PANDEMIC®

por Matt Leacock

Vocês são bons o suficiente para salvar a humanidade? No papel de especialistas de uma equipe de combate a doenças, vocês devem manter quatro doenças mortais sob controle enquanto descobrem como curá-las.

Você e seus companheiros viajarão pelo mundo tratando infecções e coletando recursos para as curas. Para vencer, vocês precisarão trabalhar em equipe, usando os pontos fortes de cada um. O tempo está passando enquanto surtos e epidemias fazem as doenças se espalharem ainda mais.

Será que vocês conseguem descobrir as curas a tempo? O destino da humanidade está nas suas mãos!

COMPONENTES

7 Cartas de Função

7 Peões

59 Cartas de Jogador
(48 de Cidade, 6 de Epidemia, 5 de Evento)

4 Cartas de Referência

48 Cartas de Infecção

96 Cubos de doença
24 em 4 cores

Lado de doença Erradicada "⊘"

4 Marcadores de Cura

1 Marcador de Velocidade de Infecção

1 Marcador de Surtos

6 Centros de Pesquisa

1 Tabuleiro

RESUMO

Em ***Pandemic,*** você e seus companheiros são especialistas integrantes de uma equipe de combate a doenças. Vocês precisam trabalhar em equipe para desenvolver curas e evitar surtos antes que 4 doenças mortais (Azul, Amarela, Preta e Vermelha) contaminem a humanidade.

Pandemic é um jogo cooperativo. Todos os jogadores vencem ou perdem juntos.

O objetivo é descobrir a cura para todas as 4 doenças. Os jogadores perdem se:

- ocorrerem 8 surtos (levando a um pânico mundial generalizado);
- não houver mais cubos de doença quando necessários (uma doença se espalhou demais); ou
- não houver mais cartas de jogador quando necessárias (não há mais tempo).

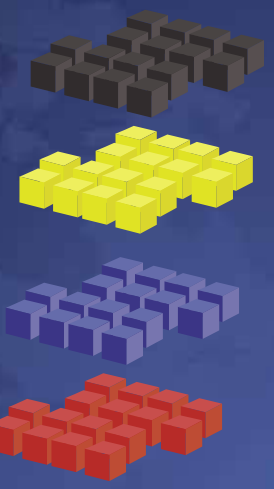
Cada jogador tem uma função específica, com habilidades especiais que aumentam as chances da equipe.

PREPARAÇÃO

1 Prepare o tabuleiro e as peças

Coloque o tabuleiro ao alcance de todos os jogadores. Coloque os 6 Centros de Pesquisa e os cubos de doença ao lado. Separe os cubos por cor em 4 montes. Coloque 1 centro de pesquisa em Atlanta.

Atlanta é a sede do CDC (sigla, em inglês, para Centro de Controle e Prevenção de Doenças).



Cubos de doença

Centros de Pesquisa

2 Distribua os Marcadores de Surtos e de Cura

Coloque o Marcador de Surtos no espaço "0" da Trilha de Surtos. Coloque os 4 Marcadores de Cura, com o "frasco vazio" voltado para cima, próximo ao Indicador de Curas Descobertas.

Marcador de Surtos

Trilha de Surtos

Marcadores de Cura

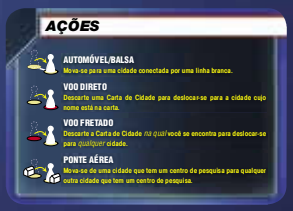
Indicador de Curas Descobertas

4 Distribua cartas e um peão a cada jogador

Dê uma Carta de Referência a cada jogador. Embaralhe as Cartas de Função e distribua 1 carta voltada para cima para cada jogador. Coloque os peões das cores correspondentes às cartas de função em Atlanta. Remova do jogo as demais Cartas de Função e seus peões.

