



МОСИГРА

Всероссийская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru



ПАНДЕМИЯ

Смертельная угроза нависла над миром! Пандемия, глобальная эпидемия четырех смертельно опасных заболеваний, охватила планету. Но ты и твои товарищи – сотрудники международной организации по борьбе с Пандемией, и у вас есть шанс остановить заразу! Вам, опытным специалистам, предстоит облететь земной шар, сдерживая девятый вал заболеваний и добывая ресурсы, необходимые для разработки лекарств. Работайте вместе, грамотно используйте свои индивидуальные способности, и Вы сможете уничтожить заразу прежде, чем она охватит весь мир.

Время не ждет! В нескольких странах уже объявлена чрезвычайная эпидемиологическая ситуация, а зараза продолжает распространяться на соседние регионы. Сумеете ли вы разработать лекарство вовремя? Судьба человечества в ваших руках!

СОСТАВ ИГРЫ

5 ФИШЕК ИГРОКОВ



6 ЛАБОРАТОРИЙ



6 ЖЕТОНОВ



Жетоны лекарств, сторона с пробиркой



Счетчик вспышек инфекции



Счетчик скорости распространения инфекции



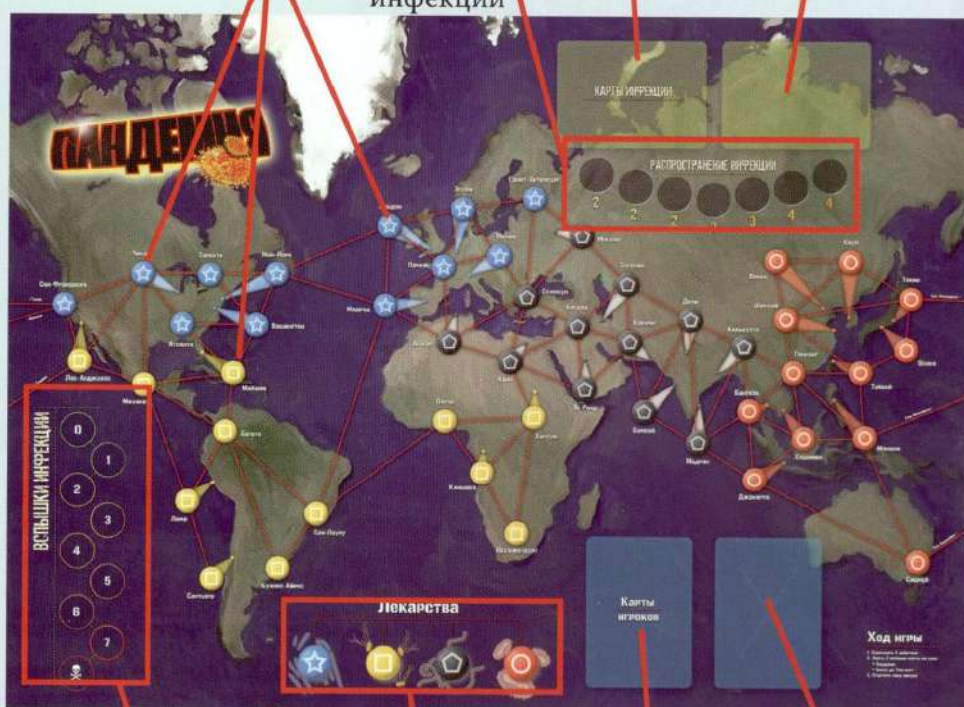
Жетоны лекарства, сторона с солнцем

96 КУБИКОВ ЗАБОЛЕВАНИЙ

(по 24 желтого, красного, синего и черного цвета)



1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ



Шкала вспышек инфекции

Зона открытых лекарств

Колода игровых карт

Сброс игровых карт

59 ИГРОВЫХ КАРТ

Рубашка

Примеры лицевой стороны



48 КАРТ ИНФЕКЦИИ

Рубашка

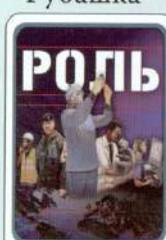
Примеры лицевой стороны



5 КАРТ РОЛЕЙ

Рубашка

Примеры лицевой стороны



4 ПАМЯТКИ

Лицевая сторона



Оборотная сторона



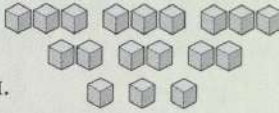
ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Пандемия» – игра для сплоченной команды. Ты и твои товарищи – сотрудники организации по борьбе с инфекционными заболеваниями. Вы работаете вместе, изобретая лекарства и предотвращая дальнейшие вспышки инфекции. У каждого члена команды своя, особая роль и уникальные способности, грамотное применение которых существенно повысит шансы вашей команды на успех. Ваша цель – спасти человечество, открыв лекарства от четырех смертельных болезней, которые угрожают Земле.



