

PANDEMIA™

Um jogo de Matt Leacock

Vocês têm as qualidades necessárias para salvar a humanidade? Como membros de uma equipe de combate às doenças, vocês têm de manter quatro doenças sob controle enquanto procuram uma cura para elas.

Você e seus colegas de equipe viajarão pelo mundo tratando infecções enquanto procuram meios de cura. Vocês têm de trabalhar juntos, usando o ponto forte de cada um, para serem bem sucedidos.

O tempo está passando enquanto surtos e epidemias alimentam pragas que se espalham pelo mundo.

CONTEÚDO



7 Cartas de personagem



7 Peões



59 Cartas de jogo

(48 cartas de cidade, 6 cartas de epidemia, 5 cartas de evento)



4 Cartas de referência



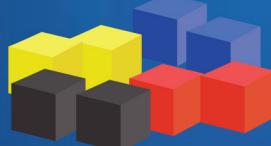
1 Marcador de velocidade de infecção



1 Marcador de surtos



48 Cartas de infecção



96 Cubos de doença



Lado Doença Erradicada "O"

4 Marcadores de cura



1 Tabuleiro

VISÃO GERAL

Para assistir a um vídeo que mostra como jogar Pandemia visite:
www.zmangames.com/pandemic-online-rules.html

Neste jogo, você e seus companheiros são membros de uma equipe de controle de doenças. Vocês têm de trabalhar juntos para desenvolver curas e impedir surtos antes que quatro doenças letais (Azul, Amarela, Preta e Vermelha) contaminem a humanidade.

Pandemia é um jogo cooperativo. Os jogadores vencem ou perdem juntos.

O objetivo é encontrar curas para todas as 4 doenças. Os jogadores perdem se:

- houver 8 surtos (o pânico toma conta da humanidade),
- não houver cubos de doença suficientes quando eles forem necessários (uma doença se espalha demais), ou
- não houver cartas de jogo suficientes quando elas forem necessárias (sua equipe não tem mais tempo).

Cada jogador tem um papel específico com habilidades especiais para aumentar as chances da equipe.



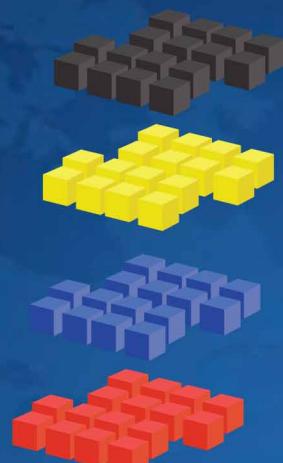
MONTAGEM

1 Monte o tabuleiro e coloque as peças

Coloque o tabuleiro onde ele fique ao alcance de todos os jogadores. Coloque os 6 centros de pesquisa e os cubos de doença nas proximidades. Separe os cubos em 4 pilhas de acordo com a cor. Coloque um centro de pesquisa em Atlanta.

Atlanta é base do CCD (Centro de Controle e Prevenção de Doenças)

Cubos de doença



2 Colocação dos marcadores de surto e cura

Coloque o marcador de surto no espaço "0" do Registro de Surtos. Coloque os 4 marcadores de cura, com o lado "frasco" para cima, junto aos Indicadores de Cura Descoberta.

Marcador de Surto

Registro de Surtos



Marcadores de cura



Centros de pesquisa



Indicadores de Cura Descoberta

4 Dar cartas e um peão a cada um dos jogadores

Dê uma carta de referência a cada jogador. Embaralhe as cartas de Personagem e coloque uma diante de cada jogador virada para cima. Coloque o peão da cor daquele personagem em Atlanta. Retire do jogo os peões e as cartas de Personagem remanescentes.

