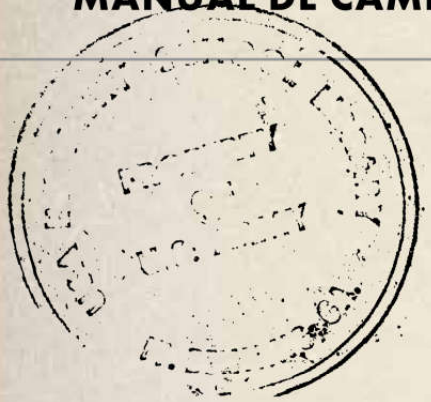
N4245.3

MANUAL DE CAMPO DO DEPARTAMENTO DE SABOTAGEM



REAVALIADO COMO NÃO CONFIDENCIAL POR
AUTORIDADE DO DIR. DO DEP. DE DEF. 5200 1 R
ASS: John Cooper

LIVRO DE REGRAS

PREPARADO SOB ORIENTAÇÃO
DO DIRETOR DE SERVIÇOS ESTRATÉGICOS

LEITURA AUTORIZADA

MATT LEACOCK E ROB DAVIAU

PANDEMIC LEGACY

SEASON 0

COMPONENTES INICIAIS

1 TABULEIRO

4 PEÕES

36 AGENTES

8 ESCONDERIJOS

7 MARCADORES DE INCIDENTE

1 MARCADOR DE NÍVEL DE AMEAÇA

3 MARCADORES DE OBJETIVOS COMPLETADOS/FALHOU

9 EQUIPES
3 Aliadas, 3 Neutras, 3 Soviéticas

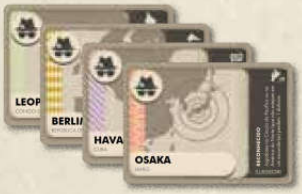
24 MARCADORES DE RASTREAMENTO

4 CARTAS DE REFERÊNCIA

4 PASSAPORTES

1 ARQUIVO DE INTELIGÊNCIA & 1 ARQUIVO PESSOAL

3 FOLHAS DE ADESIVOS



48 CARTAS DE AMEAÇAS

58 CARTAS DOS JOGADORES

4 IDENTIDADES FALSAS TEMPORÁRIAS

MATERIAL DE CAMPANHA - NÃO ABRA NEM EXAMINE ATÉ RECEBER INSTRUÇÕES!

BARALHO DE CARTAS LEGACY (EM 2 PARTES)

LIVRO DE ANÁLISE PÓS-AÇÃO

3 DOSSIÊS

BARALHO COM 42 CARTAS DE OPERAÇÕES

8 COFRES

VOCÊ FOI ESCOLHIDO PARA SERVIR. VOCÊ QUERIA LIDERAR.

DEZEMBRO DE 1961

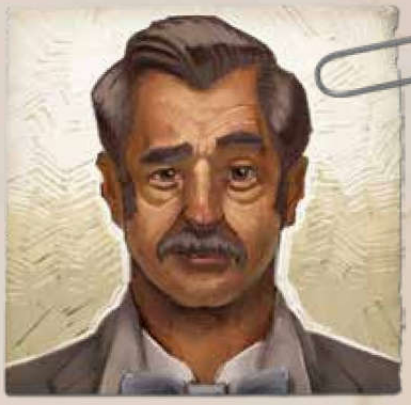
Uma descrição de emprego impressionante: "Procuram-se estudantes de medicina para programa governamental." Você não demora a descobrir que "programa governamental" significa a CIA. Eles acreditavam que seria mais fácil ensinar um médico a ser espião do que o inverso, e você foi rapidamente empurrado para meses de treinamento no "Acampamento Pantanoso".

Enquanto isso, um grupo de pesquisa fanático na União Soviética andou desenvolvendo armas biológicas para acabar com a guerra fria e destruir o Ocidente. Sem conseguir tornar o projeto de vírus C0dA letal, recentemente tiveram sucesso com um patógeno diferente que chamam MEDUSA.

Seu treinamento acabou, e é hora de ir para o campo.

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Bem-vindos, agentes, fico feliz por ver que vocês sobreviveram ao Pantanoso. Sou o Diretor de Gestão de Grupo: em poucas palavras, seu treinador. Meu nome é John Cooper, mas podem me chamar de "Coop." Temos um monte de coisas para conversar, por isso vou direto ao ponto.



DGG John Cooper

As análises estão dizendo que os Vermelhos estão aprontando alguma coisa grande: uma peste super secreta que eles chamam de "Projeto MEDUSA". A pesquisa ainda não está completa, mas se eles conseguirem torná-la letal e distribuí-la, disseram que as mortes poderiam chegar a dezenas de milhões.

Eu entendo. Estamos jogando vocês no meio da coisa, mas a sua formação médica é uma vantagem aqui, e isso é o que eu chamo de uma hora de grande necessidade. Reúnam informações sobre a peste MEDUSA: amostras, notas de pesquisa, o que vocês acharem. Nós temos que saber o que ela faz, onde eles a fabricam e como planejam espalhar.

Foto de arquivo: Charles Sabik, aprox. março de 1960

E tem um trabalho paralelo a isso: localizar o agente Charles Sabik, um dos nossos melhores agentes. Os Vermelhos o pegaram na Sibéria no ano passado e infelizmente nós não pudemos resgatá-lo. A boa notícia é que ele conseguiu se safar, mas ainda não fez contato. Temos que descobrir: será que ele escapou ou será que o deixaram fugir? Será que está trabalhando para os Vermelhos agora? Ele descobriu alguma coisa sobre MEDUSA enquanto estava lá dentro? Encontre-o, converse com ele e traga-o de volta, se puder. Mas tenha cuidado. Ele é cruel, inteligente como o diabo e duas vezes mais perigoso.

A última coisa é um aviso. A CIA é uma organização incomparável, dedicada a defender o país, mas não é uma máquina bem azeitada. Há procedimentos, comitês, reuniões, aprovações e um monte de papéis, sobretudo, para agentes novos como vocês.

Tudo que tenho a dizer é: não se preocupe demais com a burocracia; seu amigo Coop vai manter a pior parte longe de você. Concentre-se em MEDUSA e Sabik. Nenhum problema para os melhores do Pantanoso, em 61, não é?"

Esta é uma obra de ficção que se passa em um período histórico. Nomes, personagens, empresas, locais, eventos, localidades e incidentes são fruto da imaginação dos criadores ou foram usados aqui de maneira fictícia. Qualquer semelhança com pessoas reais, vivas ou mortas, ou com eventos reais é mera coincidência. O tabuleiro do jogo é uma representação abstrata do mundo em 1962. Isto é um jogo e algumas concessões foram feitas para oferecer a melhor experiência de jogo possível.

COMO JOGAR UMA PARTIDA LEGACY

Ao contrário da maioria dos jogos que recomeçam sempre que você jogar, ***Pandemic Legacy*** traz alguns elementos de uma partida para a seguinte. As decisões que você tomar no primeiro jogo terão efeito sempre que você jogar a sua cópia do jogo. Grupos diferentes tomarão decisões diferentes e terão uma experiência diferente. O resultado é um jogo único para o grupo que o joga.