Retire as Cartas de Epidemia do Baralho de Jogadores e deixe-as de lado até o Passo 5. Embaralhe as demais Cartas de Jogador (cartas de Evento e de Cidade). Distribua cartas aos jogadores para formar a sua mão inicial. Distribua cartas de acordo com o número de jogadores:

# de jogadores	Cartas
2 jogadores	4
3 jogadores	3
4 jogadores	2



Marcador de Velocidade de Infecção

Baralho de Infecção

Pilha de Descarte de Infecção

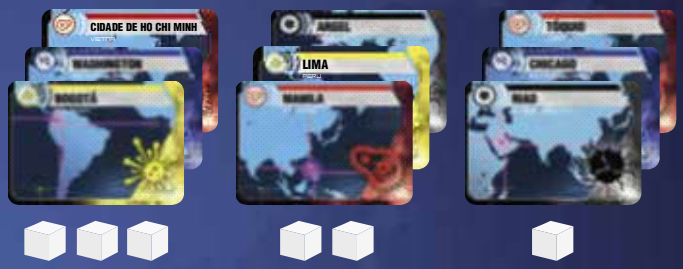
Trilha de Velocidade de Infecção

Baralho de Cartas de Jogador

Pilha de Descarte das Cartas de Jogador

3 Posicione o Marcador de Velocidade de Infecção e infecte 9 cidades

Coloque o Marcador de Velocidade de Infecção no espaço "2" mais à esquerda da Trilha de Velocidade de Infecção. Embaralhe as Cartas de Infecção e revele 3 delas. Coloque 3 cubos de doença da cor correspondente em cada uma dessas cidades. Revele mais 3 cartas: coloque 2 cubos de doença em cada uma dessas cidades. Revele mais 3 cartas: coloque 1 cubo de doença em cada uma dessas cidades. (Você colocará um total de 18 cubos de doença, nas cores correspondentes das cidades.) Coloque essas 9 cartas voltadas para cima na Pilha de Descarte de Infecção. As demais cartas de Infecção formam o Baralho de Infecção.



Use cubos que correspondam às cores das cartas.

6 Comece a partida

Os jogadores consultam as Cartas de Cidade em suas mãos. O jogador com a Cidade de maior população começa.

Pilhas

Embaralhe

Use 4 Cartas de Epidemia na sua primeira partida.

Use 6 depois que estiver craque no jogo Normal.

5 Monte o Baralho de Cartas de Jogador

Determine a dificuldade do jogo usando 4, 5 ou 6 Cartas de Epidemia para um jogo Introdutório, Normal ou Heroico, respectivamente. Remova do jogo Cartas de Epidemia que não forem usadas.

Divida as demais cartas em pilhas voltadas para baixo, de tamanhos tão similares quanto possível, de modo que o número de pilhas corresponda ao número de Cartas de Epidemia em jogo. Embaralhe 1 Carta de Epidemia voltada para baixo em cada pilha. Coloque essas pilhas uma em cima da outra para formar o Baralho de Jogador, deixando as pilhas menores embaixo.

JOGO

Cada turno de jogador é dividido em 3 partes:

1. Realizar 4 ações.
2. Comprar 2 Cartas de Jogador.
3. Infectar cidades.

Após um jogador terminar de infectar cidades, é a vez do jogador à esquerda dele.

Os jogadores devem se aconselhar mutuamente. Deixe que todos deem a sua opinião. Porém, é o jogador da vez que decide o que fazer.

Sua mão pode conter Cartas de Cidade e de Evento. As Cartas de Cidade são usadas em certas ações, e as Cartas de Evento podem ser jogadas a qualquer momento.

AÇÕES

Você pode realizar até 4 ações em cada turno.

Escolha qualquer combinação das ações listadas a seguir. Você pode realizar a mesma ação várias vezes, gastando 1 ação a cada vez. As habilidades especiais da sua função podem mudar como uma ação é realizada. Algumas ações envolvem o descarte de uma carta da sua mão; todos esses descartes vão para a Pilha de Descarte de Jogador.

