

Rozšíření hry Pandemic  
Autoři: Matt Leacock  
a Tom Lehmann

# PANDEMIC

## ROZŠÍŘENÍ NOVÉ HROZBY



Zdá se vám záchrana lidstva příliš snadná? Zpestříte si hru novými kartami rolí, kartami událostí a třemi zbrusu novými scénáři.

Co když bude jedna z nemocí obzvlášť zákeřná? Nebo se zjeví ještě pátá smrtelná nemoc?  
A co když šíření páté nemoci bude cíleným teroristickým útokem?

Vítejte u hry Pandemic – Nové hrozby.

### HERNÍ MATERIÁL

7 karet rolí



7 figurek



karta epidemie

přehledová karta

8 karet událostí



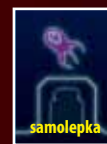
12 kostiček nemoci



1 žeton léku



1 samolepka na panel léků  
1 karta na panel léků



Pomocí samolepky nebo karty upravíte panel léků na herním plánu pro scénář Mutace nebo Terorista.

3 karty událostí Mutace



2 karty infekce Mutace



5 Petriho misek se samolepkami



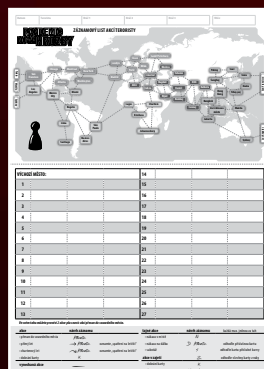
8 karet epidemií pro scénář Virulentní kmen



4 prázdné karty



1 blok záznamových listů akcí teroristy



Všechny karty z tohoto rozšíření jsou označeny tímto symbolem, abyste je mohli snadno rozeznat od karet ze základní hry.

# ÚVOD

Toto rozšíření přináší možnost hrát hru v pěti hráčích, dále 6 nových rolí (plus jednu další pro scénář Terorista), 8 nových hracích karet událostí a tři nové scénáře.

Doporučujeme vám, abyste nejprve zařadili do hry nové role a nové karty událostí. Hru si můžete zpestřit ještě více novými scénáři, doporučujeme vám je zkusit

v tomto pořadí:

- **Virulentní kmen** – jedna z nemocí se chová obzvláště zákeřně a nečekaně;
- **Mutace** – objeví se pátá nemoc s odlišnými vlastnostmi oproti čtyřem původním;
- **Terorista** – jeden z hráčů hraje proti ostatním.

## NOVÉ ROLE, UDÁLOSTI A PRAVIDLA HRY

### Nové role

Před tím, než hráčům karty rolí rozdáte, zamíchejte mezi ně 6 nových karet. Jejich popis najdete na str. 8.

*Karta role teroristy se použije jen v scénáři Terorista.*

### Nové události

Karty událostí přidejte před začátkem hry do balíčku hracích karet takto: nejprve vezměte všech 5 karet událostí ze základní hry, přidejte k nim 8 nových z tohoto rozšíření, zamíchejte je lícem dolů a náhodně vyberte **2 na každého hráče**, který se bude účastnit hry. Tyto karty zamíchejte do balíčku hracích karet, zbylé karty vyřadte ze hry (aniž byste se na ně dívali).

*Tento způsob tvorby balíčku hracích karet je úpravou základních pravidel hry.*

Karty událostí se hrají jako obvykle.

### Podrobné vysvětlení textů jednotlivých nových karet událostí



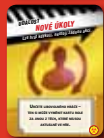
#### Čas navíc

Hráč, který tuto kartu dobere, ji bezprostředně poté v témže tahu už zahrát *nesmí* – jeho fáze provádění akcí již skončila.



#### Mobilní nemocnice

Provádí-li efekt této karty specialista na dekontaminaci, nejprve odstraní z herního plánu kostičky nemocí podle své zvláštní schopnosti a poté odstraňuje kostičky podle této karty.



#### Nové úkoly

Je-li jednou z měněných rolí role univerzála (ať už stará, nebo nová), můžete v obou případech využít v daném tahu 5 akcí.



#### Rychlá distribuce vakcín

Tuto kartu lze zahrát jen *bezprostředně* po provedení akce vyvinutí léku. Každé město, odkud odstraňujete nějakou kostičku nemoci, musí sousedit alespoň s jedním dalším městem, odkud jste také alespoň jednu kostičku odstranili (pokud neodstraňujete kostičky jen z jediného města).



