажей, для которых вы используете оставшиеся 5 карт персонажей.

Для того, чтобы создать нового персонажа, нужно:

1. Взять незаполненную карту персонажа.
2. Выбрать для него профессию и вклеить соответствующий стикер в поле «Профессия» на карте вашего персонажа.
3. Выбрать стикер с подходящим портретом для вашего персонажа и вклеить его в поле «Фотография» на карте персонажа.
4. Вписать имя и возраст персонажа в соответствующие поля на его карте.
5. Выбрать одну из гаваней, у которых есть названия, в качестве родного поселения персонажа и вписать её название в поле «Родина».

Не заполняйте поле «Место смерти». Возможно, вы ещё вернётесь к нему, когда ваш персонаж будет получать заражение. Стирая защитный слой на треке заражения вашего персонажа, вы можете обнаружить там шрамы или череп. Но пока не думайте об этом. Ещё не время.

АДМИНИСТРАТОР. Один раз в свой ход в качестве действия переместите любую фишку к любой другой фишке.



*Мы не выбирали эту судьбу.
Мы не хотели брать на себя
эту ответственность.*

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 ПОДГОТОВЬТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Поместите на склад такое количество кубиков снабжения, какое указано на треке снабжения в графе для данного месяца (*непосредственно под областью целей*). Оставшиеся кубики снабжения уберите в резерв — в текущей партии они не используются.

СТИКЕР ПРАВИЛ В

Просмотрите резерв и найдите оставшиеся после предыдущих игр карты, которые должны быть выложены на поле. К таким картам относятся карты **целей** и карты **«Переломный момент»**. Положите карты «Переломный момент» в область «Карты на конец игры». (*В вводной игре и в вашей первой игре в январе у вас не будет карт «Переломный момент».*) Положите карты целей в соответствующую область игрового поля.

СТИКЕР ПРАВИЛ С

Положите кубики чумы в специально отведённую для них область игрового поля. Поместите маркер заболеваний на отметку «0» трека заболеваний. Поместите маркер распространения болезней на крайнее левое деление с обозначением «2» на соответствующем треке. Если на картах целей есть трек достижения, то поместите жетоны достижения цели на деление «0» каждого из них.

В будущих играх у вас могут появиться указания по раскладке других компонентов.

Выложите центры снабжения рядом с игровым полем.

2 ПРОЧИТАЙТЕ КОЛОДУ НАСЛЕДИЯ

Читайте верхние карты колоды наследия по очереди одну за другой до тех пор, пока не встретите надпись ПАЗУА или СТОП на рубашке следующей карты. Из этих карт вы узнаете о своих первоочередных задачах на текущий месяц, а также можете получить доступ к новым правилам и материалам. Надпись **ПАУЗА** означает, что вы больше не можете брать и читать карты из колоды наследия до окончания текущей игры. Надпись **СТОП** означает, что вы больше не можете брать и читать карты из колоды наследия до начала следующего игрового месяца.



3 ОБЕСПЕЧЬТЕ СЕТЬ ПОСТАВКАМИ СНАБЖЕНИЯ

Распределите все кубики снабжения со склада по поселениям сети. В каждое поселение вы можете положить любое количество кубиков (*включая ноль, то есть не класть кубики*).

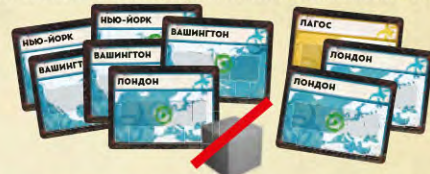
Со временем ваша сеть будет расти, поэтому запасов снабжения на складе может не хватить для обеспечения ими всех поселений. Игрокам придётся самим выбирать, какие из поселений окажутся без снабжения.

4 ОТКРОЙТЕ ОЧАГИ БОЛЕЗНИ В ГОРОДАХ СЕТИ

Перемешайте карты болезни и откройте 9 из них. Из города, указанного на каждой из открытых карт, уберите по 1 кубику снабжения обратно на склад. Если в городе, указанном на открытой карте, нет кубиков снабжения, положите вместо этого в него 1 кубик чумы и передвиньте маркер заболеваний на 1 деление вперёд. Положите открытые карты в сброс карт болезни.

СТИКЕР ПРАВИЛ D

наклеивается поверх этого правила, заменяя его.



жетон достижения цели

трек снабжения

маркер заболеваний

трек заболеваний



кубики чумы

склад снабжения

6 ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДУ КАРТ ИГРОКОВ И РАЗДАЙТЕ КАРТЫ

6а. Посоветуйтесь своей командой и выберите, какие карты планируемых событий добавить в колоду карт игроков. Максимальное количество карт планируемых событий в колоде равно вашему текущему уровню планирования (в вводной игре и в вашей первой игре в январе это число равно 4).

В последующих играх вы будете встречать как планируемые, так и внеплановые события. Карты внеплановых событий всегда добавляются в колоду карт игроков и не учитываются при планировании.



5

СТИКЕР ПРАВИЛ Е раскроет вам шаг 5 подготовки к игре. Пока он не наклеен, пропустите этот шаг.