AÇÕES DE MOVIMENTO

Automóvel / Balsa

Mova-se ao longo de uma linha branca para uma cidade conectada à sua.

Voo Direto

Descarte uma Carta de Cidade para se mover até a cidade indicada na carta.

Voo Fretado

Descarte a Carta de Cidade que *corresponde* à sua cidade para se mover para *qualquer* cidade.

Ponte Aérea

Mova-se de uma cidade com um Centro de Pesquisa para qualquer outra cidade que também tenha um Centro de Pesquisa.

Uma linha branca que sai do tabuleiro "dá a volta" até o outro lado e se conecta a uma cidade. Exemplo: Sydney e Los Angeles estão conectadas.

OUTRAS AÇÕES

Construir um Centro de Pesquisa

Descarte a Carta de Cidade que corresponde à sua cidade para colocar nela um Centro de Pesquisa. Pegue o Centro de Pesquisa do estoque próximo ao tabuleiro. Se todos os 6 Centros de Pesquisa tiverem sido construídos, pegue um Centro de Pesquisa de qualquer lugar do tabuleiro.

Se houver mais do que 6 Centros de Pesquisa no jogo, durante a preparação, devolva os excedentes para a caixa.

Tratar uma Doença

Remova 1 cubo de doença da sua cidade, colocando-o no estoque de cubos próximo ao tabuleiro. Se a doença em questão já tiver uma cura (consulte Descobrir uma Cura, mais adiante), remova todos os cubos da mesma cor da sua cidade.

Se houver cubos de diversas doenças com cura numa cidade, você precisa usar a ação de Tratar uma Doença uma vez para cada cor curada para remover todos os cubos.

Se o *último* cubo de uma *doença com cura* for removido do tabuleiro, a doença é *erradicada*. Vire o Marcador de Cura dela do lado com o "frasco vazio" para o lado com "⊘".

Não é necessário erradicar uma doença para vencer. Porém, quando cidades de uma doença erradicada são infectadas, nenhum cubo novo é colocado nelas (consulte Epidemias e Infecções, na página 6). Remover o último cubo de uma doença que não foi curada não tem nenhum efeito.

Compartilhar Conhecimento

Esta ação pode ser realizada de duas formas:

dê para outro jogador a carta da cidade em que você se encontra, ou

pegue de outro jogador a carta da cidade em que você se encontra.

CIDADE

O outro jogador também precisa estar na cidade com você. Vocês dois precisam concordar em realizar esta ação.

Se o jogador que receber a carta agora tiver mais do que 7 cartas, ele deve imediatamente descartar uma carta ou jogar uma Carta de Evento (consulte Cartas de Evento, na página 7).

Exemplo: Se você tem a carta de Moscou e estiver com outro jogador em Moscou, você pode dar essa carta a ele. Alternativamente, se outro jogador tiver a carta de Moscou e vocês dois estiverem em Moscou, você pode pegar essa carta dele. Em ambos os casos, vocês dois devem concordar antes de passar a carta.

Descobrir uma Cura

Em qualquer centro de pesquisa, descarte da sua mão 5 Cartas de Cidade da mesma cor para curar a doença *dessa cor*. Mova o Marcador de Cura da doença em questão para a posição correspondente no Indicador de Cura.

Se não houver mais cubos dessa cor no tabuleiro, a doença é *erradicada*. Vire o Marcador de Cura dela do lado com o "frasco vazio" para o lado com "⊘".

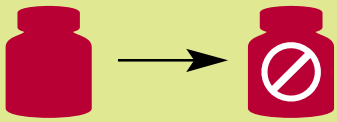
Quando uma doença for curada, os cubos dela permanecem no tabuleiro e novos cubos ainda podem ser colocados em virtude de epidemias ou infecções (consulte Epidemias e Infecções, na página 6). Porém, o tratamento da doença agora é mais fácil, e a vitória está mais próxima.

