PANDEMIA

RIASSUNTO DELLE REGOLE

PREPARAZIONE

Mischiare le **Carte Ruolo**: ogni giocatore riceve **1 Carta Ruolo** e la pedina del colore corrispondente.

Tutte le pedine in gioco partono da **Atlanta**, dove va collocata anche 1 **Stazione di Ricerca**.

Mettere il **Segnalino Focolaio** sulla casella zero dell'indicatore dei Focolai.
Mettere il **Segnalino Livello di Contaminazione** sulla prima casella a sinistra (2) dell'indicatore del Livello di Contaminazione.
Mettere i 4 **Segnalini Cura** nell'area Cure Scoperte del tabellone.



Prendere le 6 **Carte Epidemia** dal Mazzo dei Giocatori e metteterle da parte momentaneamente. Mischiare le restanti **Carte Giocatore** e distribuitele coperte ai giocatori:
- **In 4 giocatori**: 2 carte a testa;
- **in 3 giocatori**: 3 carte;
- **in 2 giocatori**: 4 carte.

Dividere le rimanenti **Carte Giocatore** in mazzi uguali, in base alla difficoltà della partita:
- per un gioco **facile: 4 mazzi** (consigliato per la 1° partita);
- per un gioco **normale: 5 mazzi;**
- per un gioco **difficile: 6 mazzi**.



Mischiare una **Carta Epidemia** in ogni mazzo, quindi impilare uno sull'altro tutti i mazzi a formare il **Mazzo Giocatore**. Se i mazzi non sono della stessa altezza, impilarli in modo che i più grandi stiano sopra i più piccoli. Rimettere le Carte Epidemia avanzate nella scatola, non si useranno più.



Mischiare le **Carte Contaminazione** e metteterle coperte sullo apposito spazio sul tabellone, a formare il **Mazzo di Contaminazione**.

Mettere i **Cubi Malattia** iniziali sul tabellone: pescare **3 carte** dal Mazzo di Contaminazione e per ogni carta estratta aggiungere **3 cubi** (del colore della carta) in quella città. Pescare altre **3 carte** e aggiungere **2 cubi** in ciascuna città. Quindi pescare le ultime **3 carte** e aggiungere **1 cubo** in ciascuna città. Mettete tutte le carte estratte scoperte nel mazzo degli scarti.

Inizia a giocare il giocatore che si è ammalato più recentemente.

IL GIOCO

Il turno di ogni giocatore è suddiviso in 3 parti:
1. Svolgere (fino a) 4 azioni
Ogni azione può essere effettuata più di una volta durante il turno.

2: Pescare 2 Carte Giocatore
Dopo aver eseguito 4 azioni il giocatore di turno pesca le prime 2 carte dal **Mazzo dei Giocatori**. Se viene pescata una Carta Epidemia, leggere le regole speciali a seguire.
Se non ci sono sufficienti carte da pescare, il gioco termina immediatamente con la sconfitta di tutti i giocatori.

3: Contaminazione
Pescare dal Mazzo di Contaminazione un numero di carte pari all'attuale Livello di Contaminazione: aggiungere **1 Cubo Malattia** del colore corrispondente alle città estratte.

AZIONI

AZIONI DI MOVIMENTO

Guidare/Navigare: muovere la propria pedina dalla città in cui si trova ad una città collegata da una linea bianca.

Volo diretto: scartare una Carta Città per muovere la propria pedina alla città indicata sulla carta scartata.

Volo Charter: scartare la Carta Città corrispondente alla città in cui si trova la propria pedina per andare in una qualsiasi altra città.

Volo in navetta: si va da una città dotata di una Stazione di Ricerca fino a un'altra città dotata di una Stazione di Ricerca.

ALTRE AZIONI

Costruire una Stazione di Ricerca: scartare la carta della città in cui si trova la propria pedina per costruirvi una Stazione di Ricerca.

Arginare la Malattia: rimuovere 1 Cubo Malattia dalla città in cui si trova la propria pedina (ogni cubo = un'azione). Se la malattia di quel colore è stata già curata, rimuovere tutti i cubi della malattia da quella città.