карты на конец игры маркер распространения болезни трек распространения болезни



карты игроков сброс карт игроков

66. Перемешайте выбранные карты событий и **все** карты «Производство снабжения» вместе с картами городов. Раздайте каждому игроку следующее количество карт в зависимости от числа игроков:

Количество игроков	Количество карт
2 игрока	4
3 игрока	3
4 игрока	2



Игроки всегда держат свои карты открытыми, чтобы они были видны всем участникам.

7 ДОБАВЬТЕ КАРТЫ ЭПИДЕМИЙ В КОЛОДУ КАРТ ИГРОКОВ

Разделите получившуюся колоду карт игроков на 5 примерно равных (насколько это возможно) стопок, расположив их рубашкой вверх. Замешайте по 1 карте Эпидемии в каждую из них. Сложите стопки обратно в единую колоду, стараясь располагать снизу стопки поменьше.



8 ВЫБЕРИТЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Каждый игрок выбирает себе персонажа и цвет, за который будет играть, после чего берёт соответствующую фишку и памятку. Поместите каждую фишку в родное поселение персонажа. Если вам не хватает персонажей, чтобы раздать каждому игроку, то кому-то из них придётся играть за работника гавани.



9 НАЧНИТЕ ИГРУ

Возьмите в руку все фишки и вытяните не глядя одну из них. Хозяин этой фишки делает первый ход, далее ход передаётся по часовой стрелке.

ХОД ИГРОКА

ХОД КАЖДОГО ИГРОКА СОСТОИТ ИЗ 4 ШАГОВ:

1. Проверить заражение
2. Совершить до 4 действий
3. Взять 2 карты игроков
4. Обнаружить болезнь в городах

После того как игрок обнаружит болезнь, ход передаётся 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 карты городов, карты событий и карты «Производство снабжения». Карты городов используются во время совершения действий. Карты «Производство снабжения» используются для того, чтобы обеспечить запасы снабжения гавани и города с центрами снабжения. Карты событий могут быть сыграны в любой момент.

ХОД ИГРОКА

ПРОВЕРИТЬ ЗАРАЖЕНИЕ

Если вы начинаете свой ход в поселении с 1 или несколькими кубиками чумы, то ваш персонаж получает заражение (см. раздел «Заражение, шрамы и смерть персонажа» на стр. 16).



СТИКЕР ПРАВИЛ F

СОВЕРШИТЬ ДО 4 ДЕЙСТВИЙ

После проверки заражения вы можете совершить до 4 действий. Помимо этого, каждый ход вы можете совершить неограниченное число бесплатных действий.

Вы можете как угодно комбинировать описанные ниже действия. Вы можете совершить одно и то же действие несколько раз, но каждый раз оно будет считаться отдельным действием (считать бесплатные действия не нужно). Свойство профессии и особые способности вашего персонажа могут влиять на то, как совершаются действия. Некоторые действия требуют сброса карт из руки; эти карты отправляются в сброс карт игроков.

Бесплатные действия не учитываются при подсчёте совершённых за ход четырёх действий. Бесплатные действия должны быть разыграны во время шага «Совершить до 4 действий» до, после или между любыми другими действиями, которые вы выполняете. Прежде чем начать выполнять новое действие, вы должны полностью завершить предыдущее.

ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

СТИКЕР ПРАВИЛ G



НА МАШИНЕ/ПАРОМЕ

Переместитесь в соседнее поселение, соединённое линией с вашим нынешним местом пребывания.



НА КОРАБЛЕ

Сбросьте карту города из руки и переместитесь в этот город при условии, что до него можно проложить водный маршрут из вашего нынешнего места пребывания (*оба поселения должны быть обозначены символом якоря*).



НА ЧАРТЕРНОМ СУДНЕ

Сбросьте карту города, в котором вы сейчас находитесь, и переместитесь в любое поселение, до которого можно проложить водный маршрут из вашего нынешнего места пребывания (*оба поселения должны быть обозначены символом якоря*).

Вы не можете использовать действия перемещения «На корабле» и «На чартерном судне» для путешествий по суше. Надеемся, вы понимаете, почему.

СТИКЕР ПРАВИЛ H

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ



СДЕЛАТЬ ЗАПАСЫ СНАБЖЕНИЯ

Возьмите со склада 1 кубик снабжения и положите его на карту вашего персонажа. Вы можете хранить неограниченное количество кубиков снабжения.

ПРОИЗВЕСТИ СНАБЖЕНИЕ

Чтобы выполнить это действие, нужно сбросить из руки карту «Производство снабжения», находясь **в гавани или в городе с центром снабжения**.

Если вы выберете для розыгрыша эффект «Местное производство», то поместите в поселение (*гавань или город с центром снабжения*), в котором вы находитесь, столько кубиков снабжения, сколько ему не хватает до его численности населения. Если в этом поселении число кубиков уже больше или равно его численности населения, то вы ничего не добавляете.

Если вы выберете для розыгрыша эффект «Сетевое производство», то поместите во **все** гавани и города с центрами снабжения на поле столько кубиков снабжения, сколько им не хватает до их численности населения. Затем поставьте отметку в окошке внизу карты (*вы всё ещё должны находиться в гавани или в центре снабжения*). Когда отметки будут проставлены во всех окошках на карте, порвите её.