Exemplo de Jogo: No primeiro turno, João realiza 4 ações: (1) Dirige até Chicago (de Atlanta), (2) Dirige até São Francisco, (3) Trata uma Doença em São Francisco, removendo de lá um cubo de doença azul, e (4) Trata uma Doença em São Francisco, removendo um segundo cubo de doença azul.

João terminou as Ações de seu turno.

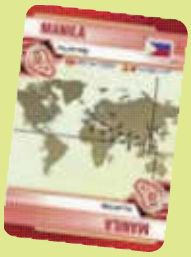
Exemplo de Jogo: Mais adiante na partida, a doença vermelha foi curada.

Restam 3 cubos vermelhos no tabuleiro, em Manila, onde Ana, a Cientista (peão branco), inicia seu turno. Ana (1) Trata uma Doença em Manila, removendo todos os 3 cubos com uma ação (pois a doença já tem cura). Isso erradica a doença vermelha, de modo que o Marcador de Cura vermelho é virado para o lado com "⊘".

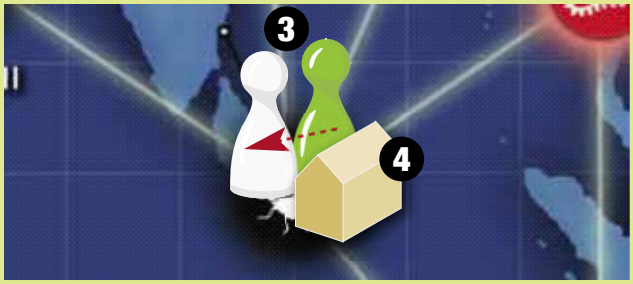


Jorge, o Especialista em Operações (peão verde), está em Chennai e acabou de construir um Centro de Pesquisa no local.

Jorge diz a Ana que possui a carta de Chennai e que Ana pode pegá-la se conseguir chegar a Chennai. Ana descarta sua carta de Manila para usar um (2) Voo Fretado, movendo seu peão até Chennai.



Ana então (3) Compartilha Conhecimento com Jorge e pega a carta de Chennai dele. Isso faz com que Ana tenha 4 cartas pretas, o que não é suficiente para curar uma doença.



Porém, Ana é a Cientista, e precisa apenas de 4 cartas da mesma cor para curar a doença correspondente. Ana (4) Descobre uma Cura, descartando suas 4 cartas pretas no centro de pesquisa em Chennai. O marcador de cura preto é movido para o espaço preto no Indicador de Curas.

Ana terminou as Ações de seu turno.

COMPRAR CARTAS

Após realizar 4 ações, compre ao mesmo tempo as 2 primeiras cartas do Baralho de Jogador.

Se, quando você for comprá-las, houver menos do que 2 cartas no Baralho de Jogador, o jogo acaba e sua equipe perdeu! (*Nunca* reembaralhe os descartes para formar um novo baralho.)

CARTAS DE EPIDEMIA

Se houver cartas de *Epidemia* entre as cartas que você comprou, imediatamente siga estes passos, em ordem:

1. Aumentar: avance o Marcador de Velocidade de Infecção 1 espaço na Trilha de Velocidade de Infecção.

2. Infectar: compre a carta do *fundo* do Baralho de Infecção. A menos que a cor de doença da carta já tenha sido erradicada, coloque 3 cubos dessa cor na cidade indicada. Se a cidade já tiver cubos dessa cor, não acrescente 3 cubos a ela. Em vez disso, acrescente apenas o suficiente para que ela tenha 3 cubos dessa cor e então ocorre um *surto* dessa doença na cidade (consulte Surtos, a seguir). Descarte a carta para a Pilha de Descarte de Infecção.

Se você não puder colocar o número de cubos *necessários* no *tabuleiro*, porque não há mais cubos da cor necessária no estoque, o jogo acaba e a sua equipe perdeu! Isso pode acontecer durante uma epidemia, um surto ou uma infecção (consulte Surtos e Infecções, a seguir).

