

PANDEMIC

EXPANSÃO NO LABORATÓRIO

Uma expansão de Matt Leacock e Tom Lehmann para Pandemic

Atrás das portas fechadas dos laboratórios de risco biológico, os cientistas correm contra o tempo para sequenciar doenças e testar curas para salvar a humanidade. Esquente as coisas com o Desafio do Laboratório, novas funções, eventos e efeitos de Doença Virulenta, além de um cenário com uma nova mutação e regras para jogo em equipe e solo.

4 Cartas de Função



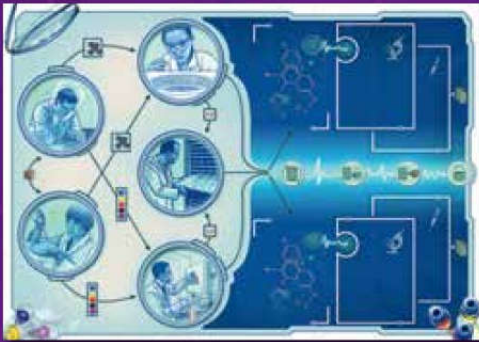
4 Peões



3 Cartas de Evento



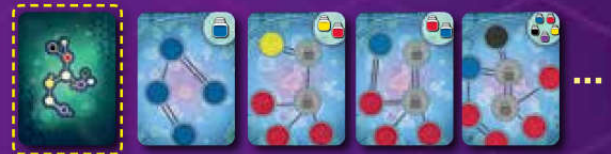
1 Tabuleiro do Laboratório



5 Frascos de Vacina



14 Cartas de Sequenciamento



5 Cartas de Referência do Laboratório



2 Cartas de Função revisadas (versões de Laboratório)



12 Cubos de Doença



2 Cartas de Mutação



2 Cartas de Epidemia da Doença Virulenta



1 Carta do CDC (jogo solo)



3 Centros de Pesquisa de Equipe



8 Cartas de Objetivos



10 Cartas de Bônus



14 Marcadores de Prêmio



As Cartas do Laboratório têm este ícone no canto inferior direito, para que você possa separá-las facilmente.

RESUMO

Esta expansão acrescenta 4 funções, 3 eventos, 2 complementos aos desafios de *À Beira do Caos* e 3 novas maneiras de jogar.

Para começar, jogue o jogo base com as novas funções e eventos. Teste o novo Desafio do Laboratório, jogo solo ou jogo em equipe.

- Desafio do **Laboratório**: colha amostras e sequencie doenças para descobrir as curas.

Acrescente as 4 novas Cartas de Função às outras Cartas de Função antes de embaralhá-las e dê 1 Carta de Função parar cada jogador. Veja a página 8 para mais informações sobre as Funções.

Use as versões da Epidemiologista e da Pesquisadora do Laboratório somente ao jogar o Desafio do Laboratório. Use a "Função" CDC somente no jogo solo.

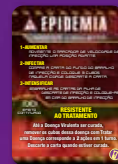
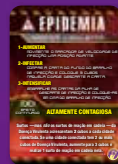
Novos Eventos

Acrescente as 3 novas Cartas de Eventos às outras Cartas de Eventos e embaralhe-as com as faces viradas para baixo. Use **2 Cartas de Evento por jogador**, assim como acontece em *À Beira do Caos*. Jogue normalmente os novos Eventos.



DESAFIO DA DOENÇA VIRULENTA

Junte essas 2 cartas com as outras Cartas de Epidemia da Doença Virulenta durante a preparação do desafio da Doença Virulenta de *À Beira do Caos*. Não há outras mudanças na preparação ou no jogo.



PÂNICO MUNDIAL

Isso modifica o desafio da Mutaç o de *À Beira do Caos*.

Aumente o estoque de cubos roxos para 24. Use as 2 Cartas de Mutaç o com letras vermelhas no lugar das 2 Cartas de Mutaç o de *À Beira do Caos*.

No passo 3 — Infectar 9 Cidades — coloque **1** cubo roxo na 1ª cidade comprada (além dos 3 cubos da cor da carta). Coloque **2** cubos roxos na 4ª cidade comprada (além dos 2 cubos da cor da carta); e coloque **3** cubos roxos na 7ª cidade comprada (além de 1 cubo da cor da carta).

O desafio começa com 24 cubos de doenças no tabuleiro (incluindo 6 cubos roxos), além de 11 Cartas de Infecção na Pilha de Descarte de Infecção (as 9 Cartas de Cidade compradas no passo 3, além das 2 Cartas de Mutaç o com letras vermelhas).

- Jogo **Solo**: você trabalha sozinho, mas conta com uma mãozinha do CDC (Centro de Controle de Doenças)...