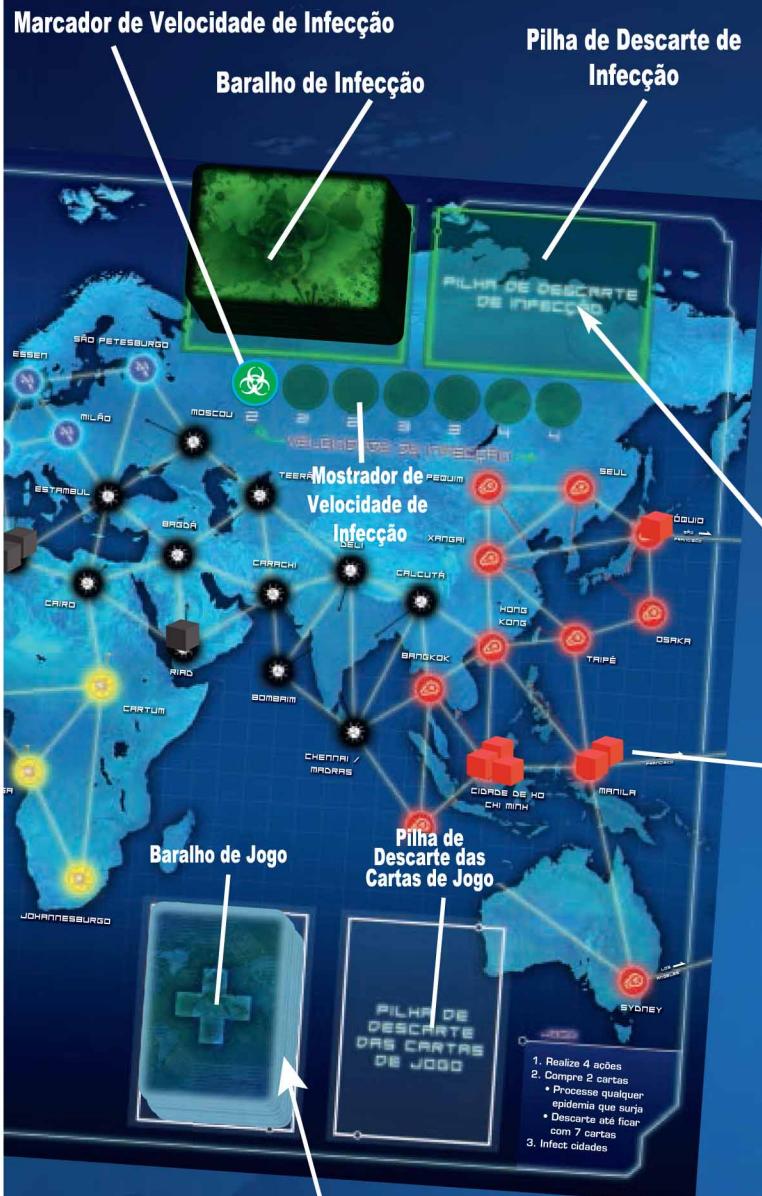
Tire as Cartas de Epidemia do Baralho de Jogo e coloque-as de lado até o passo 5. Embaralhe as outras cartas de Jogo (cartas de Evento e de Cidade). Distribua cartas para os jogadores até eles terem sua mão inicial. A quantidade de cartas depende do número de jogadores:



Marcador de Velocidade de Infecção

Baralho de Infecção

Pilha de Descarte de Infecção



5

Preparação do Baralho de Jogo

Defina o nível de dificuldade do jogo usando 4, 5 ou 6 cartas de Epidemia no caso de um jogo de nível Iniciante, Padrão e Heróico. Remova do jogo as cartas de Epidemia não usadas.

Divida as cartas de Jogo restantes em pilhas fechadas tão iguais em tamanho quanto possível, de modo que o número de pilhas seja igual ao número de cartas de Epidemia que você está usando. Embaralhe 1 carta de Epidemia em cada pilha, virada para baixo. Junte estas pilhas de modo a formar o Baralho de Jogo, colocando as pilhas menores embaixo.

3

Colocação do marcador de velocidade de infecção e infecção de 9 cidades

Coloque o marcador de velocidade de infecção no círculo com o número "2" mais à esquerda do Mostrador de Velocidade de Infecção. Embaralhe as cartas de infecção e vire 3 delas. Coloque 3 cubos de doença da mesma cor em cada uma destas cidades.

Vire mais 3 cartas: coloque 2 cubos de doença em cada uma destas cidades. Vire mais 3 cartas: coloque 1 cubo de doença em cada uma destas cidades, (você colocará um total de 18 cubos de doença, cujas cores combinam com as das cidades). Coloque as 9 cartas viradas para cima na Pilha de Descarte de Infecção.

As outras cartas de infecção formam o Baralho de Infecção.