3. Intensificar: reembaralhe apenas as cartas da Pilha de Descarte de Infecção e as coloque no topo do Baralho de Infecção.

Ao realizar esses passos, lembre-se de comprar da base do Baralho de Infecção e então de reembaralhar *apenas* a *Pilha de Descarte de Infecção*, colocando-a no *topo* do Baralho de Infecção existente.

É raro, mas possível, comprar 2 cartas de Epidemia ao mesmo tempo. Nesse caso, realize os três passos acima, e então repita-os.

Nesse caso, a carta de Infecção na segunda epidemia será a única disponível para "reembaralhar", e estará no topo do Baralho de Infecção. Um surto ocorrerá na cidade durante as Infecções (consulte Infecções, a seguir), a menos que uma carta de Evento seja jogada para evitar isso (consulte Cartas de Evento, na página 7).

Após resolver Cartas de Epidemia, remova-as da partida. *Não* compre cartas substitutas para elas.

LIMITE DA MÃO

Se, a qualquer momento, você tiver mais do que 7 cartas na mão (após ter resolvido Cartas de Epidemia), descarte cartas ou jogue Cartas de Evento até ter 7 cartas na mão (consulte Cartas de Evento, na página 7).

Exemplo de Jogo (cont.): Ana compra 2 cartas. Nenhuma delas é uma Carta de Epidemia, e Ana está bem abaixo do limite de 7 cartas, então ela prossegue com seu turno.

INFECÇÕES

Revele um número de cartas de Infecção do topo do Baralho de Infecção igual à ***velocidade de infecção*** atual. Esse número está indicado abaixo do espaço na Trilha de Velocidade de Infecção onde está o Marcador de Velocidade de Infecção. Revele essas cartas uma de cada vez, infectando a cidade indicada em cada carta.

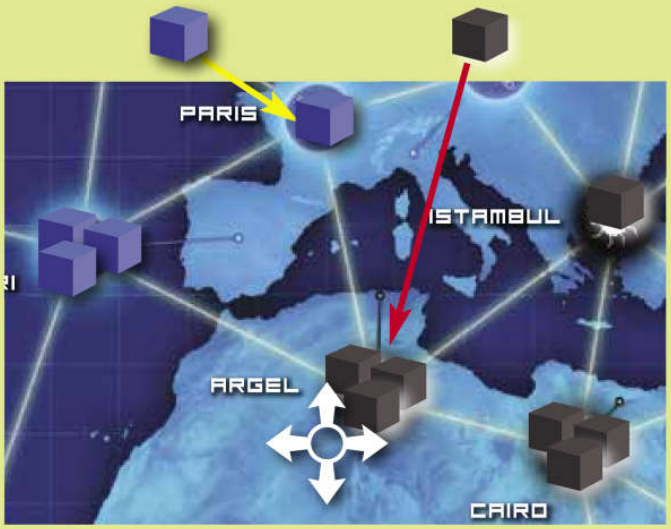
Para infectar uma cidade, coloque nela 1 cubo de doença correspondente à cor da cidade, a menos que a doença já tenha sido erradicada. Se a cidade já tiver 3 cubos dessa cor, não acrescente um 4º cubo a ela.
Em vez disso, ocorre um *surto* da doença na cidade (consulte Surtos, a seguir). Descarte a carta para a Pilha de Descarte de Infecção.

Exemplo de Jogo (cont.): Ana termina seu turno infectando cidades. A velocidade de infecção atual é 3, então Ana revela as 3 primeiras cartas de Infecção: Seul, depois Paris e, por fim, Argel.

A doença vermelha já foi erradicada, então Ana simplesmente descarta a carta de Seul.

Paris tem um cubo azul, então Ana acrescenta um segundo cubo azul a ela e descarta a carta de Paris.