Você escreverá em partes do jogo. Colocará adesivos nas cartas, personagens ou no tabuleiro. Algumas vezes você terá até que destruir (rasgar) uma carta. **Essas mudanças são permanentes.** Além disso, no fim de cada jogo, seu grupo fará melhorias permanentes para preparar jogos futuros. Conforme você joga, o jogo mudará de outras maneiras. Alguns elementos de jogo ficam escondidos e fechados até mais tarde, quando você será instruído a revelá-los.

NÃO ABRA NEM LEIA O QUE SE SEGUE ATÉ RECEBER INSTRUÇÕES PARA ISSO:

- **Qualquer carta nos baralhos Legacy ou de Operações**
- **Entradas no Livro de Análise Pós-Ação**
- **Qualquer porta de Dossiê**
- **Qualquer Cofre**

Algumas regras são deliberadamente omitidas deste livro de regras (mostradas por caixas que contêm texto). Conforme você joga, ganha regras e as cola no livro de regras.

O PRÓLOGO

Para apresentar a você o novo jogo, há um jogo prólogo. Esse jogo prólogo não tem efeitos duradouros: **sem mudanças permanentes**.

Você deveria jogar o prólogo, pelo menos, uma vez e quantas vezes quiser até se sentir familiarizado com o jogo novo. Depois disso, comece a campanha legacy.

SE VOCÊ JOGOU AS TEMPORADAS 1 OU 2...

Já conhece muitos elementos do jogo, como o baralho Legacy, os níveis de financiamento, as melhorias de fim de jogo, dossiês e caixas seladas.

Para jogar não é necessário jogar as temporadas anteriores; são jogos independentes enriquecidos por uma narrativa conectada.

REGRAS NOVAS E MODIFICADAS

Há muitas regras novas ou regras um pouco diferentes de ***Pandemic*** ou dos jogos ***Pandemic Legacy***; você deve prestar atenção ao que se segue:

- Cartas de Operações e o Livro de Análise Pós-Ação (pág. 5)
- Cartas de Agentes e de Ameaças (pág. 6 e 13)
- Equipes (pág. 6 e 11)
- Vigilância (pág. 7)
- Ação Voo Comercial (pág.10)
- Ação Obter Alvos (pág. 11)
- Incidentes (pág. 14)
- **Quando passar para o mês seguinte da campanha** e ajustes de níveis de financiamento (Verificar Objetivos na pág. 16)

BARALHO LEGACY

O baralho Legacy é **embalado em duas partes separadas** e contém cartas que descreverão o que acontecerá na partida durante o prólogo e os 12 meses seguintes. Se estiverem arrumadas em uma ordem específica, **não olhe nem embaralhe essas cartas.**

Ao jogar o prólogo pela primeira vez, confira se abriu e usou a Parte 1. Devolva a Parte 2 para a caixa até ter finalizado toda a Parte 1.

O primeiro passo da preparação do jogo, **incluindo o prólogo**, é comprar cartas desse baralho, uma de cada vez, resolver os dois lados de cada carta até obter uma carta que diz "PAUSAR" ou "PARAR". Esta carta lhe dirá quando continuar a comprar do baralho, o que pode acontecer no fim de uma partida ou no início do mês seguinte.

O baralho Legacy é uma viagem só de ida. **Mesmo que você repita um mês, não coloque as cartas Legacy de volta**.

BARALHOS FORA DE ORDEM?

Se os baralhos Legacy ficarem fora de ordem, peça para alguém que não está jogando colocar as cartas novamente em ordem, de acordo com os números no canto superior direito de cada carta.

O primeiro conjunto de números indica o mês do jogo (para o prólogo, "00"). O segundo conjunto de números indica a ordem das cartas para aquele mês ("f" para a frente da carta e "v" para o verso).

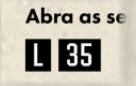
OUTROS COMPONENTES LEGACY

Durante a campanha, há muitos outros componentes que contam a história ou modificam as regras. **Lembre-se de que vai ser dito quando abrir ou interagir com todos os componentes!**

COFRES (NUMERADOS 0001–0008)

Essas caixas contêm novos componentes e mudanças de regras substanciais.

DOSSIÊS (NUMERADOS 11–46 E VÁRIAS CARTAS)



Conforme você joga, certas cartas e componentes vão instruir a abrir portas de dossiês com números específicos e letras. Com cuidado, abra e rasgue a porta correspondente.

Muitos dossiês trazem adesivos para serem colados nas cartas de referência, no tabuleiro de jogo ou no livro de regras.

Portas de dossiês marcadas com letras são as novas regras: acrescente-as à seção correspondente do livro de regras, mas tenha em mente que:

- Adesivos AA e BB são diferentes de adesivos A e B.
- Nem todos os adesivos do livro de regras vêm dos dossiês. Alguns deles vêm dos cofres.
- Alguns números de dossiês são pulados.

CARTAS DE OPERAÇÕES (NUMERADAS 50–89)

Durante a partida, quando você tiver que pegar uma carta com número específico do baralho de Operações, encontre a carta com o número correspondente no verso, compre-a e abra-a. **Você não verá todas as cartas de Operação durante a campanha.**

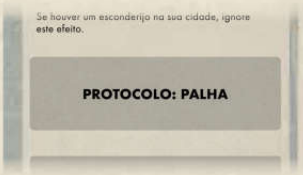
LIVRO DE ANÁLISE PÓS-AÇÃO (NUMERADO 100–252)

Este livro conta a história e dá instruções sobre como resolver objetivos completos e falhos:

- **Não** leia as entradas neste livro até ser instruído a isso.
- Você pode reler as entradas anteriores a qualquer momento. Marque o que você já leu, assim você pode encontrar facilmente.

PALAVRAS DE PROTOCOLO NO TABULEIRO DE JOGO

São cinco as palavras de protocolo no tabuleiro de jogo (GARÇA, HADES, COELHO, PALHA e ZÉFIRO). Esses são os termos de protocolo que podem ser ativados durante o ano, que acrescentarão novas regras e lembretes ao jogo de tabuleiro. Se ativados, coloque um adesivo de protocolo neles.



ARQUIVOS PESSOAL E DE INTELIGÊNCIA

O Arquivo Pessoal contém informações relativas à sua conduta e desempenho na CIA. O Arquivo de Inteligência contém pistas e informações sobre o seu trabalho contra os soviéticos e sobre o MEDUSA.

Ambos os arquivos começam a campanha vazios e, durante a campanha, você pode examinar seu conteúdo a qualquer momento.

CALENDÁRIO DE JOGO E FINANCIAMENTO

Use o calendário de jogo (localizado no verso do Livro de Análise Pós-Ação) para registrar seu progresso, a avaliação do seu grupo, jogadores envolvidos e nível de financiamento atual (quantas cartas de Eventos você inclui no seu baralho dos Jogadores).

Seu nível de financiamento é "5" no início de janeiro, mas sobe e desce a cada partida. O nível mínimo de financiamento é "1" e o máximo é "10". **No fim da partida, se o seu financiamento ficar acima de "10" pela primeira vez, abra a Porta 14.**

O QUE FICA E O QUE RECOMEÇA?

Escrever ou colocar adesivos em componentes, abrir novos materiais, acrescentar regras e destruir componentes são **alterações permanentes**. Quando o jogo diz para você destruir um componente, ele não será usado naquela partida nem em partidas futuras. Rasgue-o (ou faça o que você quiser com ele).

De todas as outras maneiras, recomece o jogo no início de cada novo mês. As peças no tabuleiro, cartas na mão, outros marcadores no tabuleiro etc. recomeçam também. Sempre que um efeito faz menção ao "jogo", refere-se a um único jogo de um mês, desde a preparação até o fim da partida.