Use Cubos de Doença da cor das cartas

6

Início do Jogo

Os jogadores olham as cartas de cidade que têm nas mãos. O jogador que tiver a cidade com maior população começa.

JOGO

Os turnos são divididos em 3 partes:

1. Realize 4 ações
2. Compre 2 cartas de Jogo
3. Infecte cidades

Depois que o jogador infectar as cidades, é a vez do jogador à sua esquerda.

Os jogadores deveriam dar conselhos à vontade uns aos outros. Deixe que todos deem opiniões e ideias. No entanto, o jogador cujo turno está em curso é quem decide o que fazer.

Sua mão pode ter cartas de Cidade e Evento. As cartas de Cidade são usadas em algumas ações e as cartas de Evento podem ser jogadas a qualquer momento.

3

AÇÕES

Você pode realizar até 4 ações em cada turno.

Escolha qualquer combinação das ações relacionadas a seguir. Você pode realizar a mesma ação mais de uma vez e cada vez conta como uma ação. As habilidades especiais de seu Personagem podem modificar a maneira como uma ação é realizada. Algumas ações envolvem descartar uma carta de sua mão; todos estes descartes vão para a Pilha de Descarte das Cartas de Jogo.

AÇÕES DE MOVIMENTO



Automóvel / Balsa

Deslocar-se para uma cidade ligada à cidade onde você se encontra linha branca.



Voo Direto

Descarte uma carta de cidade para se deslocar para a cidade cujo nome aparece na carta.



Voo Fretado

Descarte a carta da Cidade onde você se encontra para se deslocar para qualquer cidade.



Ponte Aérea

Vá de uma cidade que tem um centro de pesquisa para qualquer outra cidade que tem um centro de pesquisa.



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

OUTRAS AÇÕES



Construir um Centro de Pesquisa

Descarte uma carta com o nome da cidade onde você se encontra para construir um centro de pesquisa nela. Pegue o centro de pesquisa da pilha próxima ao tabuleiro. Se todos os 6 centros de pesquisa já foram construídos, pegue um centro de pesquisa de qualquer lugar do tabuleiro.



Tratar uma Doença

Remova 1 cubo de doença da cidade onde você se encontra e coloque-o no suprimento de cubos junto à borda do tabuleiro. Se a cura para a doença desta cor já foi descoberta (veja o parágrafo Descobrir uma Cura mais adiante), remova todos os cubos daquela cor da cidade onde você se encontra.

Se o *último cubo* de uma *doença curada* for retirado do tabuleiro, esta doença foi *erradicada*. Vire o marcador de cura de modo a mostrar o lado com o símbolo “Ø”.



Compartilhar Conhecimento

Você pode realizar esta ação de duas maneiras:

Dê a carta da cidade onde você se encontra a outro jogador, ou *pegue* a carta da cidade onde você se encontra de outro jogador. O outro jogador precisa estar na mesma cidade que você. Os dois têm de concordar em fazer isso.

Se o jogador que recebe a carta passa a ter mais de 7 cartas, ele precisa descartar imediatamente uma carta ou jogar uma carta de evento (v. as Cartas de Evento na pág. 7).



Descobrir uma Cura

Em *qualquer* centro de pesquisa, descarte 5 cartas de Cidade da mesma cor de sua mão para descobrir a cura da doença daquela cor. Coloque o marcador de cura daquela doença no Indicador de Cura.

Se não houver cubos daquela cor no tabuleiro, a doença foi erradicada. Vire o marcador de cura de modo que ele fique com o lado “Ø” para cima em vez do frasco.

Se havia mais de 6 centros de pesquisa na caixa do jogo, coloque os extras de lado no momento da montagem.

Se houver cubos de várias doenças cuja cura já foi descoberta em uma determinada cidade, você ainda tem de tratar a doença uma vez para cada cor cuja cura foi descoberta antes de remover estes cubos.

Não é necessário erradicar uma doença para vencer. No entanto, quando cidades de uma doença erradicada são infectadas, nenhum cubo novo daquela doença é colocado lá (v. o parágrafo Epidemias e Infecções na página 6). Remover o último cubo de uma doença cuja cura não foi descoberta não tem efeito.