#### Zvláštní rozkazy

Stejně jako při přesouvání cizích figurek pomocí schopnosti dispečera hraje karty potřebné k přesunu aktivní hráč, nikoliv ten, komu figurka patří. Schopnosti rolí využitelné při přesunu (zdravotník, specialista na dekontaminaci) lze využít i v tomto případě.

### Hra v pěti hráčích

Hru Pandemic lze nyní hrát i v pěti. Každý hráč bude mít svou kartu role a na začátku hry dostane 2 hrací karty, jako je tomu při hře ve čtyřech.

### Extrémní obtížnost hry

Máte pocit, že jste neporazitelní? Zamíchejte do balíčku hracích karet 7 karet epidemie (sedmou kartu přináší toto rozšíření).

#### 7 hromádek



*karta epidemie  
do každé hromádky*

Hru připravte jako obvykle, jen rozdělte balíček hracích karet zbylých po úvodním rozdání karet hráčům na 7 hromádek. Do každé zamíchejte jednu kartu epidemie.

*Když přijde do hry 7. karta epidemie, zůstává infekce na stupni 4 (žeton zůstane na poli stupnice infekce nejvíce vpravo).*

Poznámka: Nevhodné pro osoby náchylné ke kardiovaskulárním chorobám.

### Nové scénáře

Každý alternativní scénář zvyšuje obtížnost hry. Doporučujeme proto zařadit do hry o jednu kartu epidemie méně, než byste volili v základní hře.

Zkušení hráči mohou zkusit zkombinovat scénář Virulentní kmen se scénářem Mutace nebo Terorista, scénáře Mutace a Terorista však spolu kombinovat nelze.

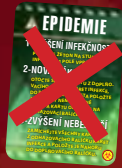


# SCÉNÁŘ VIRULENTNÍ KMEN

V tomto scénáři se jedna z nemocí vymyká kontrole nečekaně zákeřným způsobem.

## Příprava hry

Nechte v krabici karty epidemií ze základní hry. Místo nich použijete karty epidemií z tohoto rozšíření. Všechny nejprve lícem dolů zamíchejte a poté je náhodně vyberte v počtu odpovídajícím zvolené úrovni obtížnosti (4–7). Přebytné karty vraťte do krabice tak, aby je nikdo neviděl.



## Vytvoření balíčku hracích karet

4 hromádky pro první partii

karta epidemie do každé hromádky



V první partii použijte 4 karty epidemií z rozšíření. 6 karet epidemií z rozšíření doporučujeme až po zvládnutí základní hry na nejobtížnější úrovni.

Poté co jste do balíčku hracích karet zamíchali příslušný počet karet událostí a po úvodním rozdání karet hráčům do ruky, rozdělte balíček na pokud možno stejně velké hromádky v počtu podle zvolené stupně obtížnosti. Do každé hromádky pečlivě zamíchejte 1 kartu epidemie a vytvořte doplňovací balíček hracích karet jako v základní hře (případně menší hromádky dejte dospodu balíčku).

## Určení virulentního kmene

Jakmile přijde do hry první karta epidemie, určí se, která z nemocí bude až do konce hry virulentním kmenem. Po provedení kroku Nová nákaza zjistíte, kterých kostiček je na hracím plánu nejvíce – to bude virulentní kmen. Dokončete vyhodnocení karty epidemie i všech efektů působících na virulentní kmen popsanych na dané kartě epidemie a kartu položte k obecné zásobě kostiček příslušné barvy jako připomínku, že se jedná o nemoc virulentního kmene. K přechovávání zásoby kostiček všech barev můžete využít nové Petriho misky.

**Je-li na herním plánu stejně největší množství kostiček více barev, určete z nich virulentní kmen náhodně.**

**Kombinujete-li scénář Virulentní kmen se scénářem Mutace nebo Terorista, fialová nemoc nemůže být virulentním kmenem. Na fialové kostičky se při určování virulentního kmene nebere ohled.**

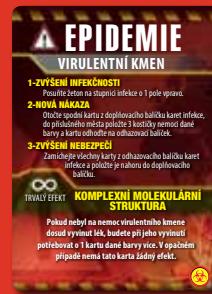
## Efekty karet epidemií působící na virulentní kmen

Kromě obvyklého působení karty epidemií ve hře má každá karta epidemie navíc ještě nějaký efekt, který působí na nemoc virulentního kmene. Text na kartě přečtěte nahlas a zařídte se podle pokynů. Efekt některých karet epidemií je trvalý a platí po zbytek hry. Tyto karty nechte u zásoby kostiček příslušné barvy ležet lícem nahoru. Efekt jiných karet je jednorázový a provádí se před zahájením kroku Zvýšení nebezpečí. Takové karty po jejich vyhodnocení nechte na stole ležet lícem dolů.

