

PANDEMIC®

ZONA CRÍTICA™

EUROPA



Em **Pandemic: Zona Crítica – Europa**, vocês são membros de uma equipe especializada no combate a doenças. Com suas habilidades únicas, vocês devem trabalhar juntos para impedir que as doenças se espalhem pela Europa enquanto descobrem a cura para elas.

COMPONENTES



1 Tabuleiro

40 Cartas de Jogador



24 Cartas de Cidade



3 Cartas de Epidemia



4 Cartas de Evento



9 Cartas de Mutaç o



24 Cartas de Infecç o



4 Cartas de Refer ncia



4 Cartas de Funç o



4 Pe es de Jogador
(1 em cada uma das 4 cores)



48 Cubos de Doena
(16 de cada uma das 3 cores)



3 Marcadores de Cura
(1 de cada uma das 3 cores)



1 Marcador de Velocidade de Infecç o



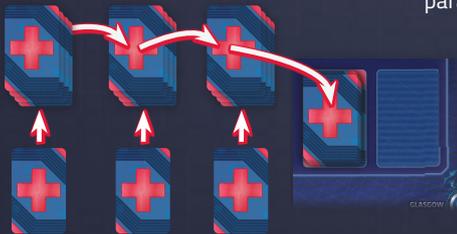
1 Marcador de Surto

PREPARAÇÃO

1. Coloque o tabuleiro próximo a todos os jogadores. Organize os cubos de doença e os Marcadores de Cura por cor e os coloque próximo ao tabuleiro.
2. Coloque os Marcadores de Surto e de Velocidade de Infecção no início das trilhas correspondentes, como indicado.
3. Dê 1 Carta de Referência a cada jogador. Dê 1 Carta de Função aleatória a cada jogador, com um peão da cor correspondente. Cada jogador coloca o peão em Genebra. Devolva as Cartas de Referência, as Cartas de Função e os peões que não foram usados para a caixa.
4. São 24 Cartas de Jogador com nomes de cidades e 4 cartas com a palavra "Evento" nelas. Embaralhe as 28 cartas e dê 2 cartas viradas para cima a cada jogador (3, em partidas com apenas 2 jogadores).



Depois, divida o restante das cartas, viradas para baixo, em **3 pilhas (de tamanhos tão similares quanto possível)**. Embaralhe **1 Carta de Epidemia** virada para baixo em cada pilha. **Empilhe as cartas** e forme o Baralho de Jogador (pilhas menores embaixo, se houver alguma) e coloque o baralho no tabuleiro.



5. Embaralhe o Baralho de Infecção e o coloque, virado para baixo, no tabuleiro.

Revele **2 Cartas de Infecção**. Coloque **3 cubos** da cor correspondente em cada uma dessas cidades.

Depois, revele **mais 2 cartas** e coloque **2 cubos** da cor correspondente em cada uma dessas cidades.

Por fim, revele **mais 2 cartas** e coloque **1 cubo** da cor correspondente em cada uma dessas cidades.

Coloque essas 6 Cartas de Infecção viradas para cima na Pilha de Descarte de Infecção.

6. O jogador com a **população urbana mais alta** em uma carta na mão fica com o primeiro turno.

As Cartas de Mutação adicionam um desafio opcional, mas não são usadas durante a primeira partida. Elas devem ser devolvidas para a caixa. Se você tem experiência no jogo, pode jogar com as Cartas de Mutação. Consulte "Cartas de Mutação" na página 7 para conhecer as regras e a preparação.



ROMA

2,835,000



CONCEITOS PRINCIPAIS

COOPERAÇÃO

Pandemic: Zona Crítica–Europa é um jogo cooperativo. Todos os jogadores estão na mesma equipe e ganham ou perdem juntos. Cada membro da equipe tem uma função com habilidades especiais para ajudar a equipe a vencer, e cada jogador fica com a mão de cartas virada para cima à sua frente, de modo que todos os jogadores possam ver as cartas uns dos outros.

Os jogadores podem conversar e aconselhar uns aos outros. Todos podem opinar e fazer sugestões, mas cada jogador decide o que fazer durante o seu próprio turno.

DOENÇAS

3 doenças ameaçam a Europa. Cada uma é identificada por sua cor e representada no tabuleiro por cubos.



Cada cidade no tabuleiro tem uma Carta de Infecção correspondente. Quando uma Carta de Infecção for comprada, coloque um cubo na cidade correspondente para representar a propagação da doença ali.

Cubos de doença devem ser tratados o mais rápido possível. Vocês perdem a partida se as doenças saírem de controle.