Exemplo: Se você tem a carta da cidade de Moscou e está com outro jogador em Moscou, você pode dar esta carta para o outro jogador. Ou, se outro jogador está com a carta da cidade de Moscou, você pode pegá-la dele. Em qualquer um dos casos, os dois jogadores têm de estar de acordo para que a carta seja passada de um para o outro.



Quando a cura de uma doença é descoberta, os cubos daquela doença continuam no tabuleiro e novos cubos podem ser colocados em casos de epidemia ou infecção (v. o parágrafo Epidemias e Infecções na página 6). Mas, tratar esta doença é mais fácil e o grupo está mais próximo da vitória.

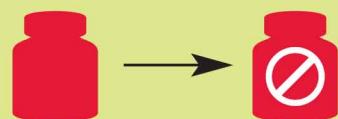
Exemplo de jogo: No primeiro turno Ben realiza 4 ações:
 (1) Vai de Atlanta para Chicago de carro. (2) Vai de carro para São Francisco. (3) Trata uma doença em São Francisco, removendo um cubo azul de lá, e (4) trata novamente uma doença em São Francisco, removendo um segundo cubo de doença azul.

Ben terminou a parte das ações de seu turno.



Exemplo de jogo: mais adiante naquele jogo, a cura da doença vermelha é descoberta.

Ainda há 3 cubos vermelhos em Manila, onde Ana (a cientista) (peão branco) começa seu turno. (1) Trata Doença em Manila removendo todos os 3 cubos com uma ação (visto que a cura para esta doença já foi descoberta). Esta ação erradica a doença vermelha, por isso o marcador de cura vermelho é virado de modo a ficar com o lado “” para cima.

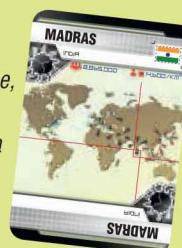


George, o especialista em operações (peão verde) está em Madras e construiu um centro de pesquisas lá.

George diz a Ana que está com a carta da cidade de Madras e a oferece a Ana, se ela for capaz de chegar em Madras. Ana descarta sua carta da cidade de Manila em troca de um (2) voo fretado e move seu peão para Madras.



Depois Ana (3) Compartilha Conhecimento com George, ficando com sua carta de Madras. Fazer isso dá a Ana 4 cartas pretas, o que não é suficiente para descobrir a cura da doença.



Entretanto, Ana é uma cientista e só precisa descartar 4 cartas da mesma cor para descobrir a cura da doença correspondente. Ana (4) Descobre uma Cura, descartando suas 4 cartas pretas no centro de pesquisa de Madras. O marcador de cura preto é colocado no Indicador de Cura Preto.

Ana terminou a parte das ações de seu turno.



COMPRAR CARTAS

Depois de realizar 4 ações, compre duas cartas de uma vez do topo do Baralho de Jogo.



Se houver menos do que duas cartas no Baralho de Jogo no momento em que você vai comprar, o jogo termina e o grupo perde! (Não reembalhe as cartas descartadas para formar um novo baralho).

CARTAS DE EPIDEMIA

Se entre as cartas que você comprar houver alguma de *Epidemia*, realize os seguintes passos imediatamente:

1. Aumento: Mova o marcador de velocidade de infecção 1 casa para a frente no Mostrador de Velocidade de Infecção.

2. Infecção: Compre a carta de baixo do Baralho de Infecção. A menos que a doença daquela cor tenha sido erradicada, coloque 3 cubos de doença daquela cor na cidade indicada. Se a cidade já tiver cubos desta cor, não coloque os 3 cubos. Em vez disso, coloque cubos suficientes para que ela fique com 3 cubos daquela cor. Então, ocorre um *susto* daquela doença na cidade (v. o parágrafo Surtos mais adiante). Descarte esta carta na Pilha de Descarte de Infecção.



Se você não for capaz de colocar o número de cubos *realmente necessário no tabuleiro*, pelo fato de não haver cubos suficientes da cor necessária no suprimento, o jogo termina e o grupo perde! Isto pode acontecer durante uma epidemia, um *susto* ou infecções (v. os parágrafos Surtos e Infecções mais adiante).

3. Intensidade: Reembalhe apenas as cartas que se encontram na Pilha de Descarte de Infecção e coloque-as no topo do Baralho de Infecção.



Quando estiver neste passo lembre-se de comprar do fundo do Baralho de Infecção e reembalhar *apenas as cartas da Pilha de Descarte de Infecção* colocando-as sobre o Baralho de Infecção já existente.