## Konec hry

Hra podle tohoto scénáře končí prohrou nebo vítězstvím hráčů jako v základní hře. Hodně zdarů!

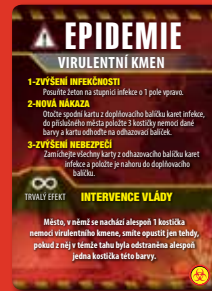
## Podrobné vysvětlení textů jednotlivých karet epidemií



### Komplexní molekulární struktura

Trvalý efekt

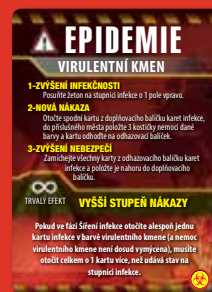
K vyvinutí léku na nemoc virulentního kmene potřebuje vědec 5 karet dané barvy, operativce 4 karty a 3 kostičky dané barvy a ostatní hráči 6 karet dané barvy.



### Intervence vlády

Trvalý efekt

Pro opuštění města nestačí odstranit z něj kostičku nemoci pomocí schopnosti specialisty na dekontaminaci, operativce nebo využitím efektu karty Léčení na dálku nebo Rychlá distribuce vakcíny. Přesunout cizí figurku z takového města pomocí schopnosti dispečera nebo využitím efektu karet Letecká přeprava nebo Zvláštní rozkazy lze jen tehdy, pokud podmínku odstranění kostičky nemoci z daného města v témže tahu aktivní hráč splnil. Kostičky musejí být odstraněny provedením akce léčení nemocných nebo pomocí karty události Mobilní nemocnice.



### Vyšší stupeň nákazy

Trvalý efekt

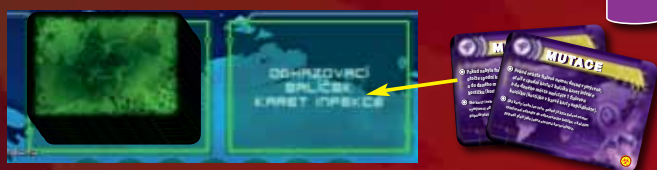
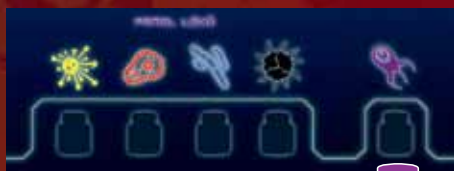
I když je v platnosti tato karta, nemá vliv na schopnost prognostika – ten se na více karet infekce dívat nesmí. Kombinujete-li scénáře Virulentní kmen a Mutace a ve fázi Šíření infekce otočíte shora balíčku infekce kartu Mutace, je jedno, jakou barvu bude mít karta otočená zespodu balíčku. Ani kdyby byla barvy nemoci virulentního kmene, kartu navíc podle této karty epidemie otáčet nemusíte.

# SCÉNÁŘ MUTACE

V tomto scénáři se objevuje pátá nemoc, jejíž průběh je nestandardní. Cílem hráčů je vyvinout lék na všech 5 nemocí, nebo vyvinout lék na 4 standardní nemoci, až by se zároveň na herním plánu nacházela být jediná fialová kostička.

## Příprava hry

Připravte vedle herního plánu zásobu 12 fialových kostiček. Panel léků doplňte pomocí samolepky nebo karty o indikátor fialové nemoci (pokud jste tak dosud neučinili) a obě karty infekce Mutace položte na pole pro odhazovací balíček karet infekce vyhrazené na herním plánu (nemíchejte je do balíčku).



Po úvodním rozdání karet hráčům, ale před rozdělením balíčku na jednotlivé hromádky pro vmíchání karet epidemií, do něj nejprve vmíchejte všechny tři karty událostí Mutace (dejte pozor, aby se vám nepletly hrací karty událostí Mutace a karty infekce Mutace).



## Pátá, fialová nemoc

Opět ponecháváme na vaší fantazii, jakou konkrétní nemoc fialové kostičky představují. Tato nemoc se chová podobně jako ostatní, s několika výjimkami popsány dále. Do hry se dostane třemi možnými způsoby.



## Karty infekce Mutace

Je-li ve fázi Šíření infekce z doplňovacího balíčku karet infekce otočena karta Mutace, otočte spodní kartu z tohoto balíčku. Do daného města umístíte 1 kostičku fialové nemoci, nikoliv kostičku odpovídající barvě karty. Obě karty (karty Mutace i kartu zespodu balíčku) odhodte do odhazovacího balíčku.