CARTAS DE JOGADOR

Cada jogador tem uma mão de Cartas de Jogador formada por Cartas de Cidade e Cartas de Evento. Durante a partida, você descarta as Cartas de Cidade para concluir certos objetivos e joga Cartas de Evento por seus efeitos únicos. Não se esqueça de colocar as Cartas de Jogador jogadas ou descartadas na Pilha de Descarte de Jogador.



Limite da Mão

O limite de 6 cartas na mão vale **para todos os momentos**. Não importa se é o seu turno ou não, se você tiver mais do que 6 cartas na mão, deve descartar Cartas de Cidade ou jogar Cartas de Evento até sobram apenas 6 cartas.

TURNOS DO JOGADOR

Os turnos acontecem em sentido horário, e os jogadores seguem os passos abaixo em todos os turnos. Se esta for sua primeira partida, não precisa ler todas as regras nem se lembrar de tudo. Em vez disso, você pode ler as regras uma seção por vez, jogar o passo em questão e checar as regras sempre que tiver dúvidas.

1. Realizar 4 Ações
2. Comprar 2 Cartas de Jogador
3. Comprar Cartas de Infecção

1. REALIZAR 4 AÇÕES

Você pode realizar até 4 ações por turno. Você pode realizar a mesma ação várias vezes no mesmo turno. Você pode encontrar um resumo das ações nas Cartas de Referência (frente e verso). Algumas ações só podem ser realizadas por certas funções.

Automóvel/Balsa

Mova seu peão até uma cidade conectada por uma linha à sua cidade.



Voo Direto

Descarte uma Carta de Cidade da sua mão para se deslocar até a **cidade indicada na carta**.



Voo Fretado

Descarte a Carta de Cidade da sua mão, que **indica a cidade na qual você se encontra**, para se deslocar para **qualquer cidade**.





EXEMPLO DE VOO

Char, Virologista, está em Madri e quer chegar a Kiev para Tratar uma Doença, com as Cartas de Cidade de Hamburgo e Copenhague na mão. Durante seu turno, Char realiza a ação Voo Direto e descarta a carta de Hamburgo para se deslocar diretamente para Hamburgo, vai de Balsa até Copenhague, depois realiza a ação Voo Fretado e descarta a carta de Copenhague para se deslocar diretamente até Kiev.

EXEMPLO DE COMPARTILHAR CONHECIMENTO

Bridget, Piloto, está em Minsk, com a Carta de Cidade de Minsk na mão, e Char, Virologista, está em Kiev, com a Carta de Cidade de Kiev na mão. Em seu turno, Alan, Especialista em Quarentena, Dirige duas vezes de Praga a Minsk, realiza a ação Compartilhar Conhecimento para pegar a Carta de Cidade de Minsk de Bridget, depois Dirige até Kiev. Em seu turno, Char pode realizar a ação Compartilhar Conhecimento para dar a Carta de Cidade de Kiev para Alan. Durante cada ação Compartilhar Conhecimento, os dois jogadores concordam em dar ou receber a carta.

Tratar uma Doença

Remova 1 cubo de doença da sua cidade e o devolva para o estoque.

Se a cor da doença foi curada (ver "Descobrir uma Cura" à direita), em vez disso, remova **todos** os cubos dessa cor da sua cidade.



Compartilhar Conhecimento

Se houver outro jogador na cidade em que você está e **ambos concordarem**, você pode realizar uma das ações a seguir:



- Dar a Carta de Cidade **que corresponda à sua cidade** ao jogador.
- Pegar a Carta de Cidade **que corresponda à sua cidade** do jogador.

Lembre-se: sempre que você pegar uma carta, verifique se não ultrapassou o limite da mão de 6 cartas.

Descobrir uma Cura

Você tem que estar em Genebra, a cidade de pesquisa , para realizar esta ação. Descarte 4



Cartas de Cidade da mesma cor da sua mão para descobrir a cura para aquela doença. Coloque o Marcador de Cura correspondente sobre o espaço de cura no tabuleiro.

Ao curar doenças, vocês vencem a partida. Vocês têm que curar todas as 3 doenças para vencer. Curar doenças torna a ação Tratar uma Doença mais eficaz contra a doença, mas lembre-se de que:

- Curar uma doença **não** remove imediatamente os cubos do tabuleiro.
- Curar uma doença **não** impede que novos cubos sejam colocados no tabuleiro.