CITTÀ

Condividere Conoscenze: il giocatore dà la Carta Città corrispondente alla città in cui si trova a un altro giocatore, oppure prende da un altro giocatore la Carta Città corrispondente alla città in cui si trova. Anche l'altro giocatore deve trovarsi nella stessa città e deve essdere d'accordo.

Scoprire una Cura: presso una qualsiasi Stazione di Ricerca, scartare 5 Carte Città dello stesso colore per curare la malattia di quel colore. Spostare il Segnalino Cura della malattia sul relativo Indicatore delle Cure Scoperte. Se nessun cubo di questo colore è presente sul tabellone, questa malattia è ora debellata. Girare il corrispondente Segnalino Cura sul lato opposto.

PESCARE CARTE

Dopo avere eseguito 4 azioni, un giocatore pesca le prime 2 carte dal **Mazzo dei Giocatori**.

Se, al momento di Pescare ci sono meno di 2 carte nel Mazzo dei Giocatori, la partita termina e la squadra ha perso!

I giocatori possono tenere in mano un **massimo** di **7 carte**.
Se il numero di carte in mano supera le 7, il giocatore deve immediatamente scartare le carte in eccesso nel mazzo scarti.
I giocatori possono giocare le Carte Evento invece che scartarle.

CARTE EPIDEMIA



Quando si pesca una **Carta Epidemia** devono essere eseguite nell'ordine le seguenti azioni e poi la carta viene scartata:

1. Incremento: spostare il Segnalino Livello di Contaminazione di 1 casella verso destra sull'Indicatore del Livello di Contaminazione.

2. Contaminazione: Pescare la carta **in fondo** al Mazzo di Contaminazione e mettere **3 Cubi Malattia** di quel colore sulla città indicata; quindi scartare la carta. Ciò può innescare un **Focolaio**. **Se non si possono piazzare sul tabellone il numero di cubi richiesto perché non ne rimangono abbastanza nella riserva, la partita termina e la squadra ha perso!**

3. Intensificazione: mescolare le carte della pila degli scarti di Contaminazione e metterle **in cima** al Mazzo di Contaminazione.

PANDEMIA

RIASSUNTO DELLE REGOLE

CARTE EVENTO



Le **Carte Evento** possono essere giocate in qualsiasi momento, tranne che tra la pesca e la risoluzione di una carta (anche durante il turno di un altro giocatore) e **non contano come un'azione quando sono giocate**: si risolvono eseguendo immediatamente le istruzioni riportate dopodiché la carta viene scartata. La pila degli scarti può essere esaminata liberamente, in qualsiasi momento.

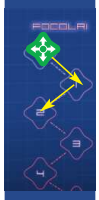
CONTAMINAZIONI



Pescare, e girare - una alla volta - dal **Mazzo di Contaminazione** un numero di carte pari all'**attuale Livello di Contaminazione**: aggiungere **1 Cubo Malattia** del colore corrispondente su ciascuna città mostrata dalle carte pescate.
Se la città pescata è di un colore che è stato debellato non aggiungere nessun cubo.
Se sulla città sono già presenti 3 cubi del colore che si sta aggiungendo, invece che aggiungere un 4° cubo, lì si scatena un **Focolaio**.

Dopo aver risolto tutte le Carte Contaminazione, mettetele nella pila degli scarti.

FOCOLAI



Quando si verifica un focolaio, il **Segnalino Focolaio** va fatto avanzare di 1 casella sull'Indicatore dei Focolai.
Poi collocare **1 cubo** del colore di quella malattia **su ogni città collegata** alla città in cui si è verificato il focolaio. Se in una città sono già presenti 3 cubi del colore di quella malattia, non si colloca un 4° cubo in quella città ma, in ogni città, si verifica una **reazione a catena del focolaio** dopo che il focolaio attuale è stato completato: far avanzare il Segnalino Focolaio di 1 casella, Poi collocare i cubi come indicato sopra, ma senza aggiungere 1 cubo alle città dove il focolaio (o i focolai) si è già verificato.
In tal modo su una città possono essere presenti cubi di vari colori, fino a un massimo di 3 cubi di ogni colore.