- Jogo **em Equipe**: várias equipes rivais de controle de doenças competem para evitar uma pandemia e curar as doenças.

Depois, tente os desafios *À Beira do Caos* com elas, além das novas Cartas de Epidemia da Doença Virulenta e do cenário de Mutaç o.

Pequenos Detalhes

Cartas de Eventos viradas para cima são lembretes e não contam para o limite da mão de um jogador. Elas ainda não estão na Pilha de Descarte do Jogador (e o Planejador de Contingência não pode pegá-las).

Melhoria no Saneamento

Este Evento afeta apenas os cubos removidos por ações "Tratar uma Doença". Os cubos removidos de outras maneiras, como por habilidades do Especialista em Contenção ou do Operador de Campo, diversos Eventos etc., não são afetados.

Assim como outros Eventos, ele *não pode* ser jogado entre comprar e resolver uma Carta de Infecção ou de Epidemia; ele deve ser jogado *antes* de a carta ser comprada. Você deve planejar antecipadamente. *Ainda podem ocorrer Surtos*. Isso só evita que *surtos de reação em cadeia* possam ser causados por essas cartas na primeira rodada.

Descoberta do Sequenciamento

No Desafio da Mutaç o, as cartas de cura ainda devem incluir 1 (ou 2) Cartas de Cidade com, pelo menos, 1 cubo roxo.

Mudanças no Jogo

- **2** cubos roxos (e não 1) são colocados quando uma Carta de Mutaç o é comprada,
- Para descobrir uma Cura para a doença roxa, descarte 5 Cartas de Cidade (de qualquer cor) com, pelo menos, **2** (e não 1) cidades com 1 cubo roxo ou mais.

Quando combinada com o Desafio da Doença Virulenta, a doença roxa pode se tornar a Doença Virulenta. Nesse caso, a carta adicional de cura Estrutura Molecular Complexa deve ser uma cidade com, pelo menos, 1 cubo roxo. O Bolso Secreto não tem efeito. O Efeito de Velocidade se aplica às Cartas de Mutaç o compradas.

DESAFIO DO LABORATÓRIO

Neste desafio, as curas devem ser desenvolvidas no laboratório antes de poderem ser descobertas. Esse desafio pode ser jogado apenas com o jogo base ou combinado com outros desafios, exceto o Jogo em Equipe.

Preparação

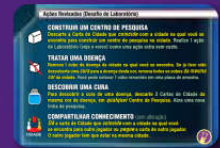
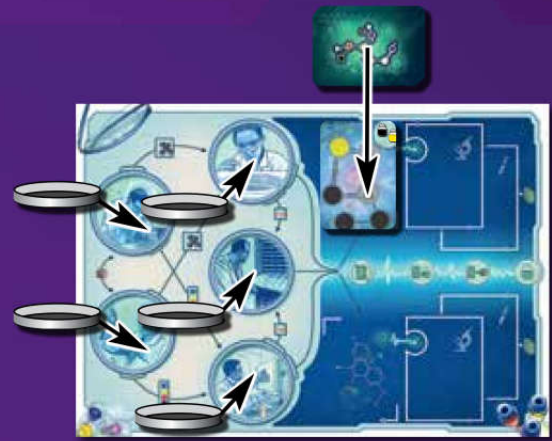
Prepare o jogo normalmente, mas:

- Coloque o tabuleiro do Laboratório próximo ao tabuleiro do jogo. Coloque as 5 Placas de Petri nos 5 círculos.
- Embaralhe as Cartas de Sequenciamento. Coloque esta pilha de compra próxima ao tabuleiro do Laboratório. Compre uma Carta de Sequenciamento e coloque-a virada para cima no espaço de sequenciamento superior.
- Substitua os Frascos de Vacina por Marcadores de Cura.

Use o frasco de vacina roxo apenas quando combinar esse desafio com os desafios da Mutaç o ou do Bioterrorista.

- D  uma carta de refer ncia Ações de Laborat rio a cada jogador.
- *N o* use a funç o Operador de Campo. Use as vers es de Laborat rio da Pesquisadora e da Epidemiologista.

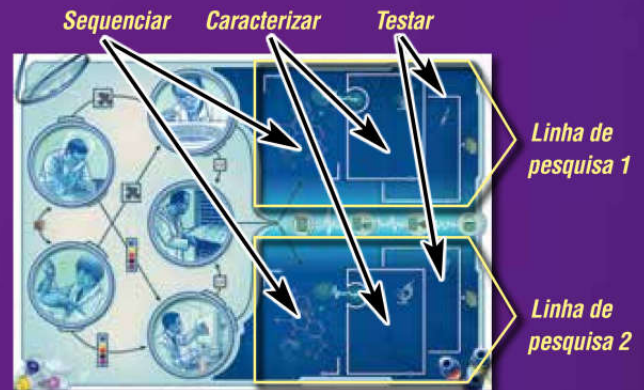
As habilidades da Pesquisadora e da Epidemiologista n o foram modificadas, a n o ser pelas novas habilidades do Desafio do Laborat rio. O Contato Local tamb m tem uma habilidade do Desafio do Laborat rio (utilizada somente neste desafio).