2. COMPRAR 2 CARTAS DE JOGADOR

Depois de realizar ações, compre, ao mesmo tempo, as 2 cartas do topo do Baralho de Jogador. Se não houver cartas suficientes no baralho para comprar 2 cartas, **não** embaralhe a Pilha de Descarte de Jogador para formar um novo baralho. A partida termina imediatamente e todos os jogadores perdem (consulte “Perder e Ganhar” na página 6).

Cartas de Epidemia

Se a sua compra revelar Cartas de Epidemia, faça imediatamente o que se segue:



1. **Aumentar:** mova o Marcador de Velocidade de Infecção 1 espaço para a direita na trilha.

2. **Infetar:** compre a **carta do fundo** do Baralho de Infecção e coloque 3 cubos correspondentes naquela cidade. Se a cidade fosse ficar com 4 ou mais cubos da mesma cor, deixe-a com 3 cubos, e então um surto acontece (ver “Surtos” à direita). Descarte a Carta de Infecção para a Pilha de Descarte de Infecção.



3. **Intensificar:** embaralhe todas as cartas na Pilha de Descarte de Infecção, **incluindo a carta comprada do fundo durante o passo “Infetar”**, e as coloque, viradas para cima, no topo do Baralho de Infecção.

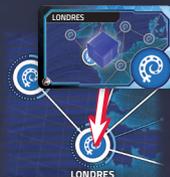
Depois de resolver as Cartas de Epidemia, devolva-as para a caixa. Se você comprar 2 Cartas de Epidemia ao mesmo tempo, realize os 3 passos acima, depois, repita-os. As Cartas de Epidemia não são compradas para a sua mão de cartas e não contam para o limite da mão. **Não compre outra carta para substituir uma Carta de Epidemia.**

3. COMPRAR CARTAS DE INFEÇÃO

Revele, uma carta de cada vez, **um número de Cartas de Infecção igual ao número da Velocidade de Infecção atual** (indicada pela trilha de Velocidade de Infecção). Para cada carta revelada, **infete** a cidade correspondente e descarte a carta para a Pilha de Descarte de Infecção.



Para infectar uma cidade, coloque **1 cubo correspondente** naquela cidade. Se a cidade já tiver 3 cubos dessa cor, não coloque um quarto cubo. Em vez disso, acontece um surto na cidade (ver “Surtos” abaixo).



Se você precisar colocar um cubo, mas não tiver mais cubos da cor em questão no estoque, a partida termina imediatamente e todos os jogadores perdem (consulte “Ganhar e Perder” na página 6).

É raro, mas possível, que o Baralho de Infecção fique sem cartas. Se isso acontecer, embaralhe a Pilha de Descarte de Infecção para formar um novo baralho.

Surtos

Se você fosse colocar um **quarto cubo da mesma cor** em uma cidade, acontece um surto daquela cor. **Não coloque um quarto cubo na cidade com o surto.** Quando um surto acontecer, mova o Marcador de Surto em 1 espaço na Trilha de Surto. Em seguida, coloque 1 cubo da doença em surto em cada cidade conectada à cidade do surto.



Surtos de reação em cadeia

Ao resolver um surto, se você fosse acrescentar um cubo a uma cidade que já tem 3 cubos daquela cor, não coloque um quarto cubo. Depois de resolver o surto na cidade atual, um surto de reação em cadeia acontece em cada uma das cidades em que isso ocorrer.

Quando acontecer um surto de reação em cadeia, mova o Marcador de Surto em 1 espaço. Depois, coloque cubos nas cidades conectadas. Não adicione um cubo nem avance o marcador de surto para cidades que já tiveram um surto ou surto de reação em cadeia ao resolver a Carta de Infecção atual.



EXEMPLO DE SURTO EM CADEIA

Dublin e Glasgow têm 3 cubos azuis. Durante o passo “Comprar Cartas de Infecção”, a Carta de Infecção de Dublin é comprada. Em vez de colocar um quarto cubo em Dublin, acontece um surto azul. Um cubo azul é colocado em Londres. Em vez de colocar um quarto cubo em Glasgow, acontece um surto de reação em cadeia em Glasgow. Outro cubo azul é colocado em Londres, mas não em Dublin, porque Dublin já teve um surto ao resolver esta Carta de Infecção.

FIM DO TURNO

Depois de comprar e resolver as Cartas de Infecção, seu turno é encerrado e o jogador à sua esquerda assume o turno seguinte.

CARTAS DE EVENTO

Os jogadores podem jogar Cartas de Evento a qualquer hora, mesmo durante os turnos dos outros jogadores. Jogar uma Carta de Evento não conta como uma ação, e o jogador que jogar a carta decide como ela será usada.