Если на складе не хватает кубиков снабжения для того, чтобы заполнить все поселения до их численности населения, то положите столько кубиков, сколько сможете, в любом порядке на ваше усмотрение.



ДОСТАВИТЬ СНАБЖЕНИЕ

Положите любое количество кубиков снабжения с карты вашего персонажа в поселение, в котором вы сейчас находитесь.



ОБМЕН ЗНАНИЯМИ

Вы можете совершить это действие двумя способами:

Отдать карту города, в котором вы находитесь, другому игроку или **взять карту города**, в котором вы находитесь, у другого игрока.

Для этого обменивающиеся знаниями игроки должны находиться **в одном** городе. Они оба должны быть согласны на совершение данного действия.

Если у игрока, который получает карту, на руке оказывается больше карт, чем разрешено правилом лимита карт в руке (*обычно это 7 карт*), то он должен немедленно сбросить одну из них или сыграть карту события.



ПОСТРОИТЬ ЦЕНТР СНАБЖЕНИЯ

Сбросьте из руки 5 карт городов одного цвета, совпадающего с цветом города, в котором вы находитесь. Возьмите центр снабжения из запаса рядом с игровым полем и поместите его в этот город. Он остаётся на поле до конца партии. Если в запасе не осталось центров снабжения, то вместо этого переместите один из центров снабжения на игровом поле в тот город, в котором вы находитесь. В каждом городе может размещаться только 1 центр снабжения.






ПРОВЕСТИ РАЗВЕДКУ (НЕДОСТУПНО В ВВОДНОЙ ИГРЕ)


Когда вы проводите разведку, вы исследуете часть неизвестной области мира, знания о которой были утрачены с годами, чтобы попытаться узнать, что там произошло и как эта информация может пригодиться вам в достижении ваших целей.

Рядом с каждым поселением, в котором вы можете провести разведку, указано, какие карты нужно сбросить, чтобы исследовать местность из этой точки. В большинстве случаев, чтобы провести разведку, вам необходимо находиться в центре снабжения. Читайте условие проведения разведки для каждого отдельного поселения, чтобы узнать, что вам потребуется в этом конкретном случае:

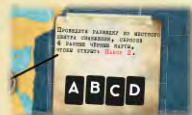
- Если не сказано иначе, то в этом городе должен находиться центр снабжения ().
- Вам нужно сбросить из руки карты городов, по цвету и количеству совпадающие с картами, изображёнными рядом с городом, из которого вы проводите разведку.

Пример:



- Если карты, изображённые рядом с городом, содержат символ «*» (например, ), то вы можете сбрасывать карты любых городов указанного цвета.

Пример:



- Если на этих картах изображены буквы (например, **A**), то все сброшенные карты указанного цвета должны быть картами разных городов.

- Когда вы успешно выполните действие «Провести разведку», откройте набор с номером, указанным в условии проведения разведки для города, в котором вы находитесь.

Пример:

Ход перешёл к Анне. Она хочет разыграть карту «Производство снабжения» и затем доставить немного запасов снабжения в город. Поскольку Анна уже находится в гавани, она может сразу же приступить к воплощению своего плана.



1. Сначала она разыгрывает карту «Производство снабжения», выбрав её первый эффект «Местное производство», чтобы пополнить запасы пустой гавани, в которой она находится. Анна берёт со склада 3 кубика снабжения (в соответствии с численностью населения гавани) и размещает их в этой гавани. (Она не ставит отметку в окошке разыгранной ею карты, поскольку эффект «Местное производство» этого не требует.)



- Бесплатно.** Используя бесплатное действие «Подобрать снабжение», Анна подбирает все 3 кубика (хотя она могла бы взять и меньше) и кладёт их на свою карту персонажа.



2. С помощью действия перемещения «На машине/пароме» Анна передвигает свою фишку в Лагос.



3. Здесь она выполняет действие «Доставить снабжение» и выкладывает 2 кубика в Лагос (она могла бы выложить любое количество кубиков вместо этого).



4. Затем она сбрасывает из руки карту Лондона, чтобы с помощью действия перемещения «На корабле» попасть в Лондон.



- Бесплатно.** Используя бесплатное действие «Передача снабжения», Анна передаёт один кубик снабжения Насте, которая также находится в Лондоне.

БЕСПЛАТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Эти действия можно выполнять только во время шага «Совершить до 4 действий», но они не учитываются при подсчёте действий, совершённых вами за ход. Бесплатные действия не могут прерывать какие-либо другие действия. Например, вы не можете выполнить действие «Подобрать снабжение» в гавани Средиземного моря во время перемещения на корабле из Лондона в Каир.



ПОДОБРАТЬ СНАБЖЕНИЕ

Возьмите любое количество кубиков снабжения из поселения, в котором вы находитесь, и положите их на карту вашего персонажа.



ПЕРЕДАЧА СНАБЖЕНИЯ

Отдайте любое количество кубиков снабжения другому игроку, с которым вы находитесь в одном поселении, или возьмите у этого игрока любое количество кубиков снабжения (с его согласия).