RESUMO

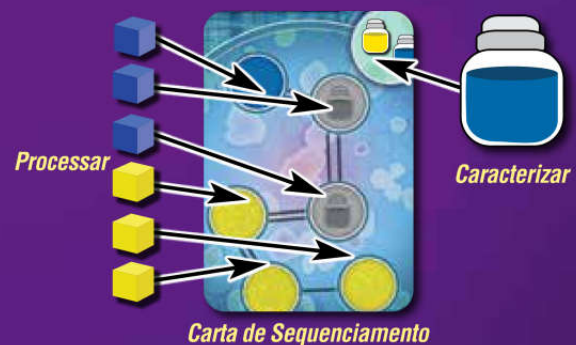
Nesse desafio, antes de um jogador Descobrir uma Cura, a doena deve, primeiro, ser *caracterizada* e *sequenciada*, e sua cura deve ser *testada*, usando as *ações de Laborat rio* para isso.

2 curas podem ser trabalhadas ao mesmo tempo em *linhas de pesquisa* separadas, tal como indicado pelos pares de espaos no tabuleiro do Laborat rio.



Cada Carta de Sequenciamento indica uma estrutura de doena. A ao de Laborat rio Caracterizar uma Doena determina qual doena ser  curada. Os cubos devem, ent o, ser movidos para a carta, usando as aes de Processar uma Amostra, para preencher cada espao nela com 1 cubo por espao. Espaos cinza s o preenchidos por cubos da cor da cura.

Cubos entram no tabuleiro do Laborat rio como *amostras* das aes Tratar uma Doena, nas 2 placas mais   esquerda, antes de serem processadas.



JOGAR

Realize os turnos como no jogo base. Algumas aes s o realizadas de modo diferente, como descrito a seguir.

Importante: aes de Laborat rio *devem* ser realizadas em Centros de Pesquisa. Qualquer Centro de Pesquisa pode ser usado.

AÇÕES NO LABORATÓRIO



Construir um Centro de Pesquisa

Após construir um Centro de Pesquisa, o jogador que o construiu pode realizar imediatamente 1 ação de Laboratório como uma ação extra, sem custo.

Ao colocar um Centro de Pesquisa com o Evento Subsídio do Governo, o jogador ainda pode realizar uma ação de Laboratório extra, mesmo que o novo Centro de Pesquisa não esteja na cidade na qual o jogador está.



Tratar uma doença

1 cubo removido por esta ação pode ser colocado em uma das 2 placas de amostras (em vez de no estoque).



Caracterizar uma Doença (ação de Laboratório)

Jogue uma Carta de Cidade em um espaço de Caracterização para definir a cor de cura para esta linha de pesquisa. A cor deve corresponder a um símbolo do frasco indicado na Carta de Sequenciamento.



Mova o Frasco de Vacina dessa cor para a Carta de Sequenciamento para defini-lo.

Uma linha de pesquisa deve ser caracterizada antes que os cubos sejam movidos para a Carta de Sequenciamento.



Processar uma Amostra (ação de Laboratório)

Mova todos os cubos de 1 placa, ao longo da seta, para uma nova placa ou Carta de Sequenciamento, arrumando-os como indicado na seta usada. Devolva os cubos restantes para o estoque.

Processar uma Amostra funciona de modo diferente, de acordo com a placa da qual é movida e a seta pela qual é movida:

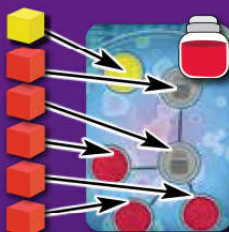
- Mova todos os cubos em 1 placa de amostra para a placa de centrífuga (coloque *todos* os cubos de 1 cor nela e devolva o restante para o estoque) ou para a placa separadora (coloque 1 cubo de cada cor presente nela e devolva o restante para o estoque). Os cubos que já estão nas placas (por conta de ações de processamento anteriores) *não* são afetados.
- Mova todos os cubos da placa de centrífuga ou da placa separadora para a placa de crescimento, duplicando cada cubo movido, usando os cubos do estoque. Os cubos que já estão nas placas de crescimento (por conta de ações de processamento anteriores) *não* são afetados.



Se você não puder colocar o número de cubos necessários na placa de crescimento, porque não há mais cubos da cor necessária no estoque, o jogo acaba e a sua equipe perde!