A doença preta já tem cura, mas não foi erradicada (ainda há cubos pretos no tabuleiro), então Ana tem de infectar Argel. Como já há 3 cubos da doença preta em Argel, Ana não coloca um 4º cubo nela.
Em vez disso, um surto da doença preta ocorre em Argel.



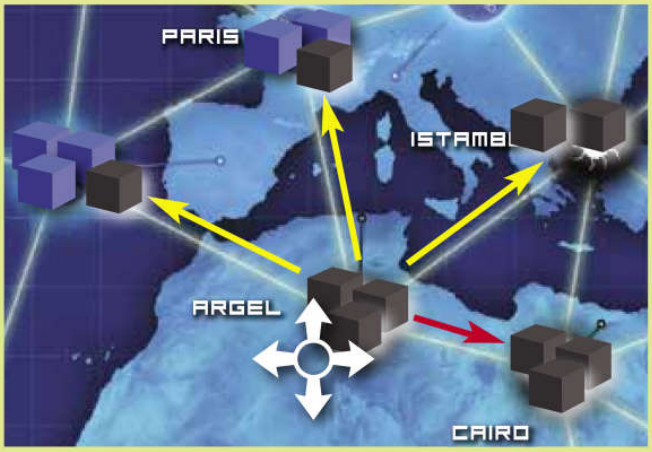
SURTOS

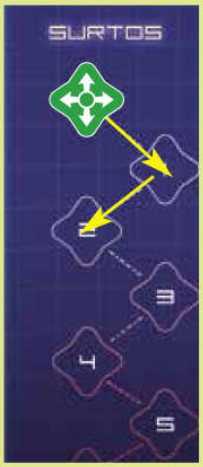
Quando ocorrer um surto, avance o Marcador de Surtos 1 espaço na Trilha de Surtos. Em seguida, coloque 1 cubo da cor da doença em cada cidade conectada à cidade do surto. Se alguma delas já tiver 3 cubos da mesma cor da doença, não coloque um 4º cubo na cidade. Em vez disso, ocorre um ***surto em cadeia*** após o fim do surto atual.

Quando ocorrer um surto em cadeia, primeiro avance o Marcador de Surtos 1 espaço. Em seguida, coloque cubos conforme indicado acima, mas não acrescente um cubo às cidades que já tiveram um surto (ou um surto em cadeia) como parte da resolução da Carta de Infecção *atual*.

Como resultado de surtos, uma cidade pode ter cubos de doença de várias cores; até um máximo de 3 cubos de cada cor.

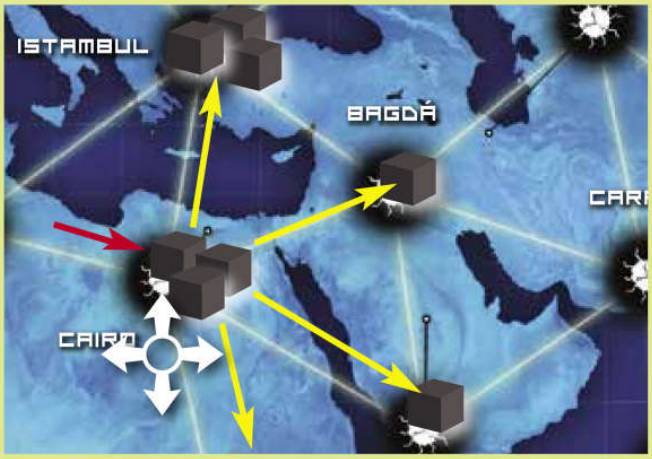
Se o Marcador de Surtos chegar ao último espaço da Trilha de Surtos, o jogo acaba e a sua equipe perdeu!