Если вам не удастся сдерживать заболевания до открытия лекарств, Пандемия охватит планету – а это означает конец игры и проигрыш для всех... Достаточно ли вы хороши, чтобы спасти человечество?

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите игровое поле в центр стола в пределах досягаемости всех игроков.
2. В начале игры в вашем распоряжении одна лаборатория. Поставьте эту лабораторию в Москву. 
3. Перемешайте карточки ролей и раздайте по 1 карте каждому игроку. Игроки берут свои фишки (цвет фишки определяется ролью) и ставят их в Москву. Уберите лишние роли и фишки обратно в коробку.  
4. Поместите счетчик вспышек инфекции на отметку «0» шкалы вспышек, а счетчик скорости распространения инфекции на первую отметку («2») соответствующей шкалы. Жетоны лекарств положите рядом с полем.      
5. Рассортируйте кубики заболеваний по цветам и положите их рядом с полем. 
6. Выберите из игровых карт 6 карт эпидемии и отложите их пока в сторону. 
7. Перемешайте игровые карты (с синей рубашкой) и раздайте их игрокам лицом вниз:
4 ИГРОКА: 2 КАРТЫ 3 ИГРОКА: 2 КАРТЫ 2 ИГРОКА: 4 КАРТЫ 
8. Оставшиеся игровые карты разделите на несколько максимально близких по размеру стопок. Количество стопок зависит от желаемого уровня сложности:
 - **Ознакомительный** – 4 стопки. (Используйте этот уровень сложности, если большинство играет впервые)
 - **Продвинутый** – 5 стопок.
 - **Героический** – 6 стопок. (если вы уже освоили нормальную игру)
9. Замешайте в каждую из стопок одну карту эпидемии. Положите стопки друг на друга. Мы рекомендуем складывать колоду так, чтобы самая маленькая колода оказалась в итоге самой нижней, а самая большая – самой верхней. Получившуюся колоду игровых карт положите на игровое поле. Оставшиеся карты эпидемии уберите обратно в коробку.  
10. Перемешайте колоду карт инфекции (с зеленой рубашкой) и положите ее лицом вниз на игровое поле. 
11. К началу игры несколько городов уже заражены. Выберите их следующим образом:
 - а) откройте 3 верхние карты из колоды инфекции. В каждый из открытых городов поместите по 3 кубика заболевания того же цвета, что и карта;
 - б) откройте еще 3 карты инфекции, в эти 3 города положите по 2 кубика;
 - в) откройте еще 3 карты инфекции, в эти 3 города положите по 1 кубику. Все открытые карты инфекции положите в область сброса карт инфекции.  
12. Первым ходит тот игрок, который болел последним.

ОБЗОР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

1. Раздайте каждому игроку:



Произвольную карту роли

Памятку



Стартовые игровые карты

4 ИГРОКА: 2 КАРТЫ

3 ИГРОКА: 2 КАРТЫ

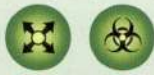
2 ИГРОКА: 4 КАРТЫ

2. Поставьте на игровое поле:

Фишки игроков и лабораторию (в Москву)



Счетчики вспышек и скорости распространения инфекции



3. Заразите несколько городов

- Перемешайте карты инфекции и возьмите верхние 9 карт
- Положите по 3 кубика в первые 3 города
- Положите по 2 кубика в следующие 3 города
- Положите по 1 кубика в следующие 3 города

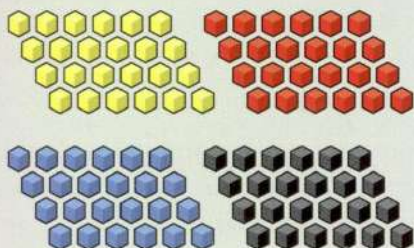


- Цвет кубиков определяется цветом города
- Вскрытые 9 карт инфекции положите в сброс
- Остальные карты инфекции сложите в колоду и выложите на поле



4. Положите возле игрового поля:

Оставшиеся кубики заболевания, разложенные по цветам



Жетоны лекарств пробиркой вверх



Оставшиеся 5 лабораторий



5. Сформируйте колоду игровых карт:

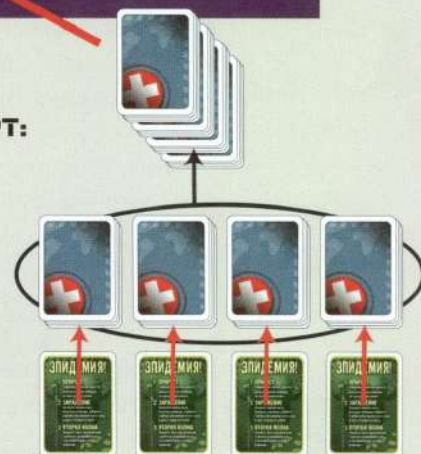
- Разделите оставшиеся игровые карты на равные стопки, в соответствии с выбранным уровнем сложности:

ОЗНАКОМИТЕЛЬНЫЙ: 4 СТОПКИ

ПРОДВИНУТЫЙ: 5 СТОПОК

ГЕРОИЧЕСКИЙ: 6 СТОПОК

- Замешайте в каждую стопку одну карту эпидемии.
- Сложите стопки вместе – это колода игровых карт



ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке, пока игра не закончится.

За свой ход игрок должен:

- 1 Совершить 4 действия.**
- 2 Добавить в руку 2 игровые карты.**
- 3 Отыграть роль переносчика инфекции**

После отыгрыша роли переносчика инфекции ход переходит к игроку слева от игравшего.

1 ДЕЙСТВИЯ

Каждый ход у игрока есть 4 действия. Каждое из этих действий может быть **обычным** или **особым**. Можно совершать одно и то же действие несколько раз в один ход, но каждое из одинаковых действий будет считаться отдельно, и общее число действий не должно превысить 4. Помимо доступных всем действий, каждый обладает уникальными способностями согласно своей **роли**. Можно выполнить менее четырех действий хода нет; не потраченные действия сгорают и не передаются на следующий ход.

ОБЫЧНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Переезд (или паром)



Переместите фишку в соседний город. Соединенные красной линией города считайте соседними. Обратите внимание на маршруты, проходящие через край карты (например, Сиэтл – Лос-Анджелес – соседние города).

Прямой рейс



Сыграйте с руки карту и переместите фишку в указанный на карте город. Сыгранная карта уходит в сброс.

Чартерный рейс



Сыграйте с руки карту того города, где вы находитесь, и переместите фишку в любой город. Сыгранная карта уходит в сброс.

Регулярный рейс



Переместите фишку из города, в котором есть лаборатория, в любой другой город, в котором есть лаборатория. (Строительство лаборатории описано далее.)



Пас

Игрок может пропустить действие.



Диспетчер в свой ход может выполнять любое **обычное** действие не своей фишкой, а фишкой другого игрока. Также он может в качестве действия переместить свою или чужую фишку в любой город, где уже есть чья-то фишка. Диспетчер должен спрашивать разрешения у игрока, чью фишку которого собирается подвинуть!

*Примечание: когда диспетчер отправляет другого игрока **чартерным рейсом**, он сыграть с руки карту того города, где находится сейчас фишка этого игрока, а не города, расположенного диспетчер.*

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ



Построить лабораторию

Лаборатории помогают вашей команде перемещаться по планете. Также Лаборатории нужны для изобретения лекарств.

Сыграйте с руки карту города, где находится ваша фишка. Поставьте в этот город лабораторию. Сыгранная карта уходит в сброс. Если все шесть лабораторий уже построены, нужно выбрать одну из них и переместить ее в этот же город.



Организатору не нужно играть карту, соответствующую городу, в котором он находится, чтобы построить лабораторию. Но строительство лаборатории также отнимает у него одно действие.

Изобрести лекарство



Как только команда разработает все четыре лекарства, вы выиграли!

Чтобы выполнить это действие, игрок должен находиться в городе с лабораторией. Для разработки лекарства от болезни необходимо выложить с руки 5 карт соответствующего цвета. После этого игрок берет жетон лекарства того же цвета и помещает его пробиркой вверх в область открытых лекарств, чтобы обозначить, какая болезнь теперь излечима. Сыгранные карты уходят в сброс.



Ученому достаточно сбросить только 4 карты одного цвета, чтобы изобрести лекарство.

Лечить заболевание



По ходу игры вашей команде необходимо лечить заболевания, чтобы выиграть время, необходимое для разработки лекарств.