Cartas de Evento não podem ser jogadas enquanto você já estiver resolvendo uma outra carta. Isso significa que assim que uma Carta de Infecção é comprada, é tarde demais para jogar uma Carta de Evento e impedir que o cubo seja colocado (ou que um surto aconteça).

GANHAR e PERDER

A partida termina imediatamente e **todos os jogadores perdem**, caso:

- O Marcador de Surto alcance o último espaço da Trilha de Surto. 
- Você tenha que colocar um cubo no tabuleiro e não haja mais cubos daquela cor no estoque.
- Você realize o passo “Comprar 2 Cartas de Jogador”, mas o baralho não tenha cartas suficientes antes da compra (tenha 1 ou 0 carta).

Quando as curas para todas as 3 doenças foram descobertas, os jogadores **vencem a partida imediatamente!**

Vocês não precisam remover todos os cubos do tabuleiro para vencer. Depois que a sua equipe descobre a cura para as doenças, os médicos locais são capazes de tratar qualquer pessoa ainda infectada com as curas que a sua equipe descobriu.

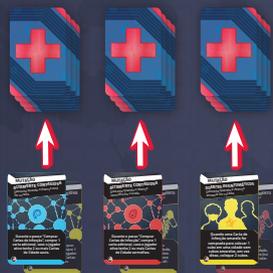
CARTAS DE MUTAÇÃO

Depois de jogar a partida algumas vezes usando as regras básicas, você pode testar suas habilidades contra as perigosas e imprevisíveis Cartas de Mutação.

PREPARAÇÃO

Embaralhe todas as 9 Cartas de Mutação viradas para baixo. Durante o passo 4 da preparação, além de embaralhar as Cartas de Epidemia, além de embaralhar as Cartas de Epidemia em 3 pilhas separadas, embaralhe algumas Cartas de Mutação viradas para baixo em cada pilha para ajustar a dificuldade:

- Dificuldade padrão: 1 Carta de Mutação por pilha.
- Dificuldade heroica: 2 Cartas de Mutação por pilha.



Devolva as Cartas de Mutação que não foram usadas para a caixa, sem ver quais são.

COMO JOGAR

Ao comprar uma Carta de Mutação, coloque-a ao lado do tabuleiro. Cada Carta de Mutação tem um efeito contínuo até a cura da doença, modificando a ação "Tratar Doença" ou o passo "Comprar Cartas de Infecção" para a cor mostrada. É possível jogar mais de uma Carta de Mutação ao mesmo tempo, incluindo várias da mesma cor.

Se você comprar uma Carta de Mutação após a cura da doença correspondente, a Carta de Mutação não tem efeito. Descarte-a.

DETALHES IMPORTANTES

- Se você comprar uma Carta de Epidemia ou uma Carta de Mutação no seu turno, não compre uma carta para substituí-la.
- O limite da mão de 6 Cartas de Jogador vale para todos os momentos. Se você receber uma carta de outro jogador ou comprar cartas durante o seu turno, ficando com mais de 6 cartas, você deve jogar Cartas de Evento ou descartar Cartas de Cidade até ter somente 6 cartas na mão.
- Você deve estar na cidade de pesquisa (Genebra) para realizar a ação Descobrir uma Cura.
- Vocês vencem **imediatamente** quando descobrirem a terceira cura. Vocês não precisam remover os cubos restantes do tabuleiro.
- Quando um efeito se refere à "sua cidade", significa a cidade na qual o seu peão se encontra no momento.
- Sempre que um efeito permitir que você interaja com outro jogador durante o seu turno (movendo o peão do outro jogador, dando/recebendo cartas), os dois jogadores devem concordar com a ação para que ela seja realizada.
- Devido a surtos, uma cidade pode ter até 3 cubos de cada cor.

EXPLICAÇÕES SOBRE AS CARTAS

- Especialista em Contenção: se a cidade na qual você entrar tiver duas ou mais doenças com 2 ou mais cubos, remova 1 cubo de cada uma das cores.
- Piloto: quando você pular uma cidade pela qual está sobrevoando, ignore todos os efeitos de entrar ou sair dela (como a habilidade de Especialista em Contenção, por exemplo).
- Altamente Contagiosa: se você cumprir os requisitos de mais de uma Carta de Mutação Altamente Contagiosa, compre +1 Carta de Infecção para cada uma.