**Otočení karty Mutace i karty zespodu balíčku platí dohromady jako otočení jedné karty infekce.**

**Kartu Mutace nelze z odhazovacího balíčku vyřadit pomocí karty události Odolné obyvatelstvo!**



## Karty událostí Mutace

Doberete-li tuto kartu události, postupujte podle pokynů na ní, poté kartu odložte do odkládacího balíčku. Nedobírejte si za ni do ruky jinou hrací kartu!

Pozor! Na rozdíl od ostatních karet událostí si kartu mutace neberte do ruky, ale okamžitě po otočení proveďte její efekt.

**Dvě karty Mutace velí otočit kartu infekce zespodu balíčku a umístit do příslušného města fialové kostičky. Podobně jako u karet infekce Mutace, ani nyní do takového města neumísťujete žádné kostičky odpovídající barvě karty.**

Doberete-li aktivní hráč kartu epidemie a kartu události Mutace zároveň, vyhodnotte nejprve kartu události.

**Doberete-li aktivní hráč zároveň dvě karty událostí Mutace, může si vybrat, v jakém pořadí je vyhodnotí.**

## Šíření infekce

Je-li v této fázi otočena karta infekce města, kde už leží nějaká fialová kostička, umístíte do takového města *jak* 1 fialovou kostičku, *tak* i 1 kostičku v barvě karty, případně pandemie vyřešte jako obvykle.

**Fáze šíření infekce je jediný případ, kdy se do města přidávají kostičky dvou barev. Otáčíte-li karty infekce zespodu balíčku, vždy přidáváte buď jen fialové kostičky podle pokynů karet Mutace, nebo jen kostičky v barvě karty (v případě vyhodnocování karet epidemií).**



## Vyvinutí léku na fialovou nemoc

Chcete-li vyvinout lék na fialovou nemoc, můžete odložit 5 karet měst v libovolné kombinaci barev, ovšem v alespoň jednom z daných měst musí ležet alespoň 1 fialová kostička.

**Odkládá-li hráč v roli vědce nebo operativce menší počet karet, vždy musí odložit alespoň jednu kartu města, kde se nachází alespoň 1 fialová kostička.**

I pro fialové kostičky platí pravidlo základní hry, že v případě vymýcení dané nemoci se už kostičky příslušné barvy na herní plán nikdy nedoplňují. Otočíte-li nebo doberete-li kartu Mutace, kdy je již fialová nemoc vymýcena, odhodte kartu bez účinku. Karta infekce Mutace i tehdy platí jako jedna otočená karta infekce.

## Konec hry

Hru vyhrájete, jakmile se vám podaří vyvinout lék na všech 5 nemocí, nebo v situaci, kdy vyvinete lék na 4 standardní nemoci a na herním plánu není aktuálně žádná fialová kostička.



Pozor! I pro fialovou nemoc platí základní pravidlo hry o tom, že pokud máte umístit její kostičku na herní plán a v zásobě tyto kostičky už došly, vymklo se šíření choroby kontrole a vy prohráváte! Pamatujte, že fialových kostiček je ve hře jen 12, nikoliv 24!



# SCÉNÁŘ TERORISTA

V tomto scénáři hraje jeden hráč proti ostatním a snaží se záměrným šířením páté nemoci vyvolat celosvětovou paniku.

**Scénář Terorista je vhodný jen pro hru ve třech nebo čtyřech hráčích. Při hře v pěti (1 terorista proti čtyřem soupeřům) vám ho nedoporučujeme.**

Cílem teroristy je, aby spolupracující hráči prohráli a na herním plánu v tu chvíli byla alespoň 1 fialová kostička. Cílem spolupracujících hráčů je vyvinout lék na všech 5 nemocí, nebo vyvinout lék na 4 standardní nemoci, aniž by se zároveň na herním plánu nacházela byť jediná fialová kostička.

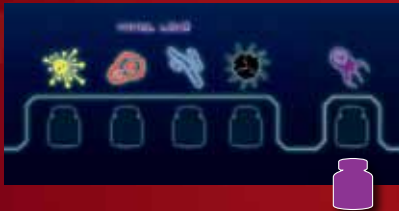
**Scénář Terorista je možné kombinovat se scénářem Virulentní kmen, ale ne se scénářem Mutace.**

## Příprava hry

Určete hráče, který se ujme role teroristy (budeme ho dále označovat pojmem „Terorista“). Obdrží příslušnou kartu role, černou figurku, přeložený záznamový list akcí (záznamy jsou tajné) a tužku. Černá figurka je na začátku hry mimo herní plán. Po umístění úvodních 18 kostiček nemocí v rámci kroku 3 přípravy hry podle základních pravidel rozdejte Teroristovi 2 karty infekce (pozor, ne hrací karty).