A RESERVA

A reserva é onde você armazena as cartas, os adesivos e marcadores que não estão em jogo no momento, mas poderiam ser necessários durante ou após a partida.

Não fica em nenhum local específico; seu grupo determina onde armazenar os componentes da reserva. Qualquer jogador pode examinar seu conteúdo a qualquer momento.

MESES DO JOGO

Pandemic: Legacy Temporada 0 é dividido em 12 meses, começando em janeiro de 1962. A cada mês, você recebe objetivos únicos e sua tarefa é completar todos eles.

No fim de cada jogo, você recebe uma avaliação (SUCESSO, ADEQUADO, FALHOU) com base em quantos objetivos você completou. Sua avaliação determina qual é o seu financiamento para a partida seguinte, bem como se você vai ou não para o mês seguinte da campanha (veja Checar Objetivos, na pág.16).

FIM DA CAMPANHA E PONTUAÇÃO

A campanha termina depois que você concluir dezembro. Nesse momento, você pontua nos seus resultados finais. Sua pontuação será principalmente baseada nas suas avaliações mensais, bem como no estado final do mundo.

CONCEITOS ESSENCIAIS

Estamos em 1962. O auge da Guerra Fria. Fanáticos da União Soviética tentam criar uma arma biológica para destruir o Ocidente. Você tem formação em medicina e experiência em operações de campo, por isso, deve viajar pelo mundo, neutralizando agentes soviéticos e alcançando objetivos específicos ao mesmo tempo que prepara equipes de agentes da CIA para ajudar com as duas coisas.

AFILIAÇÃO

A ideologia dividida no mundo é representada pela afiliação de cada cidade no tabuleiro: Aliada (incluindo EUA, OTAN etc.), Neutra e Soviética.

ALIADO

NEUTRO

SOVIÉTICO

Em geral, as afiliações modificam ou acrescentam requisitos a várias ações e efeitos.

AGENTES

Cada cidade no tabuleiro tem uma carta de Ameaça correspondente e quando aquela carta é comprada, você coloca um agente soviético naquela cidade. Sem verificação, os agentes causarão efeitos negativos graves e podem fazer com que você perca o jogo!

OBJETIVOS

Seu primeiro objetivo em cada partida é completar um conjunto único de objetivos dados a você no início de cada mês (bem como no prólogo).

Objetivos devem ser completados nas cidades específicas do tabuleiro. Para completar a maioria dos objetivos, você deve criar uma equipe que corresponda à afiliação da cidade (veja Equipes à direita), posicione a equipe naquela cidade e então resolva uma ação (veja Obter Alvos na pág. 11).

Às vezes, você tem uma cidade alvo desconhecida para o seu objetivo e deve deduzir sua localização durante o jogo (ou usar certas ações, veja Identificar Cidade Alvo na pág. 11).

Nota: Os objetivos são diferentes a cada mês, por isso, fique à vontade para destruir objetivos antigos de meses anteriores.

EQUIPES

Durante o jogo, você coleciona e descarta conjuntos de cartas de Cidade com afiliações correspondentes para criar equipes. Equipes são grupos de agentes da CIA que trabalham sob a sua direção, representados por vans disfarçadas.

São três tipos de equipes diferentes: Aliada, Neutra e Soviética. (Todas trabalham para a CIA, mas têm passaportes e identidades falsas que permitem operar apenas nas cidades que correspondem à sua afiliação.)

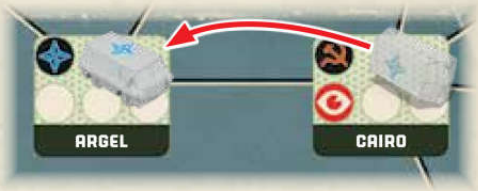
Depois que uma equipe foi criada, qualquer jogador pode usá-la. As equipes são necessárias para completar a maioria dos objetivos e são muito eficazes em retirar agentes soviéticos do tabuleiro, mas para isso uma equipe deve estar ativa.

EQUIPES ATIVAS

Uma equipe apenas está ativa em uma cidade correspondente com a sua afiliação (ou seja, equipes Aliadas só estão ativas em cidades Aliadas.) **Uma equipe em uma cidade que não corresponde à sua afiliação está inativa.** Quando uma equipe estiver inativa, coloque a miniatura deitada como um lembrete.

EXEMPLO EQUIPE ATIVA

Uma equipe Aliada começa o turno no Cairo. Como a equipe está em uma cidade Soviética, fica inativa (e deitada de lado). Durante o turno, ela é deslocada para Argel.
Argel é uma cidade aliada, por isso, a miniatura é colocada em pé para indicar que está ativa.



PERSONAGENS

Para realizar seus objetivos, você deve viajar pelo mundo usando passaportes com diferentes identidades falsas. Por fim, cada personagem terá três identidades falsas (Aliada, Neutra e Soviética), mas só poderá usar uma de cada vez.

Você não precisa jogar cada partida com o mesmo personagem.

IDENTIDADES FALSAS TEMPORÁRIAS

Durante o prólogo, você tem uma identidade falsa temporária. Essa identidade falsa tem tudo para você aprender a jogar o prólogo.

Ela não tem disfarce; quando você perder o disfarce, descarte uma carta do Jogador em seu lugar.

CRIANDO IDENTIDADES FALSAS

Você cria identidades falsas Aliadas em janeiro da campanha para **todos os quatro passaportes**. Você será instruído a criar uma identidade falsa pelas cartas do baralho Legacy (abaixo também para referência).

DETALHES DAS IDENTIDADES FALSAS

Ao criar sua identidade falsa, dê um nome e escolha uma ocupação de disfarce. Essa ocupação fornece um motivo plausível para viajar pelo mundo e uma habilidade especial ao usar a sua identidade falsa. (As ocupações de disfarce da sua identidade falsa Aliada são as mesmas ocupações de disfarce para as identidades falsas temporárias no prólogo.)

Também tem espaço para uma especialização; deixe-o vazio até receber instruções sobre isso.

MODIFICANDO A APARÊNCIA

Ao criar uma identidade falsa, use os adesivos de disfarce para alterar a aparência no passaporte. Isso não tem efeito no jogo, então, divirta-se!

ADQUIRINDO RECURSOS

No fim de cada partida, você pode adquirir recursos para as identidades falsas. Recurso inclui dispositivos, contatos e vistos. Você pode adquirir recursos para as identidades falsas, mas você só pode usá-los na identidade falsa atual.

Nota: Contatos são pessoas que conhecem você por meio de uma de suas identidades falsas e que farão favores para você. Você pode usar um contato enquanto estiver em qualquer cidade no tabuleiro (a menos que outra coisa seja especificada).

PERDENDO UM DISFARCE

Identidades falsas são preciosas. Conforme você viaja pelo mundo, seu disfarce pode ser descoberto. Sempre que você perder o disfarce, arranhe o espaço mais à esquerda na trilha de disfarce da sua identidade falsa atual.

Embora muitos efeitos de jogo possam fazer você perder o disfarce, frequentemente você o perde por causa da vigilância.

VIGILÂNCIA

A vigilância representa o monitoramento que os soviéticos fazem de uma cidade e é representada pelos símbolos ⊙ no tabuleiro. Algumas cidades começam a campanha sob vigilância e outras podem ser acrescidas no fim de cada partida (até o máximo de 3 por cidade).