Exemplo de Jogo (cont.): um surto da doença preta ocorre em Argel. Ana avança o Marcador de Surtos 1 espaço e coloca 1 cubo preto em cada cidade conectada a Argel: Madri, Paris, Istambul e Cairo. Cairo já tem 3 cubos pretos, então Ana não acrescenta um 4º cubo a ela. Em vez disso, ocorre um surto em cadeia no Cairo.

Ana avança o Marcador de Surtos mais 1 espaço. Ela coloca 1 cubo preto em cada cidade conectada ao Cairo (Istambul, Bagdá, Riad e Cartum), mas não em Argel, pois Argel já teve um surto durante a resolução desta carta de Infecção. Em seguida, Ana descarta a carta de Infecção de Argel.



FIM DO TURNO

Após infectar cidades e descartar as cartas de Infecção, seu turno acaba. Inicia-se então o turno do jogador à sua esquerda.

CARTAS DE EVENTO

Durante um turno, ***qualquer*** jogador pode jogar Cartas de Evento. Jogar uma Carta de Evento não é uma ação. O jogador que jogar a Carta de Evento decide como ela será usada.

Cartas de Evento podem ser jogadas a ***qualquer*** momento, ***exceto*** entre a compra de uma carta e sua resolução.

Quando 2 Cartas de Epidemia forem compradas ao mesmo tempo, Eventos podem ser jogados após a resolução da primeira epidemia.

Exemplo: Na parte de infectar cidades, a primeira Carta de Infecção provoca um surto. Você não pode jogar a Carta de Evento Transporte Aéreo para mover a Especialista em Quarentena e evitar o surto. Porém, após a ocorrência do surto, você pode usar o Transporte Aéreo para mover a Especialista em Quarentena (para possivelmente proteger outras cidades) antes de revelar a próxima Carta de Infecção.

Após jogar uma Carta de Evento, descarte-a para a Pilha de Descarte de Jogador.

CARTAS DE JOGADOR

Numa partida Introdutória (com 4 Cartas de Epidemia), coloque suas cartas voltadas para cima à sua frente, para que todos os jogadores as vejam.

Apenas as Cartas de Jogador contam para o limite da sua mão. As suas Cartas de Função e de Referência não fazem parte da sua mão.

Em partidas Normais (com 5 Epidemias) ou Heroicas (com 6 Epidemias), mantenha suas cartas fechadas, de modo que todos tenham informações a dar.

Grupos experientes podem optar por jogar com mãos abertas, se assim desejarem, também nessas partidas.

Os jogadores podem olhar as pilhas de descarte a qualquer momento.

FIM DA PARTIDA

Os jogadores ***vencem*** assim que as 4 curas tiverem sido descobertas.

Os jogadores não precisam erradicar todas as 4 doenças para vencer; basta descobrir uma cura para elas. Quando todas as doenças tiverem cura, o jogo acaba e os jogadores vencem imediatamente, não importando quantos cubos ainda restarem no tabuleiro.

Há 3 formas de o jogo acabar em derrota para os jogadores:

- se o Marcador de Surtos chegar ao último espaço da Trilha de Surtos;
- se não for possível colocar o número de cubos de doença *necessários* no tabuleiro; ou
- se um jogador não puder comprar 2 Cartas de Jogador após realizar suas ações.

FUNÇÕES

Cada jogador tem uma função com habilidades especiais que aumentam as chances da sua equipe.

ESPECIALISTA EM PLANOS DE CONTINGÊNCIA

O Especialista em Planos de Contingência pode, como uma ação, pegar uma Carta de Evento da Pilha de Descarte de Jogador e colocá-la na sua carta de Função. Apenas 1 Carta de Evento pode estar na carta de Função a qualquer momento. Ela não conta para o limite da mão.

Quando o Especialista em Planos de Contingência jogar a Carta de Evento de sua carta de Função, remova essa Carta de Evento do jogo (em vez de descartá-la).

AGENTE DE VIAGENS

O Agente de Viagens pode, como uma ação:

- mover qualquer peão, se o dono dele concordar, para qualquer cidade que tenha outro peão, ou
- mover o peão de outro jogador, com o consentimento deste, como se fosse o seu.