- Mova todos os cubos em 1 das placas de centrífuga, separadora ou de crescimento para 1 Carta de Sequenciamento (e não ambas). Esta Carta de Sequenciamento deve ser *caracterizada*. Preencha espaços vazios nas Cartas de Sequenciamento com cubos que coincidem com as suas cores, 1 cubo por espaço. Devolva os cubos restantes para o estoque.

Cada espaço em uma Carta de Sequenciamento é vermelho, amarelo, azul, preto ou cinza. Cubos em espaços cinza devem coincidir com a cor da cura. Um espaço com a cor de uma doença erradicada pode ser preenchido com qualquer cor de cubo.



No Desafio do Bioterrorista, se o número de Centros de Pesquisa no tabuleiro for menor que o número de Cartas de Sequenciamento no tabuleiro do Laboratório, por causa de Sabotagem, o Bioterrorista escolhe uma linha de pesquisa para encerrar e descarta a Carta de Sequenciamento (devolvendo os cubos nela para o estoque) e quaisquer Cartas de Cidade jogadas para caracterizá-la ou testar sua cura.

Um cubo removido do tabuleiro por Eventos, pela habilidade do Especialista de Contenção ou do Médico para, automaticamente, remover cubos de doenças curadas etc., não pode ser colocado em uma placa de amostra.

Nos desafios da Mutação ou do Bioterrorista, a Carta de Cidade usada para caracterizar a doença roxa deve ser uma cidade com, pelo menos, 1 cubo roxo.

Se uma linha de pesquisa for caracterizada como a mesma doença que a outra linha de pesquisa, mova o Frasco de Vacina. Encerre a outra linha de pesquisa, descartando suas Cartas de Cidade e de Sequenciamento, e devolva os cubos para o estoque.



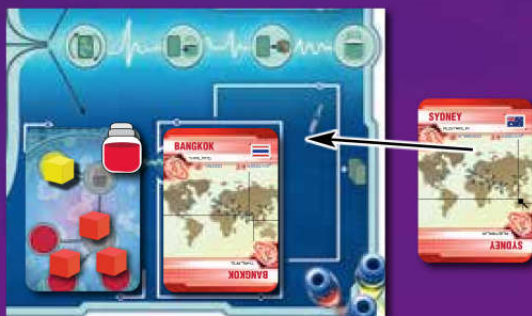
Exemplo: 1 cubo vermelho e 2 azuis estão na mesma placa de amostra. Eles podem ser movidos para a placa de centrífuga (devolvendo 1 cubo vermelho ou 2 azuis para o estoque) ou para a placa separadora (devolvendo 1 cubo azul para o estoque).

Exemplo: 1 cubo amarelo e 2 cubos pretos na placa separadora são movidos para a placa de crescimento, duplicando-os, resultando em 2 cubos amarelos e 4 pretos.



Testar uma Cura (ação de Laboratório)

Jogue uma Carta de Cidade da cor da cura em um espaço de teste da linha de pesquisa. A Carta de Sequenciamento da linha de pesquisa deve ter, pelo menos, 1 cubo. Remova 1 cubo da cor da cura de qualquer cidade para o estoque.



No cenário Mutaç o: P nico Mundial (somente), a carta de cidade usada para Testar uma Cura para a doena roxa deve ser uma cidade com, pelo menos, 1 cubo roxo nela (n o   necess rio remover o cubo). Nos desafios do Bioterrorista e da Mutaç o padr es, qualquer carta de cidade pode ser usada.



Descobrir uma Cura

Se uma linha de pesquisa est  *completa* — o que significa que foi caracterizada, testada e *todos* os espaos em sua Carta de Sequenciamento est o preenchidos com cubos — descarte 3 (e n o 5) Cartas de Cidade que coincidem com a cor da cura em um Centro de Pesquisa para curar a doena.

Mova o Frasco de Vacina para o Indicador de Cura. Descarte as Cartas de Cidade para a Pilha de Descarte do Jogador. Descarte a Carta de Sequenciamento, devolvendo os cubos para o estoque. Compre e coloque uma nova Carta de Sequenciamento para *abrir* uma nova linha de pesquisa.

A Cientista descarta 2 cartas (e n o 3) para Descobrir uma Cura. Alguns efeitos do jogo modificam o n mero de descartes necess rios para Descobrir uma Cura. Aplique-os a 3 (e n o a 5) no desafio do Laborat rio.

Nos desafios da Mutaç o ou do Bioterrorista, as Cartas de Cidade descartadas para curar a doena roxa podem ser de qualquer cor. Essas cidades n o precisam ter cubos roxos nelas.

Como uma linha de pesquisa aberta j  tem uma Carta de Sequenciamento, esta a o n o   necess ria para Descobrir uma Cura. Ela permite que os jogadores abram a 2  linha de pesquisa, substituam Cartas de Sequenciamento para doenas j  curadas com cartas novas ou encontrem Cartas de Sequenciamento mais eficientes.