**Roli teroristy můžete jednomu z hráčů přidělit náhodně, nebo se ji někdo může ujmout dobrovolně.**

Vytvořte zásobu 12 fialových kostiček poblíž herního plánu. Panel léků doplňte pomocí samolepek nebo karty o indikátor fialové nemoci (pokud jste tak stále ještě neučinili). Do balíčku hracích karet vmíchejte 2 karty událostí na hráče (počítá se i hráč v roli teroristy). Spolupracujícím hráčům poté rozdejte karty jako obvykle a stejně tak obvyklým způsobem do balíčku vmíchejte zvolený počet karet epidemií.



Ze spolupracujících hráčů určete toho, kdo bude hru začínat. Terorista si tajně poznamená do záznamového listu, kde bude hru začínat. Hru začne určený začínající hráč.



## Průběh hry

Spolupracující hráči hrají podle všech obvyklých pravidel hry, jen mají navíc k dispozici novou akci – zajetí teroristy (viz dále).

Terorista je vždy na řadě po každém jednotlivém spolupracujícím hráči (po ukončení fáze Šíření infekce v jeho tahu). Terorista může provést až 2 akce plus navíc akci přesun do sousedního města (v libovolném pořadí). Nemůže dobírat karty nebo šířit infekci automaticky, vždy na to musí využít svou akci. Terorista nehraje s hracími kartami jako ostatní, nýbrž s kartami infekce, a zahrané karty odhazuje do odhazovacího balíčku. Po jeho tahu se fáze Dobrání hracích karet ani Šíření infekce neprovádějí!

## Tajné provádění akcí teroristy

Terorista „přemísťuje“ svou figurku po herním plánu tajně, tj. pohyb pouze zaznamenává do záznamového listu. Dojde-li k situaci, že se v nějakém městě vyskytne (jeho virtuální figurka) spolu s figurkou kteréhokoliv hráče, znamená to, že terorista byl spatřen. Hráč svou reálnou figurku umístí na příslušné políčko herního plánu. Až bude později v důsledku přesunů jakýchkoliv figurek figurka teroristy v nějakém městě samotná, může ji příslušný hráč z herního plánu zase stáhnout.

Provádí-li terorista akci přímý let nebo charterový let (viz dále), musí odložit příslušnou kartu infekce z ruky do odhazovacího balíčku a oznámit, že terorista „byl spatřen na letišti“ v tomto městě. Nemusí však prozradit, o kterou z obou akcí se jedná. Obecně nemusí soupeřům poskytovat žádnou informaci nad rámec stanovených pravidel – nemusí prozradit, zda využil všechny akce, zda využil akci navíc apod. Přesnou posloupnost akcí však musí vždy zaznamenávat do záznamového listu.

**Přestože si hráči svůj tah plánují dopředu vcelku, jednotlivé akce se provádějí jedna po druhé. Pokud tedy v průběhu svého tahu hráč zjistí, že je ve stejném městě jako terorista a má ještě nějaké nevyužité akce, může provést akci zajetí teroristy (kterou neplánoval, popis akce viz dále).**

**Terorista provádí své akce jednu po druhé, ale neoznamuje, o jaké akce jde. Musí však odhazovat příslušné karty, oznamovat „spatření na letišti“, občas umístit kostičky fialové nemoci či odstraňuje výzkumné stanice, takže spolupracující hráči mohou dělat určité závěry podle posloupnosti těchto kroků.**

## Zajetí teroristy

Pokud se figurka aktivního hráče nachází ve stejném městě jako figurka teroristy a aktivní hráč má ještě k dispozici alespoň jednu akci, může provést akci zajetí teroristy.



**Zajetí teroristy:** Přemístěte figurku teroristy na svou kartu postavy. Hráč v roli teroristy musí odhodit všechny karty z ruky na odhazovací balíček bez efektu.

## 1. Mapa

## 2. Ryska

Zde list přeložte, aby soupeři neviděli vaše záznamy.

## 3. Tabulka pro záznam jednotlivých akcí

Sem v každém kole zaznamenejte své startovní město a všechny své akce.

## 4. Návrh symbolů, jak akce zaznamenávat

# AKCE TERORISTY

Terorista může ve svém tahu provést 2 akce plus navíc jednu akci přesun do sousedního města. Tu může provést na začátku svého tahu, na konci, nebo mezi oběma standardními akcemi.