Игрок убирает любой кубик заболевания из города, в котором находится его фишка (Один кубик за одно действие). Если лекарство от болезни уже изобретено, за одно действие игрок может убрать все кубики соответствующего цвета в городе.



Ликвидация болезни

Если лекарство от болезни изобретено, и на карте не осталось ни одного кубика данной инфекции, то болезнь искоренили полностью! Переверните жетон лекарства солнцем вверх. Начиная с этого момента, во время действия переносчика инфекции, карты этого цвета не будут иметь никакого эффекта. Кубики этого цвета можно убрать в коробку – в игре они больше не понадобятся!



Когда **Врач** выполняет действие Исцелить болезнь, он убирает *все* (а не один) кубики одного цвета. Также, если лекарство от болезни уже найдено, то Врач не тратит действие, чтобы убрать кубики инфекции этой болезни. Ему достаточно просто находиться в городе, чтобы *все* сразу выздоровели. Эта способность Врача работает даже во время хода других игроков.



Поделиться знаниями

Одному игроку бывает сложно собрать достаточно карт для изобретения лекарства. В этом случае полезно **поделиться знаниями** с другими игроками, хотя это тоже не просто осуществить.

Чтобы поделиться знаниями, оба игрока должны находиться в одном городе. В этом случае один из игроков может передать другому игроку карту с изображением только того города, где оба игрока находятся. (Например, если оба игрока находятся в Москве, то игроки могут передать друг другу только карту Москвы). Игрок, выполняющий действие, может выступать как в роли передающего карту, так и в роли получающего. На передачу каждой карты тратится 1 действие.

Если в результате обмена знаниями у кого-то оказывается более 7 карт, он должен немедленно скинуть лишние карты в сброс.



Исследователь может передавать с рук карту не только того города, где происходит обмен, но и **любую** другую карту. Передача каждой карты занимает одно действие текущего игрока.

Принимая карты при обмене, Исследователь может взять карту только того города, где он находится. Эта способность Исследователя действует и во время хода других игроков; Исследователь может отдать **любую** карту другому игроку, исполняющему действие **Поделиться знаниями**.

После выполнения действий игрок должен взять в руку 2 карты из колоды игровых карт. Если игрок вытянул карту **эпидемии**, ее не надо брать в руку. Карты эпидемии немедленно разыгрываются по правилам, приведенным ниже. После того, как игрок взял карты, он должен принять на себя роль переносчика инфекции. Если игроку нужно взять карты, а колода игровых карт кончилась, то ваша команда проиграла, и игра закончилась печалью для человечества.

Замечание: сброс игровых карт никогда не замешивается, то есть не возвращается обратно в колоду и в игру.

• КАРТЫ СОБЫТИЙ

Среди игровых карт помимо карт городов и эпидемий попадаются карты событий. Эти карты могут быть сыграны в любой момент, в том числе на чужом ходу. На это не тратится действие. Игрок, сыгравший такую карту, немедленно выполняет то, что на ней написано, после чего карта попадает в сброс.



• ОГРАНИЧЕНИЕ НА КОЛИЧЕСТВО КАРТ НА РУКАХ

У игрока на руках может быть не более 7 карт. Когда игрок добывает 2 карты из колоды, или когда другой игрок поделился с ним знаниями, число карт может превысить 7. В этом случае игрок должен скинуть лишние карты по своему выбору. Карты событий можно не сбрасывать, а немедленно сыграть, даже если они были вытянуты только что.

• МОЖНО ЛИ РАСКРЫВАТЬ СВОИ КАРТЫ?

В процессе игры вы будете сообща вырабатывать стратегию и давать друг другу советы. Это проще делать, если игровые карты держать открыто. Можете так и поступить в ознакомительной игре. Однако, как и в жизни, другие игроки не могут достоверно знать все возможности и действия друг друга. Чтобы воспроизвести это в игре, продвинутом или героическом ее уровне, игрокам запрещается показывать свои карты другим игрокам. В то время вы можете открыто сообщать своим товарищам об имеющихся у вас картах.

Пандемия — это испытание вашей решительности и сплоченности, а не памяти, поэтому запоминать сыгранные карты не обязательно. Вы можете в любой момент просмотреть сброс полезных карт или карт инфекции.

ЭПИДЕМИЯ

Каждый раз, когда вы вытягиваете карту эпидемии, ее нужно сбросить и выполнить следующее:



1. **Распространение инфекции усиливается.** Передвиньте счетчик скорости распространения инфекции на одно деление вправо.