Ao mover o peão de outro jogador como se fosse o seu, descarte cartas para Voo Direto ou Fretado da sua mão. Uma carta descartada para um Voo Fretado deve corresponder à cidade na qual o peão está.

O Agente de Viagens só pode *mover* os peões de outros jogadores; ele não pode fazer outras ações com eles, tal como Tratar uma Doença.

MÉDICO

O Médico remove *todos* os cubos da mesma cor, e não apenas 1, ao realizar a ação de Tratar uma Doença.

Se uma doença já tem *cura*, ele remove automaticamente todos os cubos da cor dela ao simplesmente entrar na cidade ou estar nela. Isso não custa uma ação.

A remoção de cubos automática efetuada pelo Médico pode ocorrer no turno de outros jogadores, caso ele seja movido pelo Agente de Viagens ou pelo Evento Transporte Aéreo.

O Médico também evita a colocação de cubos de doença (e surtos) de doenças com *cura* na sua cidade.

REGRAS FREQUENTEMENTE ESQUECIDAS

- Você *não* compra uma nova carta para substituir uma Carta de Epidemia comprada.
- Você pode Descobrir uma Cura em *qualquer* Centro de Pesquisa — a cor da cidade onde ele está não precisa corresponder à da doença sendo curada.
- No seu turno, você pode pegar uma carta de outro jogador, basta que ambos estejam na mesma cidade e que esta *corresponda* à carta que você está pegando.
- No seu turno, você pode pode pegar *qualquer* Carta de Cidade da Pesquisadora, se estiver na mesma cidade que ela.
- O limite da sua mão se aplica imediatamente após você receber uma carta de outro jogador.

ESPECIALISTA EM OPERAÇÕES

O Especialista em Operações pode, como uma ação:

- construir um Centro de Pesquisa em sua cidade atual *sem* descartar (ou usar) uma Carta de Cidade, ou
- uma vez por turno, se mover de um Centro de Pesquisa para qualquer cidade, bastando descartar qualquer Carta de Cidade.

O Agente de Viagens não pode usar a habilidade de movimento especial do Especialista em Operações ao mover o peão dele.

ESPECIALISTA EM QUARENTENA

A Especialista em Quarentena evita surtos e a colocação de cubos de doença na cidade onde estiver e em *todas* as cidades conectadas a essa cidade. Ela não afeta cubos colocados durante a preparação.

PESQUISADORA

Ao realizar a ação de Compartilhar Conhecimento, a Pesquisadora pode dar qualquer Carta de Cidade da sua mão para outro jogador na mesma cidade; a carta *não precisa* corresponder à cidade. A transferência tem de ser da mão dela para a de outro jogador, mas pode ocorrer no turno de qualquer um dos jogadores.

CIENTISTA

A Cientista só precisa de 4 (e não 5) Cartas de Cidade da mesma cor para Descobrir uma Cura para a doença da cor correspondente.

CRÉDITOS

Design do Jogo: Matt Leacock
Arte: Chris Quilliams
Agradecimento especial a Donna Leacock, Hillary Carey, Chris e Kim Farrell, Rich Fulcher, Ken Tidwell, Corbin Nash, Jim Cote, Steve Duff, Wei-Hwa Huang, e, pelos testes extras, a Beth Heile e John Knoerzer. Agradecimento muito especial a Tom Lehmann pela ajuda.

GALÁPAGOS JOGOS

Tradução: Leonardo Zilio
Revisão: Ana Resende, Evelyn Trippo e Paula Pizauro
Diagramação BR: Felipe Godinho Page e Danilo Sardinha

www.ZManGames.com

www.GalapagosJogos.com.br

© 2013 Z-Man Games. Pandemic, Z-Man Games e o logotipo Z-Man são ® da Z-Man Games. Imagens meramente ilustrativas.