*Všechny své akce pečlivě zapisujte do záznamového listu, můžete využít navrženou symboliku.*

## AKCE

**Opakované akce:** Tyto akce můžete ve svém tahu provést opakovaně, tedy 2×, akci přesun do sousedního města až 3×.



### Dobráni karty

Doberte si do ruky 1 kartu infekce z balíčku.

*Terorista smí držet maximálně 7 karet. Má-li jich v ruce 8, musí jednu odhodit bez efektu.*



### Přesun do sousedního města

Přesuňte svou figurku do sousedního města.



### Přímý let

Přesuňte svou figurku do libovolného jiného města, přičemž musíte odhodit z ruky kartu cílového města. Oznamte soupeřům „spatření teroristy na letišti“.



### Charterový let

Přesuňte svou figurku do libovolného jiného města, přičemž musíte odhodit z ruky kartu výchozího města. Oznamte soupeřům „spatření teroristy na letišti“. Výchozí město může být zároveň i cílovým městem.

**Jednorázové akce:** Každou z následujících akcí smíte během svého tahu provést jen jednou, a to pouze tehdy, není-li terorista spatřen (figurka není na herním plánu) ani zajat.



### Nákaza v místě

Umístěte 1 fialovou kostičku do města, kde se právě nacházíte.



### Nákaza na dálku

Umístěte 1 fialovou kostičku do libovolného města, přitom musíte odhodit z ruky kartu příslušného města.

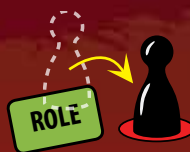
*Terorista smí provést akci nákaza na dálku i ve městě, kde se právě nachází.*



### Sabotáž

Odstraňte z herního plánu výzkumnou stanici (vraťte ji do zásoby) ve městě, kde se právě nacházíte, přitom musíte odhodit z ruky kartu téže barvy (nemusí to tedy být přímo karta daného města).

**Akce zajatého teroristy:** Jste-li zajat, smíte provádět pouze akci dobrání karty nebo útěk z vězení.



### Útěk z vězení

Odhodte z ruky kartu infekce a přesuňte se do příslušného města. Oznamte soupeřům „spatření teroristy na letišti“ a figurku si vezměte zpátky.

*Jakmile je terorista zajat, musí odhodit všechny karty z ruky, takže jeho první akcí po zajetí musí být dobrání karty. Druhou akcí může být útěk z vězení do příslušného města (po němž může následovat přesun do sousedního města jako třetí akce), nebo dobrání další karty – v tomto případě nemá terorista třetí akci k dispozici, protože je stále zajat.*



### Nemoc šířená teroristou (fialová nemoc)

Fialová nemoc se chová podobně jako ostatní nemoci s následujícími výjimkami. Fialové kostičky se dostanou do hry v rámci akcí teroristy nebo ve fázi šíření infekce.

### Šíření infekce

Je-li v této fázi otočena karta infekce města, kde už leží nějaká fialová kostička, umístěte do takového města jak 1 fialovou kostičku, tak i 1 kostičku v barvě karty, případně pandemie standardních nemocí vyřešte jako obvykle, u fialové nemoci postupujte podle instrukcí níže.

*Fáze šíření infekce je jediný případ, kdy se do města přidávají kostičky dvou barev. Provádí-li terorista akci nákaza, přidává jen fialovou kostičku, v případě vyhodnocování karet epidemií se přidávají jen kostičky v barvě karty.*

### Pandemie fialové nemoci

Průběh pandemie fialové nemoci je tak intenzivní, že v městě, kde vypukne, stráví sama sebe. V postiženém městě zůstane po pandemii jen jedna kostička fialové nemoci.

*Pozor! Toto pravidlo platí jen pro scénář Terorista, pro scénář Mutace nikoliv.*

V případě pandemie fialové nemoci postupujte tak, že nejprve odstraníte z postiženého města 2 fialové kostičky (vraťte je do zásoby) a poté umístíte po jedné fialové kostičce do všech sousedících měst jako obvykle. Rovněž žeton na počítadle pandemií posunete o 1 pole dále jako obvykle.

*Stále platí, že dojde-li k řetězovému šíření pandemií fialové nemoci, do měst, které jste již v rámci probíhajícího řetězu pandemií vyhodnocovali, se nepřidává nic.*



### Vyvinutí léku na fialovou nemoc

Chcete-li vyvinout lék na fialovou nemoc, můžete odložit 5 karet měst v libovolné kombinaci barev, ovšem v alespoň jednom z daných měst musí ležet alespoň 1 fialová kostička.