Exceç o (muito rara): se um jogo acabar porque um jogador n o pode comprar as cartas necess rias e 1 ou mais cores de cubos de doena nunca aparecerem nas cidades — durante a prepara o ou durante o jogo — ent o os jogadores vencem se curarem todas as outras doenas. (J  que, neste desafio, os jogadores n o podem curar uma doena sem, pelo menos, 1 cubo de sua cor.)

Sequenciar uma Doena (a o de Laborat rio)

Compre uma Carta de Sequenciamento (se n o houver mais nenhuma carta para comprar, reembalhe os descartes para formar uma nova pilha). Coloque-a em um Espao de Sequenciamento, troque-a de lugar com uma Carta de Sequenciamento existente ou descarte-a. Voc  n o pode colocar uma Carta de Sequenciamento em um Espao de Sequenciamento at  que um 2  Centro de Pesquisa seja constru do.

Se uma Carta de Sequenciamento trocada for caracterizada e a nova Carta de Sequenciamento n o corresponder ao Frasco de Vacina, descarte a carta de caracteriza o, bem como qualquer carta de teste, e devolva o Frasco de Vacina e quaisquer cubos nela para o estoque. Se a nova Carta de Sequenciamento n o corresponder ao Frasco de Vacina, use qualquer cubo na carta antiga para preencher os espaos na nova. Devolva os cubos que restarem para o estoque. Descarte a Carta de Sequenciamento antiga.

VENCENDO OU PERDENDO

Os jogadores vencem ou perdem o desafio normalmente, como no jogo base.

Dica: se houver poucos cubos de uma cor, use-os para curar a doena daquela cor e n o para outras doenas.

LEMBRETES

- A es de Laborat rio devem ser realizadas em Centros de Pesquisa.
- Todos os cubos em uma placa *devem* ser movidos quando uma amostra for processada.
- Cubos *n o podem* ser devolvidos livremente do Laborat rio para o estoque.
- Cubos n o podem ser movidos para uma Carta de Sequenciamento at  que ela seja caracterizada.
- Espaos cinzas em uma Carta de Sequenciamento *devem* ser preenchidos com cubos que coincidem com a *cor da cura*.
- Uma cura n o pode ser testada at  que, pelo menos, 1 cubo esteja na Carta de Sequenciamento.
- O cubo removido por Testar uma Cura   devolvido para o estoque.
- Outros jogadores, que n o seja o jogador que pretende Descobrir uma Cura, *podem* caracteriz -la ou test -la.
- Espaos da cor de uma doena erradicada em uma Carta de Sequenciamento podem ser preenchidos por cubos de qualquer cor.
- Cubos de uma doena erradicada no Laborat rio ainda podem ser usados para preencher espaos nas Cartas de Sequenciamento.

JOGO SOLO

O jogo solo coloca você, com uma ajudinha do CDC, contra todas as doenças. Ele pode ser combinado com outros desafios, exceto o desafio do Bioterrorista.

Realize a preparação como se fosse para um jogo para 2 jogadores, mas:

- Antes de embaralhar Eventos no Baralho do Jogador, embaralhe as Cartas de Cidade e coloque 8, 12, 14 ou 16 cartas, viradas para cima, na Pilha de Descarte do Jogador, para o nível de dificuldade Fácil, Padrão, Heroico ou Lendário. Se mais de 6 dessas cartas forem da mesma cor, faça isso novamente, até que a Pilha de Descarte do Jogador não tenha mais que 6 cartas da mesma cor.
- Não use o Evento Ordens Especiais. Embaralhe 4 Cartas de Evento.
- Não use as funções de Agente de Viagens, Pesquisadora, Epidemiologista ou Contato Local. Embaralhe as outras Cartas de Função e dê uma Carta de Função para você mesmo(a).

O Diretor de Campo e o Piloto são mais fracos neste jogo, mas ainda podem ser jogados.

- Coloque a Carta de Função do CDC próxima a você. Coloque o 2º conjunto de 4 Cartas de Jogador viradas para cima próximas ao CDC. O CDC não tem peão.

Jogar

Você não pode Compartilhar Conhecimento com o CDC. Depois de você Infectar Cidades para terminar o turno, o CDC pode realizar 1 ação. O CDC *não* compra Cartas de Jogador (exceto ao usar sua ação para fazer isso) nem Cartas de Infecção.

O CDC (somente) pode realizar **1** dessas ações:



Mover o Jogador: o CDC pode mover o seu peão por uma ação de movimento. Se o CDC deslocar o seu peão por um Voo Direto ou Fretado, descarte a carta usada das cartas do CDC.