É raro, mas pode acontecer de você comprar duas cartas de Epidemia de uma só vez. Se isto acontecer, faça os três passos descritos acima uma vez e depois outra.

Neste caso, a segunda carta de infecção será a única carta a ser reembalhada e terminará no topo do Baralho de Infecção.

Então, acontece um surto nesta cidade durante a infecção (v. o parágrafo Infecções mais adiante) a menos que uma carta de evento seja jogada para impedir que isso aconteça.

(v. o parágrafo Cartas de Evento na página 7).

Depois de resolver as cartas de Epidemia, remova-as do jogo. compre cartas para substitui-las.

NÚMERO MÁXIMO DE CARTAS NA MÃO

Se, em algum momento, você tiver mais de 7 cartas na mão (depois de resolver qualquer carta de Epidemia, que você pode ter comprado), descarte ou jogue cartas de evento até ficar com 7 (v. o parágrafo Cartas de Evento na pág. 7).

Exemplo de jogo (cont.): Ana compra 2 cartas. Nenhuma delas é uma carta de Epidemia e Ana tem menos de 7 cartas na mão, por isso, ela continua jogando seu turno.



INFECÇÕES

Vire um número de cartas de infecção de cima do Baralho de Infecção igual à *velocidade de infecção* atual. Este número encontra-se debaixo do espaço do Mostrador de Velocidade de Infecção onde se encontra o Marcador de Velocidade de Infecção. Vire estas cartas uma por vez, infectando a cidade cujo nome se encontra na carta.

Para infectar uma cidade coloque um cubo da cor correspondente na cidade a menos que esta doença tenha sido erradicada. Se a cidade já tiver 3 cubos daquela cor, não coloque o quarto. Em vez disso, ocorre um *susto* daquela doença na cidade (v. Surtos, mais adiante). Descarte esta carta na Pilha de Descarte de Infecção.



Exemplo de jogo (cont.): Ana termina seu turno infectando cidades. A velocidade de infecção no momento é 3, por isso Ana vira três cartas de Infecção: Seul, depois Paris e por fim Argel.

A doença vermelha foi erradicada, por isso Ana simplesmente descarta Seul.

Paris tem um cubo azul, portanto Ana adiciona um segundo cubo azul e descarta a carta de Paris.

A cura da doença preta foi descoberta – mas ainda não foi erradicada (ainda existem cubos pretos no tabuleiro) – por isso Ana infecta Argel. Como já existem 3 cubos pretos em Argel, Ana não coloca o quarto. Em vez disso, acontece um surto da doença preta em Argel.



SURTOS

Quando ocorrer um surto de uma doença, move o marcador de surtos um espaço para a frente no Registro de Surtos. Depois coloque um cubo da cor da doença em cada cidade conectada à cidade onde ocorreu o surto. Se algumas delas já tiverem 3 cubos daquela cor, não coloque o quarto. Em vez disso, em cada uma delas ocorrerá um *surto em cadeia* depois que o surto em andamento tiver sido resolvido.

Quando ocorre um surto em cadeia, a primeira coisa que se faz é mover o marcador de surtos um espaço adiante. Depois coloque cubos como foi feito anteriormente, só que não se deve adicionar um cubo às cidades que já tinham um surto (ou um surto em cadeia) como parte da resolução da carta de infecção *atual*.

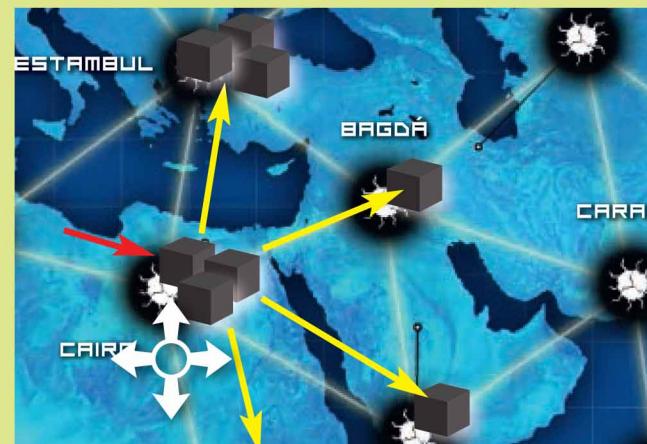
Como resultado de um surto, uma cidade pode vir a ter cubos de múltiplas cores, até um máximo de 3 de cada cor.