No início do seu turno, você perde um disfarce para **cada símbolo de vigilância** em sua cidade, a menos que haja um esconderijo nela.

RESPONSABILIDADES E SER QUEIMADO

Sempre que você perder um disfarce, se houver um símbolo sob o espaço arranhado, resolva o efeito correspondente:

- Você descarta uma carta do Jogador (se tiver alguma).
- Sua identidade falsa ganha uma responsabilidade. Escolha um adesivo de Responsabilidade e coloque-o na sua identidade falsa. Outras identidades falsas não são afetadas por essa responsabilidade.
- Sua identidade falsa foi completamente queimada e não pode ser usada em nenhuma partida pelo restante da campanha. Coloque um adesivo QUEIMADO por cima do nome e da foto da identidade falsa. Descarte todas as cartas que você tem e perca as ações restantes. Depois, mova o seu peão até Washington. Devolva seu passaporte para a reserva.

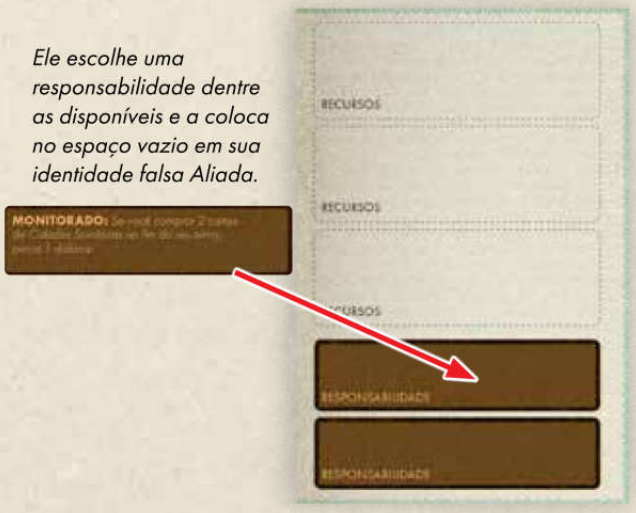
Quando você começar o turno seguinte, escolha uma identidade falsa temporária. Use essa identidade falsa temporária pelo restante do jogo.

Ao escolher personagens no início de uma partida, se todas as identidades falsas ativas de um personagem estão queimadas, você deve usar um personagem diferente ou uma identidade falsa temporária.

EXEMPLO DE VIGILÂNCIA

Samuel (a identidade falsa Aliada de Bridget) começa seu turno no Cairo, que tem 1 de vigilância. Ele risca 1 disfarce de identidade falsa Aliada e revela um ícone de responsabilidade ⚙.

Ele escolhe uma responsabilidade dentre as disponíveis e a coloca no espaço vazio em sua identidade falsa Aliada.



PREPARAÇÃO

1. VERIFICAR O BARALHO LEGACY E PREPARAR OBJETIVOS

Antes da preparação do jogo (e de inevitavelmente perceber que você esqueceu de distribuir as cartas do Jogador antes de embaralhar nas cartas de Intensificação), **compre cartas do baralho Legacy**. Compre uma de cada vez e leia em voz alta. Siga as instruções de ambos os lados de cada carta e continue a comprar até pegar uma carta que diz "PAUSAR" ou "PARAR".

O baralho Legacy vai dizer como preparar os seus objetivos para aquele mês.

Depois, junte na reserva as cartas que são necessárias para aquele mês.

2. PREPARAR O TABULEIRO E AS PEÇAS

Coloque o tabuleiro no centro da mesa. Coloque 1 esconderijo em cada cidade assinalada com um esconderijo permanente. Para o prólogo e para janeiro, a única cidade é Washington.

Coloque o marcador de Nível de Ameaça no espaço mais à esquerda da trilha do Nível de Ameaça.

Coloque os agentes, marcadores de Incidente, marcadores de objetivo, marcadores de rastreamento, equipes e esconderijos restantes em suprimentos separados próximo ao tabuleiro.

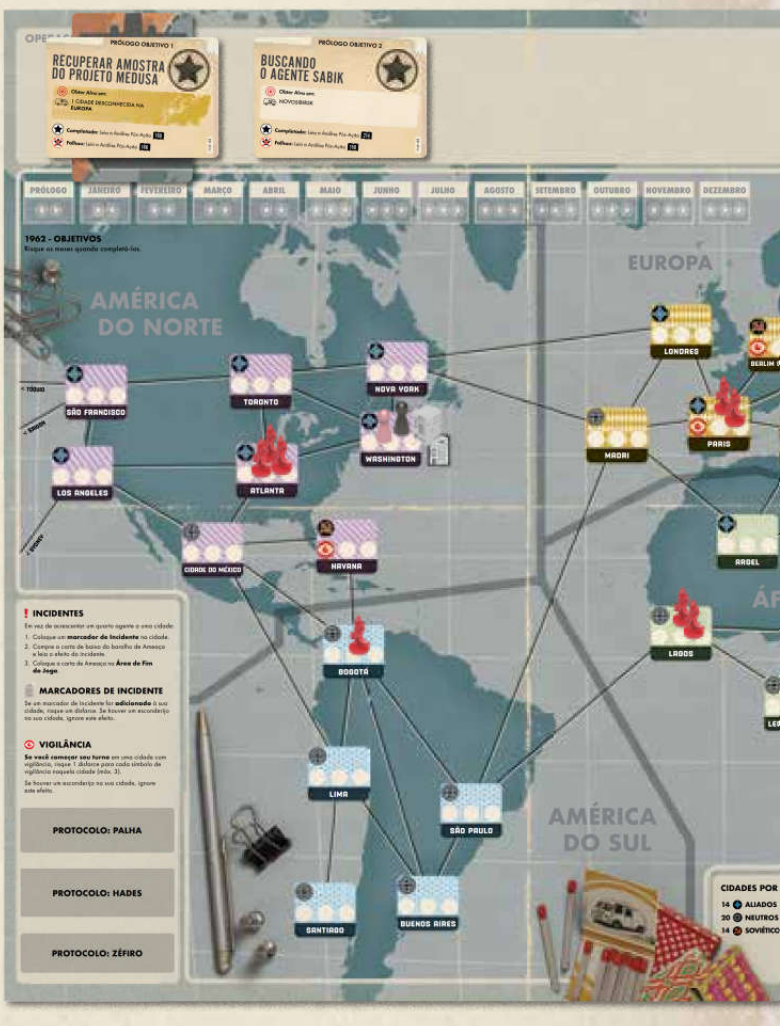
3.

4. ACRESCENTAR AGENTES AO TABULEIRO

Embaralhe as cartas de Ameaça e revele 3 delas. Coloque 3 agentes em cada cidade mostrada. Depois, abra mais 3 cartas e coloque 2 agentes em cada cidade mostrada. Finalmente, abra mais 3 cartas e coloque 1 agente em cada cidade mostrada. Coloque as cartas abertas viradas para cima na pilha de descarte de Ameaças.

5.

6.