CRÉDITOS

Design do Jogo: Matt Leacock e Tom Lehmann

Produção: Michael Sanfilippo

Edição: Justin Kempainen, Steven Kimball

Direção de arte: Samuel R. Shimota e Bree Lindsoe

Arte da capa: Atha Kanaani

Arte do tabuleiro: Dan Gerlach

Design gráfico: Dan Gerlach e Samuel R. Shimota

Arte dos personagens: Chris Quilliams

Layout do fundo da caixa: Sarah Swindle

Conteúdo de marketing: Megan Robinson

Equipe de gestão: Beth Erikson, Justin Kempainen, Todd Michlitsch, Samuel R. Shimota

Direção de estúdio: Steven Kimball

Um agradecimento especial a Anna, Colleen e Donna por testarem o jogo durante o confinamento.

GALÁPAGOS

Tradução: Ana Resende

Revisão: Evelyn Trippo

Diagramação BR: Danilo Sardinha e Felipe Godinho

Z-MAN
games



www.mundogalapagos.com.br

1995 County Road B2 West Roseville MN 55113 EUA (651) 639-1905

info@ZManGames.com © 2021 Z-Man Games. Pandemic e Z-Man Games são ® de Z-Man Games. Hot Zone é uma TM de Z-Man Games. Gamegenic e o logotipo Gamegenic são TM® e © Gamegenic GmbH, Alemanha. Os componentes podem variar.

DIFERENÇAS DO PANDEMIC

Se você já jogou o **Pandemic** original, **Pandemic: Zona Crítica** tem algumas diferenças:

- Só há 3 doenças (em vez de 4).
- Durante a preparação, o número de cartas compradas é um pouco diferente.
- Para descobrir uma cura, os jogadores só precisam de 4 cartas (em vez de 5).
- Só há 1 Centro de Pesquisa (em Genebra). Os jogadores não podem construir outros Centros de Pesquisa nem usar a ponte aérea.
- Só há 3 Cartas de Epidemia no Baralho de Jogador, e todas elas são usadas em todas as partidas.
- As doenças não podem ser erradicadas.
- Algumas habilidades de funções foram um pouco modificadas.
- As Cartas de Mutação podem ser adicionadas para aumentar a dificuldade.

Para partidas solo e para as regras de combinação com outros jogos **Zona Crítica**, consulte nosso site.

As cartas Europa têm o ícone .

GLOSSÁRIO DE PAÍSES E CIDADES:

Os países e cidades que fazem parte do mapa do Pandemic: Zona Crítica - Europa foram mantidos em seus idiomas de origem em alguns outros países em que foi lançado. Em nossa edição, traduzimos os nomes para que os jogadores identificassem os locais com mais facilidade no mapa. Abaixo, você pode conferir a lista de países e cidades em seus idiomas e suas traduções para o português do Brasil.

PAÍSES

BELARUS - BIELORRÚSSIA

BULGARIA - BULGÁRIA

ČESKÁ REPUBLIKA -

REPÚBLICA TCHECA

DANMARK - DINAMARCA

DEUTSCHLAND - ALEMANHA

ELLADA - GRÉCIA

ESPAÑA - ESPANHA

FRANCE - FRANÇA

ITALIA - ITÁLIA

MAGYARORSZÁG - HUNGRIA

NEDERLAND - HOLANDA

ÖSTERREICH - ÁUSTRIA

POLSKA - POLÓNIA

PORTUGAL - PORTUGAL

REPUBLIC OF IRELAND -

REPÚBLICA DA IRLANDA

ROMÂNIA - ROMÊNIA

ROSSIYA - RÚSSIA

SUISSE - SUÍÇA

SUOMI - FINLÂNDIA

SVERIGE - SUÉCIA

UNITED KINGDOM - REINO

UNIDO

UKRAINE - UCRÂNIA

CIDADES

AMSTERDAM - AMSTERDÃ

ATHÍNA - ATENAS

BUCUREȘTI - BUCARESTE

BUDAPEST - BUDAPESTE

BERLIN - BERLIM

DUBLIN - DUBLIN

GENÈVE - GENEBRA

GLASGOW - GLASGOW

HAMBURG - HAMBURGO

HELSINKI - HELSINQUE

KYIV - KIEV

KØBENHAVN - COPENHAGUE

LISBOA - LISBOA

LONDON - LONDRES

MADRID - MADRI

MINSK - MINSK

MOSKVA - MOSCOU

PARIS - PARIS

PRAHA - PRAGA

ROMA - ROMA

SOFIA - SÓFIA

STOCKHOLM - ESTOCOLMO

WARSZAWA - VARSÓVIA

WIEN - VIENA