Reatribuir a Função: se você estiver em um Centro de Pesquisa, o CDC pode substituir a sua Carta de Função (e o peão) por uma nova carta à sua escolha, dentre as disponíveis. Remova a Carta de Função antiga do jogo; ela não está mais disponível (exceto caso seja usado o Evento Nova Atribuição).



Troca de Dados: se você estiver em um Centro de Pesquisa, o CDC pode trocar qualquer 1 das Cartas de Cidade dele por 1 Carta de Cidade da sua mão, cuja cor coincida com a cor da cidade na qual você está. Fazer isso não tem efeito em relação ao limite da mão.



Comprar uma Carta: compre 1 carta do Baralho do Jogador. Acrescente-a às cartas do CDC viradas para cima. Resolva qualquer Epidemia comprada. O limite da mão do CDC é de 7 cartas. Se o CDC tem mais do que 7 cartas, descarte cartas ou jogue Eventos até ter 7 cartas.



Descobrir uma Cura: o CDC pode descobrir uma cura descartando 5 Cartas de Cidade do CDC da mesma cor para curar a doença daquela cor.

Se você estiver jogando o desafio do Laboratório, o CDC pode realizar 1 Ação de Laboratório como sua ação.

A qualquer momento, o CDC pode jogar uma Carta de Evento que tenha. Você pode jogar os Eventos Pesquisa Reexaminada ou Tempo Extra para afetar o CDC.

JOGO EM EQUIPE

Nesta partida, 4 ou 6 jogadores são divididos em 2 ou 3 equipes adversárias de controle de doenças, e correm para curar e erradicar doenças, impedir surtos e ganhar prestígio. A equipe com o maior prestígio no fim da partida vence! Isso acrescenta um elemento competitivo ao mesmo tempo em que mantém a cooperação entre os colegas de equipe.

O Jogo em Equipe pode ser combinado com outros desafios. Os desafios do Bioterrorista e do Laboratório não podem ser combinados.

Realize a preparação normalmente, mas:

- Divida os 4 ou 6 jogadores em 2 ou 3 equipes de 2 jogadores cada. Os jogadores de cada equipe sentam perto um do outro. Dê uma Carta de Referência para cada equipe.
- Embaralhe as Cartas de Objetivo e dê 1 carta virada para baixo para cada equipe. Devolva as outras cartas para a caixa. Cada equipe pode olhar para a sua Carta de Objetivo, mas não pode falar sobre ela em voz alta, nem mostrá-la para as outras equipes.
- Embaralhe e dê 3 Cartas de Função viradas para baixo para cada equipe. Cada equipe seleciona 2 cartas para usar e as atribui, devolvendo a Carta de Função que não será usada. Quando todas as equipes tiverem acabado, virem as Cartas de Função para cima e peguem os peões.
- Use 2 Eventos por jogador (8 ou 12). Dê 2 Cartas de Jogador para cada jogador.
- Se o Jogo em Equipe for combinado com o desafio da Doença Virulenta, *não* use a carta de Epidemia da Doença Virulenta e Bolso Secreto.
- Embaralhe as 10 Cartas de Bônus. Use o mesmo número de Cartas de Bônus e de Epidemia. Devolva as Cartas de Bônus que restaram para a caixa. Embaralhe 1 Carta de Bônus junto de cada Carta de Epidemia ao preparar o Baralho do Jogador.

Ao contrário das Cartas de Evento, as Cartas de Bônus só podem ser usadas pelos jogadores nos próprios turnos. A Solucionadora de Problemas deve descartar as Cartas de Equipe de Resposta Regional ao jogar com elas.

- Coloque os 14 prêmios próximo ao tabuleiro. Devolva os 2 prêmios de Doença Virulenta e/ou de Mutação, caso os desafios não sejam usados.
- **Importante:** coloque o Marcador de Velocidade de Infecção no 3º espaço "2" e não no 1º espaço.
- Dê um Centro de Pesquisa de Equipe para cada equipe, além do Centro de Pesquisa (que pode ser usado por todas as equipes) em Atlanta.
- Escolham uma equipe para ser a primeira. Começando pela equipe à direita e seguindo *em sentido anti-horário* (inverso), cada equipe coloca seu Centro de Pesquisa e os peões em uma cidade a, pelo menos, 3 conexões de distância do Centro de Pesquisa de Equipe das outras equipes (podendo ficar dentro de 3 espaços de Atlanta). Que o jogo comece.

Jogar

Cada equipe realiza **6** ações em seu turno, que podem ser divididas entre os jogadores da forma que preferirem: 4-2, 3-3 ou 2-4 (se uma equipe não conseguir decidir, cada jogador realiza 3 ações). Cada membro da equipe realiza suas ações em sentido horário.