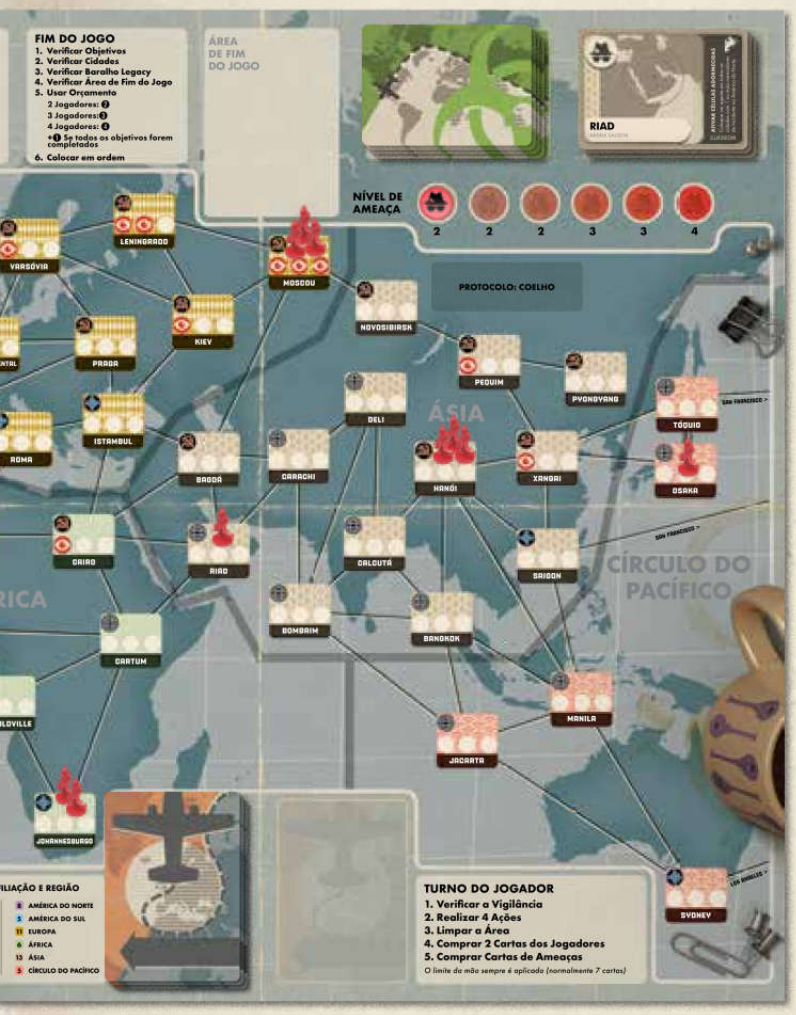
7. PREPARAR O BARALHO DO JOGADOR E DISTRIBUIR AS CARTAS

Em grupo, escolham e acrescentem cartas de Evento em número igual ao do nível de financiamento atual ao baralho do Jogador. Para o prólogo e o início de janeiro, seu nível de financiamento é 5, portanto, basta incluir todas as cinco cartas de Evento iniciais.

Embaralhe as cartas de Evento e as cartas de Cidade juntas. Depois, dê as cartas a cada jogador com base na contagem do jogador.

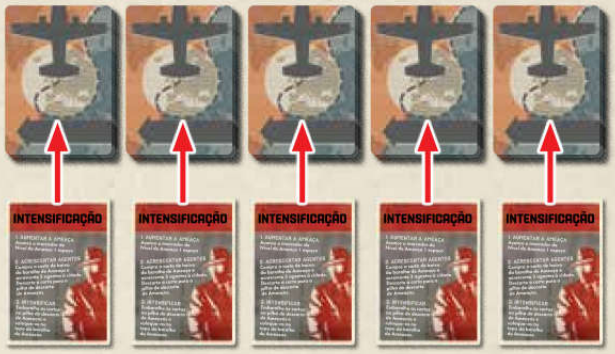
Jogadores	Cartas
2 Jogadores	4
3 Jogadores	3
4 Jogadores	2

Os jogadores ficam com as mãos viradas para cima o tempo todo.



8. ACRESCENTAR CARTAS DE INTENSIFICAÇÃO AO BARALHO DO JOGADOR

Divida o restante das cartas do Jogador em pilhas viradas para baixo, o mais uniformemente possível. Coloque pilhas menores no **lado direito** da fila. Embaralhe 1 carta de Intensificação virada para baixo em cada pilha.



9. REEMBARALHAR O BARALHO DO JOGADOR

Empilhe as pilhas de cartas do Jogador da **esquerda para a direita** (de modo que a pilha mais à esquerda fique no topo) para formar o baralho do Jogador. Coloque o baralho do Jogador no tabuleiro.

10. ESCOLHER PERSONAGENS E IDENTIDADES FALSAS

Cada jogador escolhe um personagem. Dê a cada um o peão correspondente, a carta de Referência e o passaporte (no prólogo, pegue uma identidade falsa temporária em vez de um passaporte). Devolva para a caixa os peões que não foram usados, as cartas de Referência e os passaportes.

Depois, se os personagens tiverem mais de uma identidade falsa, cada jogador escolhe com qual vai começar.

Se todas as identidades falsas de um personagem foram queimadas, esse jogador deve usar um personagem diferente ou uma identidade falsa temporária.

11. COMEÇAR A JOGAR

Junte todos os peões e selecione um ao acaso. Aquele jogador fica com o primeiro turno. **Coloque todos os peões em Washington**.

TURNOS DOS JOGADORES

Durante o seu turno, siga esses 5 passos em ordem:

1. Verificar a Vigilância
2. Realizar Ações
3. Limpar a Área
4. Comprar 2 Cartas dos Jogadores
5. Comprar Cartas de Ameaças

Depois que você realizou todos esses passos, o próximo jogador em sentido horário realiza seu turno.

Os jogadores podem trocar conselhos. 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 algumas ações e as cartas de Evento podem ser jogadas sem usar uma ação, mesmo nos turnos de outros jogadores.

1. VERIFICAR A VIGILÂNCIA

Os soviéticos estão vigiando cada minuto de cada dia.

Se você começar seu turno em uma cidade com vigilância, você perde 1 disfarce para cada símbolo de vigilância (◎) naquela cidade (máx. 3).

Ignore isso se houver um esconderijo na sua cidade.

2. REALIZAR AÇÕES

O tempo é limitado. Você não pode fazer tudo que quer.

Você pode realizar até 4 ações a cada turno.

Selecione uma combinação das seguintes ações. Você pode realizar a mesma ação várias vezes, gastando 1 ação a cada vez. As habilidades especiais do seu personagem 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 dos Jogadores.

AUTOMÓVEL/BALSA

Desloque-se para uma cidade adjacente (conectada por uma linha).

VOO COMERCIAL

Esta ação varia de acordo com o seguinte:

Revele uma carta de Cidade Aliada da sua mão para deslocar-se para a cidade correspondente **(cartas reveladas não são descartadas)**.

Descarte uma carta de Cidade Neutra para deslocar-se para a cidade correspondente.

Você não pode se deslocar para uma cidade Soviética usando uma ação Voo Comercial.

VOO NÃO REGISTRADO

Descarte a carta de Cidade que corresponda à sua cidade no tabuleiro (incluindo uma cidade Soviética).

NEUTRALIZAR AGENTE

Retire um agente da sua cidade e devolva-o para o suprimento.

COMPARTILHAR INFOS

Se outro jogador estiver na sua cidade e ambos concordarem, você pode realizar uma dessas coisas:

- Dar a carta de Cidade que corresponde à sua cidade **para** aquele jogador.
- Pegar a carta de Cidade que corresponde à sua cidade **daquele** jogador.

Se o jogador que ficou com a carta agora tiver mais do que o limite da mão (normalmente, 7 cartas), ele deve descartar imediatamente uma carta ou jogar uma carta de Evento.