СТИКЕР ПРАВИЛ I



НОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

СТИКЕР ПРАВИЛ J

СТИКЕР ПРАВИЛ N

СТИКЕР ПРАВИЛ K

СТИКЕР ПРАВИЛ O

СТИКЕР ПРАВИЛ L

СТИКЕР ПРАВИЛ P

СТИКЕР ПРАВИЛ M

СТИКЕР ПРАВИЛ Q

ВЗЯТЬ КАРТЫ

После того, как игрок совершил 4 действия, он берёт 2 верхние карты из колоды карт игроков.



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

Не нужно перемешивать карты игроков в сбросе, чтобы создать новую колоду.

Если у вас на руке оказывается больше карт, чем разрешено правилом лимита карт в руке (обычно это 7 карт), то вы должны немедленно сбросить лишние или разыграть карты событий, чтобы в руке у вас осталось столько карт, сколько позволяет ваш лимит.

КАРТЫ ЭПИДЕМИЙ

Если среди взятых вами карт игроков оказалась карта **Эпидемии**, не добавляйте её в руку (и не тяните вместо неё другую карту), а немедленно сделайте следующее:

1. Распространение:

Передвиньте маркер распространения болезни на 1 деление вперёд по треку распространения болезни.

(Если маркер уже находится на делении «5», то он так и остаётся на этом делении.)

2. Инфицирование:

Вытяните **из-под низа** колоды карт болезни одну карту и уберите **все** кубики снабжения из указанного на ней города на склад.

(Не добавляйте в этот город кубики чумы, если в нём не было ни одного кубика снабжения).

Положите эту карту в сброс карт болезни.

СТИКЕР ПРАВИЛ R

наклеивается поверх этого правила, заменяя его.

3. Обострение:

Перемешайте карты из **сброса карт болезни** (и только их) и положите их на верх колоды карт болезни.

Совершая эти действия, помните, что вытягивать карту нужно из-под низа колоды карт болезни, а перемешивать следует только сброс карт болезни, положив его затем на верх колоды карт болезни.

В редких, но возможных случаях вы можете достать сразу 2 карты Эпидемий. В такой ситуации вам придётся последовательно совершить то, что описано выше, а затем повторить все три шага ещё раз.

Разыграв все шаги карт Эпидемии, положите их в сброс карт игроков.



КАРТЫ СОБЫТИЙ

Розыгрыш карты события не считается отдельным действием. Игрок, разыгрывающий карту события, сам решает, как применить её эффект. Карту события можно сыграть в любой момент, за исключением периода времени между вытягиванием новой карты и окончанием разыгрывания её эффекта. Например, вы не можете взять карту болезни и, увидев, что она вам не нравится, сыграть карту «Одна тихая ночь».

Карты планируемых событий после розыгрыша отправляются в сброс карт игроков, в то время *как карты внеплановых событий после использования необходимо порвать*.

ЛИМИТ КАРТ В РУКЕ

Если в какой-либо момент игры у вас на руке оказывается больше карт, чем разрешено правилом лимита карт в руке (за исключением того момента, когда у вас в руке оказывается карта Эпидемии, которую нужно разыграть), то вы должны сбросить лишние или разыграть карты событий, чтобы в руке у вас осталось столько карт, сколько позволяет ваш лимит.

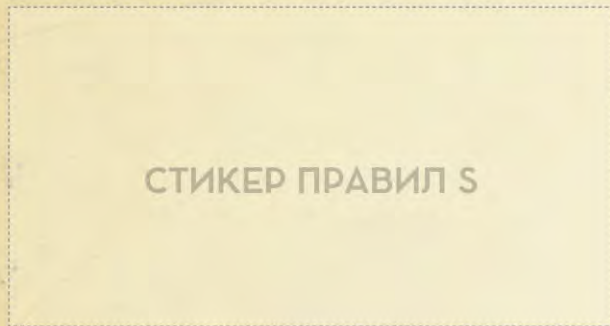
Стандартный лимит карт в руке равен 7.



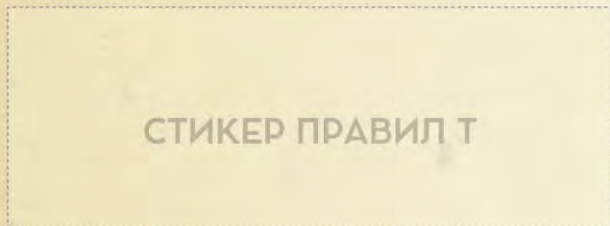
ОБНАРУЖЕНИЕ БОЛЕЗНИ

Откройте столько карт с верха колоды болезни, сколько показывает маркер распространения болезни (число указано под делением трека распространения болезни, на котором находится маркер). Открывайте карты по одной, постепенно обнаруживая болезнь в каждом из указанных на картах городов.

Чтобы обозначить наличие болезни в городе, уберите из него 1 кубик снабжения и верните его на склад. Если в городе нет ни одного кубика снабжения, вместо этого поместите в него 1 кубик чумы и зафиксируйте случай заболевания (см. раздел «Случай заболевания» ниже). Если в городе уже есть 3 кубика чумы, не кладите четвёртый. Вместо этого в этом городе происходит вспышка чумы (см. раздел «Вспышки» в соседней колонке). Открытую карту положите в сброс карт болезни.