Se il Segnalino Focolaio raggiunge l'ultima casella in basso sull'Indicatore dei Focolai, la partita termina e la squadra ha perso!

RUOLI

Ogni giocatore ricopre un ruolo dotato di capacità speciali, diverse da quelle dagli altri.



PIANIFICATORE DI CONTINGENZE
Con un'azione può prendere una qualsiasi Carta Evento dalla Pila degli Scarti dei Giocatori e collocarla sulla sua Carta Ruolo, che non viene conteggiata ai fini di determinare il limite di mano.
Può conservare 1 sola Carta Evento alla volta sulla sua Carta Ruolo.



COORDINATORE
Con un'azione può scegliere se:
• muovere una qualsiasi pedina su una qualsiasi città che ospiti un'altra pedina
oppure
• muovere la pedina di un altro giocatore come se fosse la propria.
In entrambi i casi il proprietario della pedina deve essere d'accordo.
Il Coordinatore può soltanto muovere le pedine degli altri giocatori; non può manovrarle per far compiere loro altre azioni.



MEDICO
Rimuove tutti i cubi dello stesso colore (e non soltanto 1) quando esegue l'azione di Arginare Malattia.
Se una malattia è stata curata, rimuove automaticamente tutti i cubi di quel colore da una città semplicemente entrandovi o trovandosi sul posto. Questo non richiede un'azione.
Il medico impedisce inoltre che vengano collocati dei Cubi Malattia (e dei focolai) delle malattie curate nel luogo in cui si trova.



ESPERTO DI OPERAZIONI
Con un'azione può scegliere se:
• costruire una Stazione di Ricerca nella sua città attuale senza scartare una carta, oppure
• una volta per turno, muoversi da una Stazione di Ricerca a una qualsiasi città scartando una Carta Città qualsiasi.



SPECIALISTA IN QUARANTENA
Impedisce sia i focolai che la collocazione dei Cubi Malattia nelle città in cui si trova e in tutte le città collegate a quella città.



RICERCATRICE
Può cedere qualsiasi Carta Città dalla sua mano a un altro giocatore che si trovi nella sua stessa città senza che questa carta debba corrispondere con la sua città. Il trasferimento deve avvenire dalla sua mano alla mano dell'altro giocatore, ma può avvenire nel turno di uno qualsiasi dei due giocatori.



SCIENZIATA
Ha bisogno soltanto di 4 Carte Città (anziché 5) dello stesso colore di una malattia per Scoprire una Cura per quella malattia.

FINE DELLA PARTITA

VITTORIA
I giocatori vincono non appena sono state scoperte le cure di tutte e 4 le malattie.

SCONFITTA
Il gioco termina immediatamente con la sconfitta dei giocatori se si verifica una qualsiasi di queste condizioni:
• se il segnalino dei focolai arriva nell'ultima casella dell'Indicatore dei Focolai;
• se un giocatore non è in grado di collocare il numero di Cubi Malattia effettivamente richiesti sul tabellone;
• se un giocatore non può pescare 2 Carte Giocatore dopo avere svolto le sue azioni.

REGOLE normalmente tralasciate

• Un giocatore **non pesca** una carta sostitutiva dopo avere pescato una Carta Epidemia.
• Un giocatore può scoprire una Cura presso una **qualsiasi Stazione di Ricerca**: il colore della sua città non deve corrispondere a quello della malattia che sta curando.
• Nel proprio turno, un giocatore può **prendere una carta** da un altro giocatore, se entrambi si trovano nella città che corrisponde alla carta che intende prendere.
• Nel proprio turno, un giocatore può prendere una qualsiasi Carta Città dalla **Ricercatrice** (e soltanto da lei), se entrambi si trovano nella stessa città.
• Il **limite di mano** si applica immediatamente dopo che un giocatore ha preso una carta da un altro giocatore.

NOTA BENE: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco ed è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dai legittimi proprietari.
Traduzione italiana a cura di Luther Blissett.