2. **Заражение.** Вытяните нижнюю карту из колоды инфекции. Добавьте 3 кубика заболевания в этот город, а карту отправьте в сброс.

Замечание: в городе не может быть больше 3 кубиков одного цвета. Если из-за эпидемии это число превышено, лишние кубики не добавляются, но в городе происходит **вспышка** инфекции. **Вспышки** описаны на следующей странице правил. Если в результате эпидемии Вам необходимо положить на поле кубики какого-то цвета, а они кончились, игра немедленно завершается поражением команды!



ВЫТЯНИТЕ
НИЖНЮЮ КАРТУ



ДОБАВЬТЕ 3 КУБИКА
В ОБОЗНАЧЕННЫЙ ГОРОД



СБРОСЬТЕ
КАРТУ

3. **Вторая волна.** Возьмите сброс карт инфекции, тщательно перемешайте его и положите поверх колоды инфекции. (Не надо замешивать его с остальной колодой!)



ПЕРЕМЕШАЙТЕ СБРОС
КАРТ ИНФЕКЦИИ



ПОЛОЖИТЕ ПЕРЕМЕШАННЫЙ СБРОС
НАВЕРХ КОЛОДЫ ИНФЕКЦИИ

Игрок должен взять из колоды инфекции карты в количестве, равном скорости распространения инфекции (2, 3 или 4). Отыграйте эти карты по одной, в том порядке, в каком их вытянули. В город, изображенный на карте, игрок добавляет один кубик заболевания соответствующего цвета. Если болезнь искоренена, карта *сбрасывается* без каких-либо последствий. Если в город надо добавить кубик, а там уже есть 3 кубика того же цвета, то *вместо добавления* четвертого кубика происходит **вспышка инфекции**.

Пример действия переносчика инфекции: Ваня выполняет действие переносчика инфекции в конце своего хода. Скорость распространения инфекции на отметке «3», поэтому он тянет 3 карты инфекции:



Сеул, затем Париж, затем Алжир.

Красная болезнь полностью побеждена, поэтому Ваня просто сбрасывает карту Сеула. Синяя и черная болезни еще не побеждены, поэтому Ваня должен положить по 1 кубику в Париж и Алжир поочередно. (Несмотря на то, что лекарство от черной болезни уже найдено, она продолжает распространяться!)



Ваня добавляет синий кубик в Париж, где их теперь 2. В Алжире уже было 3 черных кубика, больше добавить нельзя – происходит **вспышка инфекции!**



(ее описание приведено в разделе **Пример вспышки**).

• ВСПЫШКИ ИНФЕКЦИИ

Вспышка инфекции происходит, когда в город, где уже есть 3 кубика одного цвета, нужно добавить кубик той же инфекции. Вместо появления четвертого кубика болезнь перекидывается на соседние города: добавьте в каждый соседний город по одному кубику этой же инфекции.

Цепная реакция. Если в результате вспышки инфекции в одном из соседних городов число кубиков этого цвета превысит 3, то начинается цепная реакция. В этом городе происходит вспышка инфекции, которая перекидывается на соседние города. Однако вспышка не может произойти повторно в одном и том же городе за одну цепную реакцию. При каждой вспышке двигайте счетчик вспышек на одно деление. Когда число вспышек дойдет до 8, а счетчик вспышек инфекции дойдет до символа черепа, игра немедленно заканчивается проигрышем для всех игроков! Как и ранее, в случае, если игрокам не хватает кубиков, чтобы положить на поле, игра немедленно заканчивается поражением Вашей команды.

Пример вспышки. В Алжире произошла вспышка черной болезни! Ваня должен положить по одному черному кубику в Мадрид, Париж, Стамбул и Каир. К сожалению, в Каире уже есть 3 черных кубика. Попытка добавить еще один вызывает вспышку в Каире и цепную реакцию!

(Примечание: В Мадриде больше 3 кубиков, вспышки не происходит, так как там не больше 3 кубиков одного цвета).



Теперь Ваня должен положить по одному черному кубику во все соседние с Каиром города. Он не кладет кубик в Алжир, т.к. в Алжире уже была вспышка за эту цепную реакцию. Но он кладет кубик в Стамбул (стало 3 кубика) и другие города, не показанные на рисунке. К счастью, ни в одном из этих городов не произошла вспышка. Ваня двигает счетчик вспышек на 2 деления (за его ход было две вспышки), скидывает 3 карты инфекции в сброс и завершает свой ход.