CONSTRUA UM ESCONDERIJO

Descarte uma carta que corresponda à sua cidade para colocar um esconderijo nela. Ele vai durar pelo restante do jogo. Se todas as peças de esconderijo estiverem em uso, você pode realocar um esconderijo de outra cidade no tabuleiro para a sua cidade. Cada cidade pode ter apenas um esconderijo.

Nota: Ao contrário de ***Pandemic***, não existe a ação Ponte Aérea (você não pode se mover diretamente de um esconderijo para outro).

IDENTIFICAR UMA CIDADE ALVO

Enquanto estiver no esconderijo, descarte 3 cartas de Cidade que **correspondam à sua região** para revelar uma **cidade alvo desconhecida** daquela região embaixo de uma carta de Objetivo (veja Cidades Alvo Desconhecidas à direita).

Por exemplo, enquanto estiver em um esconderijo na África, você pode descartar 3 cartas de Cidade da África para identificar uma cidade alvo desconhecida na África. Agora este objetivo tem uma **cidade conhecida**. Você deve completar o objetivo usando a ação Obter Alvos.

REUNIR EQUIPE

Enquanto estiver em um esconderijo, descarte 5 cartas de Cidade que correspondam à afiliação da sua cidade para colocar uma equipe daquela afiliação ali.

Se todas as equipes daquela afiliação já estão no tabuleiro, você pode realocar uma equipe da mesma afiliação de uma cidade diferente para a sua cidade.

EQUIPE AUTOMÓVEL/BALSA

Desloque uma equipe para uma cidade adjacente. Você tem que estar na cidade da equipe que está movendo. Equipes múltiplas podem estar na mesma cidade. As equipes não são afetadas pela vigilância (exceto através de certos efeitos de Incidentes).

OBTER ALVOS

Complete um objetivo com uma cidade alvo conhecida ou desconhecida. **Lembre-se de ler a entrada correspondente na análise pós-ação**.

CIDADES ALVO CONHECIDAS

Para obter alvos em uma cidade conhecida, você deve posicionar uma **equipe ativa** na cidade indicada na carta. Realize a ação Obter Alvos, marque o objetivo com um marcador Completo e leia sua entrada na análise pós-ação.

Note que alguns objetivos podem necessitar de múltiplas equipes ativas em uma única cidade ou uma equipe ativa em múltiplas cidades.

Exemplo Prólogo: Para completar o objetivo Busca pelo Agente Sabik, os jogadores devem realizar a ação Obter Alvos enquanto uma equipe ativa (soviética) está em Novosibirsk, depois disso, eles marcam o objetivo completo e leem a entrada na análise pós-ação 214.

CIDADES ALVO DESCONHECIDAS

Certos objetivos têm uma cidade alvo desconhecida. Ainda assim, você deve posicionar uma equipe ativa em uma cidade específica, mas não sabe qual.

Durante a partida, você pode descobrir a cidade alvo através do processo de eliminação ou usando a ação Identificar Cidade Alvo.

PREPARANDO UMA CIDADE ALVO DESCONHECIDA

Você encontra e prepara cartas de objetivo com cidades alvo desconhecidas ao comprar e resolver cartas do baralho Legacy. Para preparar uma cidade alvo desconhecida:

1. Remova todas as cartas de Cidade listadas no objetivo do baralho do Jogador. *Exemplo Prólogo: Para o objetivo Recuperar Amostra do Projeto MEDUSA, remova todas as cartas de Cidade da Europa.*
2. Coloque uma daquelas cartas viradas para baixo embaixo da carta de Objetivo **, sem olhar**. Esta carta é a cidade alvo.
3. Embaralhe as cartas de Cidade restantes de volta no baralho do Jogador.

ELIMINANDO CIDADES ALVO POSSÍVEIS

Quando você compra uma carta do baralho do Jogador que corresponde à região de uma cidade alvo desconhecida, você elimina aquela cidade como um possível alvo (não pode ser a carta de Cidade embaixo do objetivo). Use os marcadores de rastreamento para marcar quais cidades foram eliminadas.

OBTENDO ALVOS EM UMA CIDADE DESCONHECIDA

Para obter alvos em uma cidade desconhecida, você deve posicionar **equipes ativas** na cidade (**ou cidades**) que você acha que pode ser a cidade correta. Depois, realize a ação Obter Alvos e revele a carta de Cidade embaixo do objetivo.

Se você tiver uma equipe ativa posicionada naquela cidade, marque o objetivo com um marcador Completo. Caso contrário, marque com um marcador Falhou. Nos dois casos, leia imediatamente a entrada apropriada na análise pós-ação.

Importante! Você pode colocar equipes em múltiplas cidades possíveis para aumentar as suas chances. Enquanto houver uma equipe ativa na cidade correta, o objetivo está completo.

EXEMPLO CIDADE ALVO DESCONHECIDA

Os jogadores reduziram as possíveis cidades alvo na Europa para Paris, Roma e Praga: duas cidades Aliadas e uma cidade Soviética.

Eles posicionam a equipe Soviética em Praga. Eles podem posicionar a equipe Aliada em Paris ou Roma. Em uma aposta, eles colocam sua equipe Aliada em Roma e, depois, realizam a ação Obter Alvos. Se a cidade alvo for Praga ou Roma, terão completado com sucesso o objetivo. Se for Paris, eles fracassarão.

Pelo modo como o jogo acontecia, eles não acreditaram que reuniriam e posicionariam outra equipe Aliada em Paris para garantir seu sucesso. No fim das contas, eles concluíram que valia a pena correr o risco!

L — COLOQUE UM ADESIVO AQUI QUANDO INSTRUÍDO

M — COLOQUE UM ADESIVO AQUI QUANDO INSTRUÍDO

N — COLOQUE UM ADESIVO AQUI QUANDO INSTRUÍDO

O — COLOQUE UM ADESIVO AQUI QUANDO INSTRUÍDO

P — COLOQUE UM ADESIVO AQUI QUANDO INSTRUÍDO

Q — COLOQUE UM ADESIVO AQUI QUANDO INSTRUÍDO

R — COLOQUE UM ADESIVO AQUI QUANDO INSTRUÍDO

S — COLOQUE UM ADESIVO AQUI QUANDO INSTRUÍDO

T — COLOQUE UM ADESIVO AQUI QUANDO INSTRUÍDO

U — COLOQUE UM ADESIVO AQUI QUANDO INSTRUÍDO

3. LIMPAR A ÁREA

Suas equipes fazem o que foram enviadas para fazer.

Remova **todos os agentes** em cada cidade com uma **equipe ativa**.

4. COMPRAR 2 CARTAS DE JOGADOR

Tentaremos ajudar. Às vezes, os soviéticos estragam nossos planos.

Compre, juntas, as 2 cartas do topo do baralho do Jogador.

Quando você estiver prestes a comprar, se houver menos de 2 cartas restantes no baralho do Jogador, a partida termina! Não reembaralhe a pilha de descartes para formar um novo baralho. Veja Fim do Jogo na página 14.

Limite da Mão: Se você estiver acima do limite da mão (normalmente, 7 cartas), descarte imediatamente as cartas ou jogue cartas de Evento até você estar dentro do limite.