СТИКЕР ПРАВИЛ S



СТИКЕР ПРАВИЛ T

В редком случае, если у вас закончилась вся колода болезни, перемешайте сброс карт болезни и сформируйте из него новую колоду. При этом передвиньте маркер распространения болезни на 1 деление вперёд по соответствующему треку. Если у вас таким образом повысился уровень распространения болезни во время выполнения шага «Обнаружить болезнь в городах», то продолжайте открывать такое число карт, какое соответствовало предыдущему уровню распространения болезни.

СЛУЧАИ ЗАБОЛЕВАНИЯ

Случай заболевания происходит каждый раз, когда в поселение выкладывается кубик чумы.

Передвиньте маркер заболеваний на 1 деление вперёд по треку заболеваний.



Как только маркер заболеваний достигает последнего деления на треке (с изображением черепа), игра заканчивается проигрышем вашей команды!



Помните, что игроки, которые начинают свой ход в поселении с кубиками чумы, получают заражение. (См. раздел «Заражение, шрамы и смерть персонажа» на стр. 16.)

Пример:

Анна взяла 2 карты из колоды карт игроков и переходит к шагу «Обнаружить болезнь в городах».



Текущий уровень распространения болезни равен 3, поэтому Анна открывает 3 верхние карты колоды болезни. Выходят карты Лагос, Лагос и Лондон.



Сперва она убирает 2 кубика снабжения из Лагоса и возвращает их на склад снабжения.



Поскольку в Лондоне нет ни одного кубика снабжения, Анна должна поместить в него кубик чумы и передвинуть маркер заболеваний на 1 деление вперёд. Затем она убирает открытые карты в сброс карт болезни.



Если в начале своего следующего хода фишка Анны всё ещё будет находиться в Лондоне вместе с кубиком чумы, то она получит заражение.

ВСПЫШКИ

Когда происходит вспышка, уберите по 1 кубик снабжения из каждого поселения, соседнего с городом, в котором случилась вспышка. Если в каком-либо из соседних поселений нет ни одного кубика снабжения, то вместо этого поместите в него 1 кубик чумы. За каждый выложенный кубик чумы передвиньте маркер заболеваний на 1 деление вперёд по соответствующему треку.

Если в каких-либо из соседних поселений уже есть 3 кубика чумы, то не добавляйте к ним четвёртый. Вместо этого в каждом из таких поселений происходит новая вспышка. Таким образом, за один ход может произойти целая цепь вспышек.

В случае цепочки вспышек разыграйте последовательно каждую из них, убирая из поселений кубики снабжения или выкладывая в них кубики чумы, как это было описано выше, но не кладите кубики чумы в те поселения, где в этом ходе уже происходили вспышки, вызванные одной и той же картой болезни. За каждый выложенный кубик чумы передвиньте маркер заболеваний на 1 деление вперёд по соответствующему треку.

ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА

Обнаружив болезнь в городах, положите открытые для этого карты в сброс карт болезни, и на этом ваш ход заканчивается. Теперь ходит игрок слева от вас.

КОНЕЦ ИГРЫ

КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки побеждают, как только выполняют нужное число целей (*которые должны включать в себя все обязательные цели*), и проигрывают, как только выполнится одно из условий проигрыша. Игра заканчивается немедленно, даже если это происходит в середине хода игрока или цепочки всплеск. Игрок не может продолжать свой ход после того, как его команда выиграла или проиграла, даже если видит в этом определённую выгоду.

Существует несколько ситуаций, в которых игра заканчивается поражением команды:

- Если маркер заболеваний достигает последнего деления на треке (игра заканчивается немедленно).
- Если игрок не может взять 2 карты из колоды после выполнения своих действий.

СТИКЕР ПРАВИЛ U

Независимо от того, выиграла или проиграла ваша команда, соберите все карты городов и болезни, находящиеся у игроков или в стопках сброса, и разложите их по соответствующим колодам. Затем необходимо выполнить несколько **действий после окончания игры**, чтобы понять, как только что сыгранная вами партия повлияла на мир, персонажей и сеть городов.

Действия после окончания игры подробно описаны на последней странице этого руководства. Мы советуем прочитать их после завершения вашей первой вводной игры, чтобы понять, какое влияние оказывает каждая сыгранная партия на все последующие игры кампании.

ЗАПИСЬ ВАШЕЙ КАМПАНИИ

Используйте календарь игры на стр. 18 для учёта вашего продвижения по кампании и записи всех ваших побед и поражений, участвующих игроков, текущего уровня планирования и размера сети. На стр. 19 вы найдёте таблицу, в которой вы можете отмечать, какие города являются частью сети.

Пример:

Месяц	Планирование	Дата	Игроки и персонажи	Победа или поражение	Города в сети
Введение	4	18 ноября	Лена/Анна, Алиса/Настя, Коля/Никитя	Победа	9

Лена и её друзья завершили свою первую вводную игру и заполнили соответствующую строку в календаре игры.