A Generalista tem uma ação a mais.

Em seguida, cada jogador da equipe, em ordem, compra **1** Carta de Jogador, resolvendo a Epidemia normalmente, e descarta, caso esteja acima do limite da mão de 7 cartas. Depois, uma vez por equipe, Infecta Cidades, normalmente.

A velocidade de infecção não se eleva acima de 4. Assim que o fim da Trilha de Velocidade de Infecção for alcançado, o Marcador de Infecção fica ali para epidemias posteriores.

A próxima equipe, em sentido horário, realiza seu turno.

Realize as ações normalmente, mas:

- São necessárias **2** ações, e não 1, para Compartilhar Conhecimento *entre* diferentes equipes (devido aos protocolos de doença incompatíveis das equipes). Dentro da equipe, Compartilhar Conhecimento usa somente 1 ação.
- Apenas a equipe que construiu o Centro de Pesquisa de Equipe pode usá-lo para Voos Fretados ou para Descobrir uma Cura. Um Centro de Pesquisa padrão pode ser construído em uma cidade com um Centro de Pesquisa de Equipe. Os Centros de Pesquisa de Equipe não podem ser reconstruídos em outro local.
- Em um jogo em equipe com 6 jogadores (somente), para a ação Descobrir uma Cura é necessária **1 Carta de Cidade da cor da cura a menos** (normalmente, 4 cartas; 3 cartas para a Cientista etc.).

Se várias Equipes querem jogar Eventos ao mesmo tempo, a Equipe do turno atual faz isso primeiro; depois, em sentido horário, as outras equipes.

Quando uma doença for curada ou erradicada no turno de uma Equipe, pegue o(s) Marcador(es) de Prêmio correspondente(s) e coloque-o(s) virados para cima à frente da equipe. Eles valem prestígio no fim do jogo, como indicado na Carta de Objetivo de cada equipe.

Se a erradicação ocorrer ao jogar um Evento, a Equipe que jogou o Evento pega o(s) Marcador(es) de Prêmio correspondente(s).

Também há prêmios para a 1ª doença curada e erradicada e por curar e erradicar a Doença Virulenta e as doenças de Mutação roxas (se os desafios forem usados). Eles valem o prestígio mostrado (e provavelmente mais no fim do jogo por causa de certas Cartas de Objetivo).



Prestígio de Cura

Prestígio de Erradicação

Prestígio de Centro de Pesquisa (cada Centro de Pesquisa regular no tabuleiro)

Modifique isso ao jogar o Desafio da Mutação. Os jogadores podem vencer das seguintes maneiras: curando todas as 5 doenças; curando todas as 4 doenças regulares e depois removendo o último cubo roxo do tabuleiro; curando e erradicando 4 doenças; ou curando e erradicando 3 das 4 doenças regulares e depois removendo o último cubo roxo do tabuleiro.

Etiqueta

Os jogadores podem ouvir o que as outras equipes planejam. Membros da equipe podem mostrar suas cartas e apontar para elas durante o planejamento dos turnos, assim, evitam falar em voz alta.

O Jogo em Equipe fica mais fácil quando as equipes têm mais ações, mais Eventos e um limite de mão maior, apesar de a velocidade de infecção ser mais alta. A maior parte das doenças pode ser erradicada. Mas os jogadores podem perder quando uma equipe que estiver atrás se recusar a curar a doença final. As equipes devem esconder seus objetivos para manter o resultado do jogo ambíguo. As equipes que estiverem atrás podem erradicar doenças para diminuir a diferença no prestígio e para, possivelmente, terminar a partida sem uma cura final.

Quando os jogadores já estão acostumados com o Jogo em Equipe, durante a preparação, dê **2** Cartas de Objetivo junto de 3 Cartas de Função para cada equipe olhar, antes de escolher **1** Carta de Objetivo e 2 Cartas de Função para usar.

FIM DO JOGO/VENCENDO

A partida termina quando a equipe perde, como nas regras normais, ou vence das seguintes maneiras:

- descobrindo curas para todas as 4 doenças
ou
- descobrindo curas para 3 doenças e erradicando-as.

Se as equipes vencerem, todas as equipes viram suas Cartas de Objetivos e somam seu prestígio como indicado. Acrescente o prestígio dos prêmios e das Cartas de Bônus no fim da partida. A equipe com o maior prestígio no fim do jogo vence! Se houver um empate, as equipes empatadas compartilham a vitória.

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



CONTATO LOCAL

O Contato Local pode dar uma Carta de Cidade que coincida com a *cor* da cidade na qual ela está para um jogador em uma cidade da *mesma* cor. Fazer isso conta como uma ação, a qual ela pode realizar uma vez por turno e somente em seu turno.