CARTAS DE INTENSIFICAÇÃO

Se a sua compra inclui cartas de Intensificação, não acrescente-as à sua mão (e não compre cartas para substituí-las). Em vez disso, realize imediatamente o seguinte:

1. **Aumente a Ameaça:** Mova o marcador de Nível de Ameaça 1 espaço para a direita na trilha de Nível de Ameaça.
2. **Acrescente Agentes:** Compre a carta de baixo do baralho de Ameaças. Coloque três agentes naquela cidade. Descarte a carta para a pilha de descarte de Ameaças.
3. **Intensifique:** Embaralhe **todas as cartas** na pilha de descarte de Ameaças (incluindo a carta recém-comprada) e coloque-as, viradas para baixo, no topo do baralho de Ameaças.

Lembre-se: Ao resolver uma carta de Intensificação, compre **de baixo** do baralho de Ameaça e embaralhe somente as cartas na pilha de descarte de Ameaças, colocando-as no topo do baralho de Ameaças existente.

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

Após resolver as cartas de Intensificação, descarte-as.

5. COMPRE CARTAS DE AMEAÇA

Os soviéticos enviam agentes para se infiltrarem em cidades e causarem incidentes.

Uma de cada vez, abra tantas cartas de Ameaça do topo do baralho de Ameaças quanto o nível de Ameaça atual (indicado pela trilha de Nível de Ameaça no tabuleiro). Para cada carta aberta, coloque 1 agente na cidade correspondente e descarte a carta para a pilha de descarte de Ameaças.

Se você colocar um quarto agente em uma cidade, acontece um incidente. (Agentes não se espalham como surtos de doenças em outros jogos ***Pandemic***.)

INCIDENTES

Quando acontecer um incidente em uma cidade, coloque um marcador de Incidente naquela cidade. **Os jogadores daquela cidade perdem 1 disfarce de sua identidade falsa atual, a menos que haja um esconderijo naquela cidade.** Uma cidade contém um número de marcadores de Incidente.

Depois, compre imediatamente a carta de baixo do baralho de Ameaças e aplique o efeito de incidente na carta (não coloque um agente). **Coloque essa carta na área de Fim do Jogo (não na pilha de descarte)**.

EXEMPLO INCIDENTE #1

Um incidente acontece em Paris. Os jogadores colocam um marcador de Incidente em Paris e, depois, compram a carta de baixo do baralho de Ameaças. O efeito de incidente os instrui a remover um esconderijo da América do Sul. Os jogadores não têm um esconderijo naquela região, portanto, a carta não tem efeito.

Alguns incidentes exigem que você coloque agentes. Se você colocar um quarto agente em uma ou mais cidades, acontece outro incidente.

Coloque um marcador de Incidente em cada uma das cidades afetadas (os jogadores naquelas cidades perdem o disfarce normalmente). Compre **outra** carta de Ameaça de baixo do baralho de Ameaça e aplique seu efeito de incidente. **Note que você só compra uma carta de Ameaça**, mesmo se o efeito de incidente anterior tenha colocado vários marcadores de Incidente.

Se você deve colocar um marcador de Incidente e não restou nenhum no suprimento, o jogo termina imediatamente! Veja Fim do Jogo à direita.

EXEMPLO INCIDENTE #2

No fim do jogo, acontece outro incidente em Paris. Um segundo marcador de Incidente é colocado, e uma carta é comprada de baixo do baralho de Ameaças. Ela instrui os jogadores a colocarem um agente em cada cidade com um ou mais marcadores de Incidente na Europa.

Um agente é colocado em Praga. Outro seria colocado em Paris, mas três outros agentes já estão ali, por isso, um terceiro marcador de Incidente é colocado, e outra carta de Ameaça é comprada e outro efeito de incidente é aplicado.

FIM DO TURNO

Seu turno acaba depois de comprar e resolver as cartas de Ameaça. O jogador seguinte em sentido horário joga seu turno.

FIM DO JOGO

A partida termina quando:

- Todos os objetivos tiverem um marcador Completado ou Falhou.
- Você não puder comprar 2 cartas do Jogador porque não restaram cartas suficientes no baralho dos Jogadores.
- Você precisar colocar um agente, mas o suprimento está vazio.
- Você precisar colocar um marcador de Incidente, mas o suprimento está vazio.

A partida termina imediatamente, mesmo que esteja no meio do turno de um dos jogadores. Mesmo que você quisesse, não poderia terminar o seu turno.

Após o fim da partida, proceda para Depois do Jogo na página 16.

LIMITE DA MÃO

Se você tiver mais que o limite da sua mão (depois de resolver qualquer carta de Intensificação que você tenha comprado), descarte as cartas ou jogue as cartas de Evento até ficar com o limite da mão. Normalmente, o limite da mão é 7 cartas.

CARTAS DE EVENTO

Durante um turno, qualquer jogador pode jogar uma carta de Evento. Jogar uma carta de Evento não é uma ação, e o jogador que jogar decide como ela é usada. Cartas de Evento podem ser jogadas a qualquer momento, exceto entre a compra de uma carta e sua resolução. Por exemplo, você não pode comprar uma carta de Ameaça, ver que não gostou dela e depois escolher jogar uma carta de Evento para evitar seu efeito. Após jogar uma carta de Evento, descarte-a na pilha de descarte dos Jogadores.

USANDO EFEITOS

Você deve ser capaz de resolver **tudo** de um efeito ou carta de modo a usá-la, não importa se é um efeito de personagem ou de carta. Por exemplo, se você tiver uma carta que o permita deslocar uma equipe no tabuleiro, você não poderá jogar aquela carta para simplesmente descartá-la.

REGRAS ESQUECIDAS

- As equipes estão ativas apenas em uma cidade de sua afiliação.
- Você sempre compra 2 cartas do baralho dos Jogadores no fim do seu turno. Não compre cartas para substituir as cartas que não mantiver, como, por exemplo, as cartas de Intensificação.
- Para objetivos com cidades alvo desconhecidas, você pode aumentar as chances de encontrar a cidade correta posicionando equipes ativas em múltiplas cidades. Desde que a cidade correta tenha uma equipe ativa, você completa o objetivo.
- Durante o seu turno, a ação Compartilhar Infos permite que você **pegue** uma carta de outro jogador, se ambos estiverem na cidade correspondente.
- O limite da mão é válido sempre.
- Se você repetir um dos meses, qualquer objetivo completado na primeira tentativa começa COMPLETADO na segunda tentativa (de maio em diante).

TOMANDO NOTAS E OLHANDO CARTAS

Nós encorajamos você a tomar notas à medida que avança. Por exemplo, você pode marcar entradas na análise pós-ação que você leu para poder voltar a elas.

Além disso, você pode olhar qualquer carta na reserva, nos arquivos Pessoal e de Inteligência, na pilha de descarte de Ameaças e na pilha de descarte dos Jogadores **a qualquer momento**. Nenhum jogador pode olhar as cartas no baralho dos Jogadores e no baralho de Ameaças, a menos que um efeito permita isso.

O QUE ACONTECE SE PULARMOS UMA REGRA JÁ QUE NÃO PODEMOS VOLTAR?

Na maioria dos casos, isso não causará problemas. Confundir as regras aqui e ali, uma carta que ficou de fora de um baralho ou algo esquecido não vão afetar muito o jogo. Apenas tome nota disso e siga em frente.

Em alguns casos, esquecer ou confundir uma regra resultará em uma partida inteira muito fácil ou muito difícil. Neste caso, o grupo deveria aumentar seu financiamento para a próxima partida (caso a partida tenha acidentalmente ficado muito difícil) ou reduzir seu financiamento para a próxima partida (caso a partida tenha ficado muito fácil).