ЗАРАЖЕНИЕ, ШРАМЫ И СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА

ЗАРАЖЕНИЕ


Мир вокруг персонажей крайне опасен, поэтому, выполняя свою миссию, они будут подвергаться заражению. (Например, получить заражение можно, начав свой ход в поселении с кубиком чумы, см. стр. 10. Но это лишь один из вариантов.)

Когда персонаж получает заражение, сотрите защитный слой следующей ячейки на треке заражения персонажа (начиная с самой левой ячейки). Если под защитным слоем ничего нет, то пока ничего не происходит.

ШРАМЫ

Если в ячейке под защитным слоем, который вы только что стёрли, оказался символ , то это значит, что у персонажа образовался шрам. Выберите любой из доступных вам шрамов и наклейте его на одно из полей на карте вашего персонажа. Это может быть пустое поле или поле со стикером профессии или способности персонажа. Вы не можете наклеивать шрам поверх другого шрама.

СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА

Если в ячейке под защитным слоем, который вы только что стёрли, оказался символ , то это значит, что персонаж погиб от чумы. Запишите название поселения, в котором персонажа настигла смерть, в соответствующее поле на его карте. За этого персонажа больше нельзя будет играть ни в этой, ни в последующих партиях.

Если ваш персонаж умирает, уберите все ваши карты из руки в сброс карт игроков и верните все кубики снабжения с карты персонажа на склад. Вы теряете все оставшиеся действия, но должны доиграть все последующие шаги вашего текущего хода (то есть **взять 2 карты игроков и обнаружить болезнь в городах по обычным правилам**).

Выберите другого персонажа из доступных вам и поместите вашу фишку в его родное поселение. Если доступных персонажей не осталось, то оставшуюся часть этой партии вам придётся доигрывать за работника гавани. Поместите вашу фишку в любую гавань, соединённую с сетью.

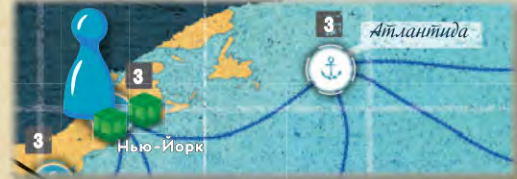
РАБОТНИКИ ГАВАНИ

Правила игры за работников гавани описаны на их картах.



Пример:

В начале своего хода Никита находится в Нью-Йорке с 2 кубиками чумы. Он получает одно заражение (несмотря на то, что находится рядом с 2 кубиками чумы).



Он стирает защитный слой в следующей ячейке своего трека заражения и обнаруживает там шрам.



Он выбирает один из доступных шрамов и наклеивает его на свободное поле на своей карте персонажа.

Ксенофобия: Чтобы выполнить действие «Провести разведку», вам нужно сбросить на 1 карту города больше (того же цвета).



Ксенофобия: Чтобы выполнить действие «Провести разведку», вам нужно сбросить на 1 карту города больше (того же цвета).

ПОЯСНЕНИЯ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

Чтобы использовать эффект какой-либо карты или способности персонажа, у вас должна быть возможность выполнить все предписания этой способности или эффекта. Например, если у вас есть карта, которая позволяет вам добавлять кубики снабжения на поле, а на складе нет ни одного кубика, то вы не можете разыграть эту карту и поместить 0 кубиков на игровое поле только для того, чтобы сбросить эту карту.

НЕ ЗАБУДЬТЕ

- Вы не берёте ещё одну карту, чтобы заменить разыгранную карту Эпидемии.
- В свой ход, используя действие «Обмен знаниями», вы можете взять карту у другого игрока, если вы оба находитесь в городе, карту которого вы берёте.
- Правило лимита карт в руке срабатывает немедленно, как только вы получаете карту от другого игрока или из колоды.
- В поселениях может находиться любое количество кубиков снабжения.

(Тем не менее, при розыгрыше действия «Произвести снабжение» количество добавляемых в поселение кубиков зависит от численности населения этого поселения.)