 Se o marcador de surtos alcançar a última posição do Registro de Surtos, o jogo termina e o grupo perde.



Exemplo de jogo (cont.): ocorre um surto da doença preta em Argel. Ana desloca o marcador de surtos um espaço à frente e coloca um cubo preto em cada cidade conectada a Argel: Madri, Paris, Istambul e Cairo. Cairo já tem 3 cubos pretos, portanto Ana não coloca o quarto. Em vez disso acontece um surto em cadeia na cidade do Cairo.

Ana avança o marcador de surtos mais uma vez. Ela coloca um cubo preto em cada cidade ligada ao Cairo: Istambul, Bagdá, Riad e Cartum, mas não em Argel, pois Argel já tinha um surto quando se estava resolvendo a carta de infecção. Depois Ana descarta a carta de infecção de Argel.



FIM DO TURNO

Depois de infectar cidades e descartar as cartas de infecção, o turno termina. É a vez do jogador à sua esquerda.

CARTAS DE EVENTO



Durante um turno, *qualquer* jogador pode jogar cartas de evento. Jogar uma carta de evento não é uma ação. O jogador que joga uma carta de evento decide como ela será usada.

As cartas de evento podem ser jogadas a *qualquer momento*, exceto no intervalo entre a compra e a resolução de uma carta.

Quando 2 cartas de Epidemia são compradas juntas, pode-se jogar cartas de evento depois da resolução da primeira carta.

Exemplo: Durante a fase de infecções, a primeira carta de infecção comprada causa um surto. Você não pode jogar a carta de evento Transporte Aéreo para deslocar o Especialista em Quarentena para impedir que isto aconteça. No entanto, depois que este surto ocorre você pode mover o Especialista em Quarentena (para ter a possibilidade de proteger outras cidades) antes de virar a próxima carta de Infecção. Depois de jogar uma carta de evento, coloque-a na Pilha de Descarte das Cartas de Jogo.

CARTAS DE JOGO

Quando estiver jogando uma partida introdutória (4 cartas de Epidemia), você deve colocar suas cartas em frente a você viradas para cima de modo que os outros jogadores possam vê-las.

Somente as cartas de Jogo são levadas em conta na verificação do número máximo de cartas que você pode ter em sua mão. Suas cartas de Personagem e de Referência não fazem parte de sua mão.

Quando estiver jogando uma partida padrão (5 cartas de Epidemia) ou heroica (6 cartas de Epidemia), mantenha suas cartas fechadas, para que todos tenham informação a dar nas discussões.

Grupos de jogadores experientes podem optar por jogar com as cartas abertas, se desejarem, nestes níveis de jogo.

Os jogadores podem olhar as cartas que se encontram nas pilhas de descarte a qualquer momento.

FIM DO JOGO

Os jogadores *vencem* no momento em que tiverem sido descobertas as curas para todas as 4 doenças.

Os jogadores não têm de erradicar todas as 4 doenças para vencer; apenas descobrir uma cura para elas. Quando todas as doenças tiverem cura, o jogo termina e o grupo vence imediatamente, independente do número de cubos que ainda se encontram no tabuleiro.

Existem 3 maneiras de o jogo terminar e os jogadores perderem:

- se o marcador de surtos chegar à última posição do Registro de Surtos;
- se os jogadores não forem capazes de colocar o número de cubos de doença *realmente necessário* sobre o tabuleiro , ou
- se um jogador não conseguir comprar sua segunda carta de Jogo depois de realizar suas ações.

PERSONAGENS

Cada jogador representa um personagem com habilidades especiais para aumentar as chances do grupo.



ESPECIALISTA EM PLANOS DE CONTINGÊNCIA

O Especialista em Planos de Contingência pode, como uma ação, pegar uma carta de Evento da Pilha de Descarte das Cartas de Jogo e coloca-la sobre sua carta de Personagem. Só pode haver uma carta de Evento sobre sua carta de Personagem de cada vez. Ela não é levada em conta na avaliação do número máximo de cartas de sua mão.