No **Desafio do Laboratório**, ela pode Caracterizar uma Doença ou Testar uma Cura como uma ação extra sem custo, uma vez em seu turno, em um Centro de Pesquisa.



DIRETOR DE CAMPO

O Diretor de Campo pode:

- Tratar uma Doença em uma cidade conectada à cidade na qual ele está (em vez de na cidade onde ele está) ou
- mover o peão de outro jogador nesta cidade ou em uma cidade conectada a ela, uma vez por turno, por Automóvel/Balsa, como uma ação extra sem custo.

Ele deve pedir permissão antes de mover o peão de outro jogador.

O Diretor de Campo não pode mover o Piloto.

EPIDEMIOLOGISTA

No **Desafio do Laboratório**, ela pode Processar uma Amostra como uma ação extra sem custo, uma vez em seu turno, em um Centro de Pesquisa.

PESQUISADORA

No **Desafio do Laboratório**, ela pode Sequenciar uma Doença como uma ação extra sem custo, uma vez em seu turno, em um Centro de Pesquisa.

TESTE DO JOGO:

Sterling e Marcia Babcock, Hannah Bellwoar, Andrew e Shannon Bouffard, Jim e Veronica Boyce, Heidi Brierley, Jenny Broecker, Sunshine Buchler, D.J. Byrne, Brian Chin, Nicole Coppage, Aaron Curtis, Lincoln Damerst, David desJardins, Steve Duff, Sandra Emerson, Chris and Kim Farrell, Jonathan Franklin, Rich Fulcher, John Garnett, Brandon George, David Grainger, Daniel Grant, Kris Gould, Beth Howard, Beth Heile, Ken Herbert, Carlos Hernández, Jay Heyman, Darren Hron, Wei-Hwa Huang, Chris Johnson, Vylar Kaftan, Teri Karobonik, Josh Kaufman, Stephanie Kelleher, John Knoerzer, Adam Kunsemiller, Trisha Lantzner, Donna Leacock, Paul e Cole Luebbers, Terry Lyzen, Paul Markarian, Naomi McArthur, Barak Michener, Arthur O'Dwyer, John Perry, Nikki Pontius, Richard Potthoff, Mary Prasad, Johnathan Pulos, Jeff Rawlings, Tom Rosen, David Roth, Ron Sapolsky, Amanda Schloss, Emily Scott, Zev Shlasinger, Gurtej Singh, Rob Smolka, John Spence, Matt and Sarah Spikes, Devin Stinchcomb, Birgit Stolte, Adan Streed, Brian Symington, Elizabeth Terlinden, Rebecca Tortell, Rob Watkins, Rae Yip, Michelle Zentis e David Zevin.

Agradecimentos especiais: Ron Sapolsky, Heidi Brierley e Marcia Babcock pelas dicas de análise de doenças, trabalho no laboratório e preparação de vacinas. Todas as simplificações e erros são nossos. John Knoerzer, pela incansável testagem de jogo; Vylar Kaftan, por ajudar com o jogo solo e Wei-Hwa Huang, pela revisão.



PILOTO

O Piloto não pode realizar *quaisquer* ações de movimento (Automóvel/Balsa ou Voos), nem construir Centros de Pesquisa.

Contando como uma ação, ele pode *voar* para qualquer cidade a até 3 conexões, pulando as cidades entre elas. Ele pode levar 1 outro peão como passageiro.

Mas deve pedir permissão antes de levar o peão de outro jogador. O peão deve estar na mesma cidade que ele. As habilidades do passageiro que ocorrem quando ele entra em uma cidade, como a habilidade de Especialista em Contenção, afetam apenas a cidade para a qual ele se move, não as cidades entre elas. Quando for deslocado pelo Agente de Viagens ou no Evento Ordens Especiais, o Piloto não pode voar. Em vez disso, ele usa as ações de movimento normais. O Piloto pode jogar as cartas de Equipe de Resposta Regional.



VIROLOGISTA

A Virologista pode descartar:

- 2 Cartas de Cidade da *mesma* cor para substituir 1 Carta de Cidade da cor da cura quando ela Descobre uma Cura ou
- 1 Carta de Cidade, contando como uma ação, para remover 1 cubo de sua cor de qualquer cidade. Devolva-o para o estoque.

Ela pode descartar vários pares de Cartas de Cidade para Descobrir uma Cura. Por exemplo, ela poderia descartar 2 Cartas de Cidade amarelas, 2 azuis e 3 vermelhas para Descobrir uma Cura para a doença vermelha.

Design do Jogo: Matt Leacock e Tom Lehmann
Arte: Chris Quilliams

Ana Resende
Evelyn Trippo e Priscilla Freitas
Danilo Sardinha e Felipe Godinho

Z-MAN
games



www.galapagosjogos.com.br