• КОНЕЦ ХОДА

Все разыгранные карты инфекции скидываются в сброс. После отыгрыша распространения вируса ход переходит к следующему по часовой стрелке игроку.

Х

КОНЕЦ ИГРЫ

ПОРАЖЕНИЕ

Игра немедленно заканчивается проигрышем всех игроков, если происходит любое из следующих событий:

- ☠ Нужно положить кубики заболевания, а кубики нужного цвета кончились
- ☠ Случилась восьмая вспышка инфекции (маркер вспышек достиг символа «черепа» на шкале вспышек)
- ☠ Игрок не может вытянуть карту из колоды игровых карт, так как она кончилась.

ПОБЕДА!

Игра заканчивается совместной победой игроков, когда найдены лекарства от всех четырех болезней (синей, желтой, черной и красной). Игрокам не обязательно подавить все очаги болезни, победа наступает немедленно, как только четвертое (и последнее) лекарство изобретено.



ПРИМЕР ХОДА ИГРОКА

СИТУАЦИЯ НА НАЧАЛО ХОДА

Прошло уже несколько ходов после начала игры. Сейчас ходит Ваня - **Ученый** (его фишка - белая). Он находится в Маниле. Красная болезнь уже была искоренена. Лена - **Организатор** (ее цвет – зеленый) находится неподалеку в Мадрасе, где она только что построила лабораторию. Ход перешел к Ване.



ВАНИНЫ КАРТЫ



ПЕРВОЕ ДЕЙСТВИЕ

Инфекция желтой болезни попала в Манилу, и Ваня решает с ней разобраться. Он тратит свой первый ход на **борьбу с инфекцией** и убирает желтый кубик из Манилы.



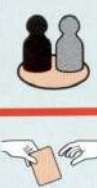
ВТОРОЕ ДЕЙСТВИЕ

Лена подкинула Ване интересную идею. Но чтобы воплотить ее в жизнь, Ване нужно попасть в Мадрас. По счастливому стечению обстоятельств, у Вани есть карта Манилы. Он тратит свое второе действие и играет эту карту, чтобы лететь **чартерным рейсом** в Мадрас.



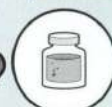
ТРЕТЬЕ ДЕЙСТВИЕ

Вместе в Мадрасе Ваня и Лена разработали план. Они **делятся знаниями**, на что Ваня тратит свое третье действие. Он получает от Лены карту Мадраса, про которую она сказала ему ранее.



ЧЕТВЕРТОЕ ДЕЙСТВИЕ

План Вани и Лены подходит к завершению. Четвертым действием Ваня **разрабатывает лекарство** от черной болезни в лаборатории Мадраса. Обычному игроку для этого требуется скинуть 5 черных карт, но так как Ваня – **Ученый**, ему достаточно скинуть 4 карты. Он кладет жетон черного лекарства пробиркой вверх на соответствующее место игрового поля.



ДОБРАТЬ 2 КАРТЫ

Выполнив 4 действия, Ваня переходит к следующей фазе и тянет 2 карты из колоды игровых карт. Карты эпидемии среди них нет, поэтому он берет обе в руку и переходит к следующей фазе: перенос инфекции.

Что могло произойти на этом же ходу в фазе переноса инфекции, смотрите на предыдущей странице, в разделах про перенос инфекции и вспышки.



ВАНИНЫ КАРТЫ

Дизайн игры Пандемия: Мэтт Ликок (Matt Leacock)
Графический дизайн и макет: Джошуа Каппель (Joshua Cappel)
Рисунки: Реджис Мулэн (Régis Moulun)

Особая благодарность - Донне Ликок (Donna Leacock), Тому Лехману (Tom Lehmann), Хилари Кэри Стекбауэр (Hillary Carey Steckbauer), Крису и Ким Фаррелл (Chris and Kim Farrell), Ричу Фэлчеру (Rich Fulcher), Корбину Нэшу (Corbin Nash) и Джиму Кэту (Jim Cote)

Издано компанией Z-Man Games Inc.
64 Prince Road, Mahopac New York 10541, USA

Русское издание:
ООО «Взрослые Дети»
www.vzroslyedeti.ru

Перевод и редакция:
Дмитрий Волощук, Анна Динуц,
Степан Чижов. Верстка: Дмитрий Цветков
Благодарим Ивана Скорикова, за помощь в работе над русской версией игры.
Любые комментарии, вопросы и предложения отправляйте по адресу info@vzroslyedeti.ru