*Odkládá-li hráč v roli vědce nebo operativce menší počet karet, vždy musí odložit alespoň jednu kartu města, kde se nachází alespoň 1 fialová kostička.*

I v tomto scénáři platí i pro fialové kostičky pravidlo základní hry, že v případě vymýcení dané nemoci se už kostičky příslušné barvy na herní plán nikdy nedoplní.



## Konec hry

**Spolupracující hráči** hru vyhrájí, jakmile se jim podaří vyvinout lék na všech 5 nemocí, nebo v situaci, kdy vyvinou lék na 4 standardní nemoci a na herním plánu není aktuálně žádná fialová kostička.



Pozor! I pro fialovou nemoc platí základní pravidlo hry o tom, že pokud máte umístit její kostičku na herní plán a v zásobě tyto kostičky už došly, vymklo se šíření choroby kontrole a spolupracující hráči prohrávají (a vítězem je terorista)! Pamatujte, že fialových kostiček je ve hře jen 12, nikoliv 24!

**Terorista vyhrává**, pokud prohrají spolupracující hráči a na herním plánu je alespoň 1 fialová kostička. **Terorista prohrává** a ve hře končí, pokud se spolupracujícím hráčům podaří fialovou nemoc vymýtit.

*Terorista musí dávat velký pozor, aby se soupeřům nepodařilo vyvinout lék proti fialové nemoci a hned vzápětí ji vymýtit.*

**Všichni prohrávají**, pokud spolupracující hráči prohrají, ale na herním plánu není ani jedna fialová kostička.

## Zásady fair play

Terorista smí naslouchat debatám soupeřů a jejich plánování, neměl by je však v jejich tazích vyrušovat. Spolupracující hráči si nesmějí vyměňovat tajné zprávy nebo se domlouvat za zády teroristy.

Terorista soupeřům karty neukazuje, dokud je nezahraje, ale musí na požádání sdělit, kolik karet má v ruce. Je věcí cti, aby zapisoval svůj pohyb do záznamového listu věrně a poctivě a hlásil, kdykoliv byl spatřen v nějakém městě či na letišti.

*Vzhledem k tomu, že hráči nemohou plánovat své tahy dopředu (musejí vždy čekat na vývoj situace po tahu soupeře), buďte ohleduplní a hrajte svižně (i když je jasné, že se občas vyskytnou zapeklité situace vyžadující zevrubnou debatu).*

## Příklad tahů teroristy

Uprostřed partie máme situaci, kdy v Káhiře a Soulu leží po 1 fialové kostičce. Terorista je v Soulu, ale jeho figurka je mimo herní plán. V ruce má 3 karty měst: Káhira, Istanbul a Šanghaj.

Ve svém tahu provede akci nákaza na dálku v Káhiře (odhodí kartu Káhiře), nákaza v místě (neodhodí nic) a přesune se do Šanghaje (opět neodhodí nic).

7    D Káhira    N    Šanghaj

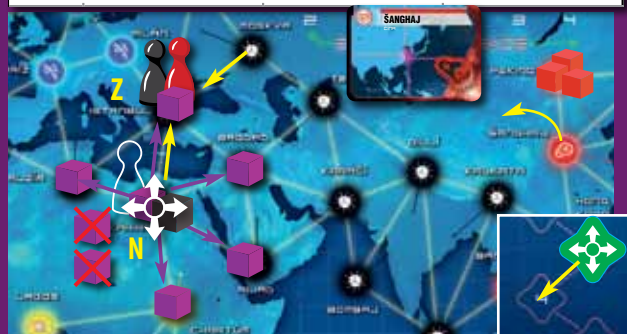


Poté je na řadě jeden ze soupeřů, ten se do Šanghaje nedostane a neodstraní ani žádnou fialovou kostičku. Ve fázi Dobráni karet přijde karta epidemie, díky čemuž se umístí 3 červené kostičky do Pekingů a karty infekce z odhazovacího balíčku se vrátí zpět nahoru na doplňovací balíček.

Ve fázi Šíření infekce je otočena karta Káhiře. Do Káhiře je umístěna 1 černá a 1 fialová kostička.

Na řadu přichází opět terorista, z ruky odhodí kartu Šanghaje, oznámí „spatření na letišti“ v Šanghaji a provede charterový let do Káhiře. Zde provede akci nákaza v místě, čímž zde vyvolá pandemii fialové nemoci, a po jejím vyřešení se přesune se do sousedního Istanbulu.

8    ↷ Káhira    N    Istanbul Z



V následujícím tahu ale do Istanbulu přesune svou figurku soupeř, který má ještě akci k dispozici. Terorista musí oznámit, že zde byl spatřen a umístí svou figurku na herní plán do Istanbulu. Aktivní hráč ho zajme. Terorista odhodí zbylou kartu Istanbulu do odhazovacího balíčku karet infekce a svou figurku předá soupeři, který ho zajal.