БЛАГОДАРНОСТИ

Авторы игры: Мэтт Ликок и Роб Давьо

Иллюстрации: Крис Квилъямс и Ата Канаани

Оформление: Филипп Герен, Карла Рон, Мари-Элен Берубе и Мари-Эв Жоли

Оформление правил: Жан-Франсуа Гане и Стивен Кимбал

Игру тестировали: Марта Амезкуа, Крис Айлотт, Кэтрин Айлотт, Алан Тун-Вэй Бах, Кори Бэнкс, Майк Бретслафф, Жасмин Батлер-Дэвис, Пит Батлер-Дэвис, Дэнни Кальдерон, Кейси Каргилл, Райан Кордер, Линдси Давьо, Мелисса Деморрис, Курт Димон, Йерун Даумен, Бьянка ван Дёйл, Сара Эдвардс, Даниель Эгнор, Мишель Эль, Роберт Эль, Ким Фаррелл, Натан Флюгель, Джонатан Фромм, Рэйчел Гэй, Марк Гётц, Венсан Грассо, Сара Грэйбилл, Крис Грим, Бет Хейли, Дэвид Хелбер, Шелби Хемкер, Патрик Хиллиер, Аманда Утс, Николь Хой, Триша Хуанг, Вэй-Хва Хаунг, Эос Джеймс, Ричард Джефферс, Брайан Дживкс, Саша Джонсон-Фрейд, Николас Кент, Дэвид Клоба, Грейс Клоба, Джон Ноэрцер, Эва Ко, Донна Ликок, Мартин Лизер, Дэвид Липман, Дэн Люксенбург, Пол Мэдден, Мэтт Мэнис, Джошуа Мартин, Кристина Мартинс, Крис Мэтью, Тони Макри, Крис Мициникос, Оуэн Мициникос, Нора Монтаньо, Мэйбелин Нг, Дэвид Нолин, Кевин О'Хара, Эрик Оливер, Саша-Михаил Робертс, Бен Россет, Колби Селлерс, Ханна Шен, Дэвид Шорт, Билл Шубе, Сара Шубе, Дженн Скзан, Джон Шультерс, Пол Стефко, Марк Суонсон, Колин Том, Дэвид Тоум, Ана Улин, Николаус Винг, Крис Тит Йона, Роб Закни, Ян Занг, Мишель Зентис.

Особые благодарности: Джону Ноэрцеру, Бет Хейли, Вэй-Хва Хуангу и Колину Тому.

ВЕДЕНИЕ ЗАПИСЕЙ И ПРОСМОТР КАРТ

Игра построена на постепенном развитии своего сюжета – игрокам предстоит исследовать мир и узнавать новую информацию, которая может им пригодиться в дальнейшем. Поэтому ведение записей по ходу игры не только допускается, но и приветствуется.

Кроме того, игроки в любое время могут просматривать карты, находящиеся в резерве или в стопках сброса карт болезни и игроков. Просматривать карты в самих колодах карт игроков и болезни запрещено, если только какая-либо способность не позволяет этого сделать.

ЧТО ПРОИСХОДИТ, ЕСЛИ МЫ ЧТО-ТО ПЕРЕПУТАЛИ В ХОДЕ ИГРЫ? ВЕДЬ ВЕРНУТЬСЯ НАЗАД НЕВОЗМОЖНО.

В большинстве случаев это несущественно. Если вы перепутали что-то в правилах, если карта выпала из колоды или если вы о чём-то забыли, то обычно в этом нет ничего страшного: просто обратите на это внимание и продолжайте играть дальше.

В некоторых случаях ошибка может привести к тому, что игра станет гораздо легче или, наоборот, намного сложнее. В этом случае команда может сбалансировать игру, повысив (если игра стала очень сложной) или понизив (если игра оказалось слишком простой) свой уровень планирования в следующей партии.

Z-MAN[™]
games

Z-Man Games
1995 West County Road B2
Roseville MN 55113 USA
(651)-639-1905
info@zmangames.com
www.zmangames.com

© 2017 Z-Man Games, All Rights Reserved. Pandemic, Z-Man Games, and the Z-Man logo are TM of Z-Man Games. Z-Man Games is a division of Asmodee North America, Inc.

КАЛЕНДАРЬ ИГРЫ

Если вы победили, переходите в следующий месяц и уменьшите свой уровень планирования на 2.

Если вы впервые играли в этом игровом месяце и потерпели поражение, сыграйте в этом месяце второй раз и увеличьте свой уровень планирования на 2.

Если вы потерпели поражение, второй раз играя в этом игровом месяце, переходите в следующий месяц и увеличьте свой уровень планирования на 2.

Уровень планирования не может быть меньше 0 или больше 10.

Месяц	Планирование	Дата	Игроки и персонажи	Победа или поражение?	Города в сети
Введение	4				
Январь	Попытка 1	4			
	Попытка 2				
Февраль	Попытка 1				
	Попытка 2				
Март	Попытка 1				
	Попытка 2				
Апрель	Попытка 1				
	Попытка 2				
Май	Попытка 1				
	Попытка 2				
Июнь	Попытка 1				
	Попытка 2				
Июль	Попытка 1				
	Попытка 2				
Август	Попытка 1				
	Попытка 2				
Сентябрь	Попытка 1				
	Попытка 2				
Октябрь	Попытка 1				
	Попытка 2				
Ноябрь	Попытка 1				
	Попытка 2				
Декабрь	Попытка 1				
	Попытка 2				

ГОРОДА ИССЛЕДОВАННОЙ ЧАСТИ МИРА

Город	В сети?
1. Нью-Йорк	✓
2. Вашингтон	✓
3. Джексонвилл	✓
4. Сан-Паулу	✓
5. Лондон	✓
6. Стамбул	✓
7. Триполи	✓
8. Каир	✓
9. Лагос	✓
10.	
11.	
12.	
13.	
14.	
15.	
16.	
17.	
18.	
19.	
20.	
21.	
22.	
23.	
24.	
25.	
26.	

Город	В сети?
27.	
28.	
29.	
30.	
31.	
32.	
33.	
34.	
35.	
36.	
37.	
38.	
39.	
40.	
41.	
42.	
43.	
44.	
45.	
46.	
47.	
48.	
49.	
50.	
51.	
52.	