CRÉDITOS

Design do Jogo: Matt Leacock e Rob Daviau

Roteiristas: Rob Daviau e Justin Kemppainen

Produtor: Michael Sanfilippo

Gestão de Design do Jogo: Justin Kemppainen

Edição: Alexandar Ortloff

Revisão: Christopher Meyer

Design Gráfico: Monica Helland

Ilustração: Atha Kanaani e Monica Helland com Samuel R. Shimota e Dan Gerlach

Esculturas em Plástico: Monica Helland e Samuel R. Shimota

Direção de Arte: Bree Lindsoe e Samuel R. Shimota

Direção Geral de Arte: Samuel R. Shimota

Voz de John Cooper: Clint McElroy

Editor: Steven Kimball

Teste do Jogo: Erik Arneson, Alan Bach, Shelia Bainbridge, Tricia Brooke, Marc Brousseau, Eric Burgess, Bayard Catron, Jason Cooper, Jeroen Domen, Alain Dubourst, Bianca van Duijl, Chris Earley, Dan Egnor, Kathleen Engle, Beth Erikson, Jon Fromm, Kevin Gale, Dan Gerlach, Jennifer Geske, Mark Goetz, Sarah Graybill, Joe Grossman, Beth Heile, David Heron, Amanda Houts, Gil Hova, Randy Hoyt, Wei-Hwa Huang, Brian Jewkes, Sasha Shen Johfre, Jeff Kayati, John Knoerzer, Donna Leacock, Hamilton Longyear, Dan Luxenberg, Julie Luxenberg, Benjamin May, Brittany May, James Miller, Chris Mitsinikos, Owen Mitsinikos, Brianna Neiderman, Siew Siang Neo, Elizabeth Neveu, David Nolin, Kevin O'Hare, Debbie Ohi, Erik Oliver, Alexandar Ortloff, Jeff Ridpath, Maureen Riley, Jen Schefer, John Schefer, Lindsay Schulte, Richard Shall, Hannah Johfre Shen, John Shulters, Jenn Skahen, Rob Smolka, Sarah Swindle, Shruti Thombare, Colin Thom, Mae Thornstrom, Lisa Towell, Ana Ulin, Rik Van Horn, Greg Wason, Chris Wray, Rudy Yeung, Kit Yona, Lola Yona, Rob Zacny, Michelle Zentis

A Z-Man Games está comprometida com uma representação diversa e jogos acessíveis para todos. Se você tiver dúvidas ou sugestões, entre em contato através do site.

Galápagos Jogos

Tradução: Ana Resende

Revisão: Priscilla Freitas e Kévila Cordas

Diagramação BR: Aran Lopes e Felipe Godinho

www.GalapagosJogos.com.br

© 2020 Z-Man Games. Pandemic e Z-Man Games são marcas registradas da Z-Man Games.
Imagens meramente ilustrativas.

DEPOIS DA PARTIDA

Ao jogar o prólogo, realize apenas os Passos 1,4 e 6 (mas leia os outros passos para que você entenda como eles funcionarão durante a campanha).

1. VERIFICAR OBJETIVOS

Marque qualquer objetivo incompleto com um marcador Falhou, leia a entrada apropriada na análise pós-ação, siga as instruções e avalie o status da sua equipe.

TODOS OS OBJETIVOS COMPLETOS

Seu grupo foi avaliado como **BEM-SUCEDIDO**.

Vá para o mês seguinte. Reduza seu nível de financiamento em 1 (porque é óbvio que você não precisa de ajuda). Destrua os objetivos do mês que você terminou. Registre a sua avaliação e o novo nível de financiamento no calendário no verso do Livro de Análise Pós-Ação.

1 FALHA DE OBJETIVO

Seu grupo é avaliado como **ADEQUADO**.

Terá que ser bom o suficiente: o tempo está correndo. Vá para o mês seguinte. Aumente em 1 seu nível de financiamento. Destrua os objetivos do mês que você terminou (incluindo o que você falhou). Registre a sua avaliação e o novo nível de financiamento no calendário no verso do Livro de Análise Pós-Ação.

2+ FALHAS DE OBJETIVOS

Seu grupo foi avaliado como **FRACASSADO**.

Aumente em 2 seu nível de financiamento; nós temos que nos recuperar. Registre a sua avaliação e o novo nível de financiamento no calendário no verso do Livro de Análise Pós-Ação.

Se foi a sua primeira tentativa no mês, então, repita o mês. Quando você começar o próximo jogo, marque os objetivos que completou na primeira metade do mês como COMPLETADOS (isso só é possível quando você tem 3 objetivos, começando em maio).

Se foi a sua segunda tentativa no mês, vá para o mês seguinte. Destrua os objetivos do mês que você terminou (incluindo os quais você falhou).

2. VERIFICAR CIDADES

Acrescente um adesivo de Vigilância em cidades com um ou mais marcadores de Incidentes. Acrescente um adesivo apenas, não importa quantos marcadores de Incidente estão na cidade. **Não pule este passo, mesmo que você planeje usar unidades orçamentárias em contravigilância para compensar os novos adesivos de vigilância.**

Cada cidade pode ter até 3 vigilâncias. Se uma cidade já tem 3, não acrescente mais nenhuma, mesmo que haja marcadores de Incidente naquela cidade no fim da partida.

3. VERIFICAR BARALHO LEGACY

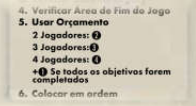
Se houver uma Carta PAUSAR no topo do baralho, você pode ser instruído a comprar mais cartas.

4. VERIFICAR ÁREA DE FIM DO JOGO

Se houver cartas de Ameaça nesta área, coloque-as na pilha de descarte de Ameaças.

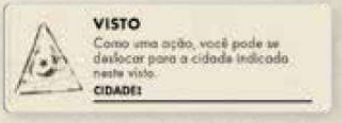
5. USAR ORÇAMENTO

Não importa a avaliação do seu grupo, você escolhe melhorias no fim de cada partida. Você recebe unidades orçamentárias em número igual ao de jogadores que acabaram de jogar aquela partida mais uma unidade adicional, se você completou todos os objetivos.



Os custos são mostrados ao lado de cada melhoria, e unidades não usadas são perdidas e não passam de partida em partida.

RECURSOS



Acrescente um Recurso a qualquer espaço de Recurso vazio em uma identidade falsa que foi criada (mesmo que seja para um personagem que você não usou naquela partida). Você não pode colocar recursos em identidades falsas que ainda não foram criadas e não pode colocar um recurso sobre uma responsabilidade ou outro recurso. Cada recurso somente pode ser usado pela identidade falsa que o possui.

ESCONDERIJOS PERMANENTES

Escolha uma cidade com um esconderijo e coloque um adesivo de esconderijo permanente próximo àquela cidade. No início de cada partida, coloque um esconderijo em cada cidade com um adesivo de esconderijo permanente.

CONTRAVIGILÂNCIA

Coloque um adesivo de contravigilância por cima de um símbolo de vigilância em uma cidade (um adesivo ou começar a vigilância). A vigilância da cidade é reduzida em 1.

6. LIMPAR A ÁREA

Descarte todas as cartas do Jogador e retire do tabuleiro todas as peças da partida (menos os adesivos, que são permanentes). Tudo isso recomeça para o início do próximo jogo.