Quando o Especialista em Planos de Contingência joga a carta que se encontra sobre sua carta de Personagem, ela deve ser retirada do jogo (em vez de ser descartada).



AGENTE DE VIAGENS

O Agente de Viagens pode, como uma ação:

- deslocar qualquer peão, se seu dono concordar, para qualquer outra cidade onde haja algum outro peão, ou
- deslocar o peão de qualquer outro jogador, se seu dono concordar, como se fosse seu.

O Agente de Viagens consegue apenas deslocar o peão dos outros jogadores; ele não pode fazer com que eles realizem outras ações como, por exemplo, Tratar Doença.

Quando mover o peão de um personagem como se fosse seu, descarte cartas de Voo Direto e Voo Fretado de sua mão. Uma carta descartada para um Voo Fretado tem de coincidir com a cidade da qual o peão está partindo.



MÉDICO

O Médico remove todos os cubos, não 1, da mesma cor quando está realizando a ação Tratar Doença. Se já foi descoberta a cura para uma doença, ele remove automaticamente todos os cubos daquela cor de uma cidade simplesmente entrando na cidade ou estando lá. Isto não exige uma ação.

A remoção automática dos cubos por um médico pode acontecer no turno de outros jogadores, se ele for deslocado pelo Agente de Viagens ou pelo Evento Transporte Aéreo.

O Médico também evita a colocação de cubos da doença (e surtos) de doenças cuja cura já foi descoberta naquele local.

REGRAS COMUMENTE ESQUECIDAS

- Você não compra uma carta de Reposição depois de comprar uma carta de Epidemia.
- Você pode Descobrir uma Cura em qualquer Centro de Pesquisa – a cor da cidade onde o Centro de Pesquisa está, não precisa ser igual à cor da doença para a qual você está descobrindo a cura.
- Em seu turno, você pode pegar uma carta de outro jogador, se os dois estiverem na cidade indicada na carta que você está pegando.
 - Em seu turno, você pode pegar qualquer carta de Cidade da Pesquisadora (apenas), se os dois estiverem na mesma cidade.
 - O limite de cartas em sua mão é verificado imediatamente depois de você pegar uma carta de outro jogador.



ESPECIALISTA EM OPERAÇÕES

O Especialista em Operações pode, como uma ação:

- construir um centro de pesquisa na cidade onde se encontra no momento sem descartar (ou usar) uma carta de cidade, ou
- uma vez por turno, mover-se de um centro de pesquisa para qualquer cidade descartando qualquer carta de cidade.

O Agente de Viagens não pode usar a habilidade especial de movimentação do Especialista em Operações quando estiver deslocando o peão do Especialista em Operações.



ESPECIALISTA EM QUARENTENA

A Especialista em Quarentena previne surtos e a colocação de cubos de doença na cidade em que ela se encontra e em todas as cidades conectadas àquela cidade. Ela não afeta a colocação de cubos durante a montagem do tabuleiro.



PESQUISADORA

A Pesquisadora pode dar qualquer carta de Cidade de sua mão a outro jogador que se encontra na mesma cidade que ela sem que esta carta esteja relacionada com a cidade onde ela se encontra. Isto conta como uma ação. A transferência tem de ser da mão dela para a mão do outro jogador, mas pode acontecer no turno de qualquer um dos dois.



CIENTISTA

A cientista precisa apenas de 4 (não 5) cartas de Cidade da mesma cor de doença para Descobrir uma Cura para aquela doença.

CRÉDITOS

CRÉDITOS

Criação do jogo: Matt Leacock

Produção: Equipe da Z-Man Games

Arte: Chris Quilliams

Agradecimentos Especiais a Donna Leacock, Hillary Carey, Chris and Kim Farrell, Rich Fulcher, Ken Tidwell, Corbin Nash, Jim Cote, Steve Duff, Wei-Hwa Huang, e, Por todos os testes adicionais, a Beth Heile e John Knoerzer.

Agradecimentos muito especiais a Tom Lehmann por sua ajuda.

Aprenda as regras em nosso site

[www.zmangames.com/pandemic-online-rules.html]

© 2014 Z-Man Games Inc.

Publicado por

Devir Livraria Ltda.

Rua Teodureto Souto, 624

São Paulo – SP

Z-MAN
games

sac@devir.com.br

www.devir.com.br

Siga Pandemic The Board game no