ДЕЙСТВИЯ ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ

1. СКОРРЕКТИРУЙТЕ ЧИСЛЕННОСТЬ НАСЕЛЕНИЯ

СТИКЕР ПРАВИЛ V

Этот стикер раскроет вам шаг а.

Пока он не наклеен, пропустите этот шаг*

- б. Уменьшите на 1 численность населения каждого поселения, в котором есть хотя бы один кубик чумы. Численность населения всегда уменьшается на 1, даже если в поселении 2 или 3 кубика чумы.

СТИКЕР ПРАВИЛ W

раскроет вам шаг в. Пока он не наклеен, пропустите этот шаг*

- г. Увеличьте на 1 численность населения каждого города, в котором есть центр снабжения.

Если численность населения поселения должна уменьшиться и увеличиться на 1, то она остаётся без изменений.

2. ПРОВЕРЬТЕ КОЛОДУ НАСЛЕДИЯ

Вы можете получить указание открывать новые карты из колоды наследия, если на рубашке её верхней карты написано ПАУЗА.



3. ПРОСМОТРИТЕ КАРТЫ В ОБЛАСТИ «КОНЕЦ ИГРЫ»

- а. Если в этой области лежат карты болезни, то добавьте их в колоду болезни.
- б. Просмотрите все карты «Переломный момент», лежащие в этой области, и проверьте, выполнены ли указанные на них условия. Если условие карты выполнено, то необходимо последовать указанной на ней инструкции. Если таких карт несколько, то выполняйте инструкции карт в порядке возрастания их номеров.

4. ПОТРАТЬТЕ ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ЕДИНИЦЫ (ПЕ)

Независимо от того, победила или проиграла команда, в конце каждой партии участники выбирают обновления, количество которых зависит от числа городов в сети.

Подсчитайте число городов на поле и определите по таблице в области «Конец игры» на игровом поле, сколько производственных единиц (ПЕ) вы можете потратить. Если ваша команда выиграла, то вы получаете +1 дополнительную ПЕ. Неиспользованные ПЕ сгорают – вы не можете оставлять их на следующую партию.

СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Потратьте столько ПЕ, сколько указано рядом со стикером способности, чтобы наклеить его на карту созданного персонажа, даже если он не принимал участия в последней игре. Вы не можете наклеивать стикеры способностей поверх шрамов, профессий и других способностей.



УЛУЧШЕНИЯ ДЛЯ КАРТ ГОРОДОВ

Потратьте столько ПЕ, сколько указано рядом со стикером улучшения карты города, чтобы наклеить его на карту города со специальным полем для стикера. Этот город должен быть соединён с сетью. На каждое поле может быть наклеен только 1 стикер.



УЛУЧШЕНИЯ ДЛЯ КАРТ БОЛЕЗНИ

Потратьте столько ПЕ, сколько указано рядом со стикером улучшения карты болезни, чтобы наклеить его на карту болезни со специальным полем для стикера. Этот город должен быть соединён с сетью. На каждое поле может быть наклеен только 1 стикер.



Эффекты улучшений карт болезни действуют:

- Во время подготовки к игре.
- Во время шага «Инфицирование» при розыгрыше карты Эпидемии.
- Во время шага «Обнаружить болезнь в городах» в конце хода каждого игрока.

ЧИСЛЕННОСТЬ НАСЕЛЕНИЯ

Потратьте 1 ПЕ, чтобы увеличить численность населения любого незаброшенного поселения на 1. Если поселение заброшено, то для того, чтобы повысить его численность населения обратно до 1, необходимо потратить 2 ПЕ.



Возьмите стикер и наклейте его на обозначение текущей численности населения поселения. Вы можете потратить несколько ПЕ, чтобы поднять численность населения больше, чем на 1 пункт. Если вы решили повысить численность населения сразу на несколько пунктов, то используйте стикер с обозначением конечного значения, не наклеивая все промежуточные значения между старым и новым. Если у вас закончатся стикеры численности населения, то впишите её ручкой или карандашом рядом с городом, но помните, что она не может быть больше 8.

ЕСЛИ ВЫ ВЫИГРАЛИ ПАРТИЮ

- Вы начинаете новую игру в начале следующего игрового месяца.
- Ваш уровень планирования уменьшается на 2 (минимальный уровень равен 0), поскольку вы оставляете ресурсы для решения будущих проблем.
- Запишите ваш новый уровень планирования в календарь игры.

ЕСЛИ ВЫ ПРОИГРАЛИ ПАРТИЮ

- Если вы впервые играли в этом игровом месяце, сыграйте в нём ещё раз. Если это была ваша вторая попытка в текущем игровом месяце, начните новую игру в следующем.
- Ваш уровень планирования увеличивается на 2 (максимальный уровень равен 10), поскольку вы понимаете, что вам нужно будет приложить больше усилий.
- Запишите ваш новый уровень планирования в календарь игры.

Уберите все компоненты с игрового поля (*кроме стикеров, которые остаются навсегда*). Всё это будет разложено заново по обычным правилам в начале следующей партии.

Выполняйте подготовку к каждой последующей игре как описано на стр. 8 и 9.