9    K    U → Mexico City    Los Angeles

Ve svém dalším tahu si terorista dobere kartu Mexico City a ihned poté provede akci útěk z vězení, přičemž kartu Mexico City odhodí. Oznámí zde „spatření na letišti“, bere si svou figurku do ruky a poté provede přesun do sousedního Los Angeles jako svou třetí akci. Jeho plán vyvolat pandemii v Istanbulu selhal, míří tedy do Soulu...

# KARTY ROLÍ



## TERORISTA

Tato role je ve hře jen v scénáři Terorista (viz str. 5).



## ARCHIVÁŘ

Jeho limit karet v ruce je 8 místo 7. Jednou za tah si může jako jednu akci z odkládacího balíčku hracích karet vybrat a vzít si do ruky kartu města, kde se právě nachází jeho figurka (karta nemusí ležet nahoře na odkládacím balíčku).

*Spoluhráči nesmějí bez účinku odkládat karty měst do odkládacího balíčku, aby si je mohl archivář dobat. Karty lze odkládat do balíčku jen po provedení příslušných akcí nebo při překročení limitu karet v ruce.*



## SPECIALISTA NA DEKONTAMINACI

Tento specialista může po přesunu do města odstranit po jedné kostičce všech nemocí, jichž se tam nachází více než jedna.

*Tato schopnost se uplatní i při přesunu pomoci karet událostí Letecká přeprava či Zvláštní rozkazy nebo díky zvláštní schopnosti dispečera.*



## EPIDEMIOLOG

Epidemiolog si smí jednou za tah vzít libovolnou kartu města od spoluhráče, jehož figurka se nachází v témže městě. Spoluhráč s tím musí souhlasit a schopnost lze využít jen v tahu epidemiologa, nevyžaduje však využití akce.



## OPERATIVEC

Tento člen týmu smí jednou za tah jako akci odebrat jednu kostičku nemoci ve městě, kde se nachází jeho figurka, a umístit ji na svou kartu role. Provádí-li akci vyvinutí léku, může místo právě 2 karet požadované barvy vrátit do zásoby právě 3 kostičky téže barvy ze své karty role.

*Operativce smí kdykoliv kostičky nemoci ze své karty role zase vrátit do zásoby (viz str. 7 pravidel základní hry – odstavec Karty událostí – vysvětlení pojmu „kdykoliv“).*



## UNIVERZÁL

Univerzál má ve svém tahu k dispozici 5 akcí místo 4.



## PROGNOSTIK

Na začátku tahu se smí prognostik podívat na horní karty z doplňovacího balíčku karet infekce v počtu odpovídajícím aktuálnímu stavu na stupnici infekce. Poté je vrátí zpět v nezměněném pořadí. Prognostik může ostatním hráčům kdykoli říci, jaké karty viděl.

*Je-li ve scénáři Mutace mezi prohlédnutými kartami karta Mutace, nesmí se dívat na kartu vespu du balíčku.*

Provádí-li akci přímý let, musí kartu cílového města ostatním hráčům ukázat, ale nemusí ji odložit – může si ji nechat i nadále v ruce. Tuto schopnost lze využít i při přesunu jiné figurky pomocí karty událostí Zvláštní rozkazy, ale ne při přesunu pomocí zvláštních schopností jiných rolí.

## TIRÁŽ

Autor: Matt Leacock a Tom Lehmann

Vývoj: Tým Z-Man Games

Výtvarné zpracování: Chris Quilliams

Zvláštní poděkování zasluhují: Tom Lehmann, Scott di Bartolo, Wei-Cheng Cheng, Eric Herman, Christian Kuntz, Brian Lee, Jeremy Moritz, Kwanchai Moriya, Kima Pesan, Jack Reda, Ole Steiness, Isaiah Tanenbaum, Wei-Hwa Huang.

Český překlad: Karel Vlasák

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

**Z-MAN**  
games

© 2013 F2Z Entertainment Inc.  
31 rue de la Coopérative  
Rigaud QC J0P 1P0  
Canada  
www.zmangames.com

**MINDOK**

MINDOK s.r.o.  
Korunní 810/104, Praha 10  
www.mindok.cz

Z-Man, Z-Man Games, Z-Man Games & Design are trademarks of F2Z Entertainment Inc. Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. Google Play is a trademark of Google Inc. Amazon's trademark is used under license from Amazon.com, Inc. or its affiliates.