

# PANDEMIC

## ROZŠÍŘENÍ LABORATORŮ

Rozšíření hry Pandemic  
Autoři: Matt Leacock  
a Tom Lehmann

Za přísně hlídanými bezpečnostními dveřmi laboratoře závodí vědci s časem, zpracovávají vzorky mikrobů a testují léky, které mají zachránit lidstvo. Zpěstřete si hru zbrusu novým scénářem Laboratoř, novými rolmi, kartami událostí, kartami epidemií pro scénář Virulentní kmen či novou variantou scénáře Mutace. Toto rozšíření přináší i možnost zahrát si hru v sólovém režimu nebo v režimu soupeřících týmů.

## HERNÍ MATERIÁL

4 karty rolí



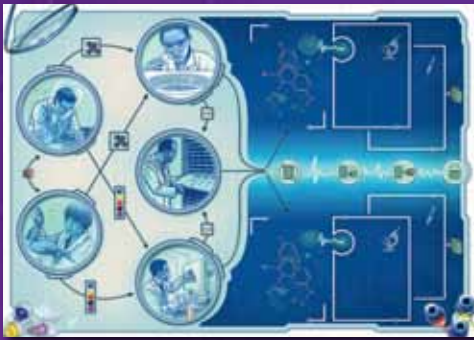
4 figurky



3 karty událostí



1 herní plán Laboratoř



5 lahviček léků



14 karet struktury



5 přehledových karet Laboratoř



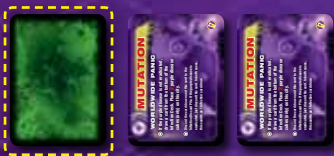
2 upravené karty rolí pro scénář Laboratoř



12 kostiček nemoci



2 karty infekce Mutace



2 karty epidemií pro scénář Virulentní kmen



1 karta CDC pro sólovou hru



3 výzkumné stanice pro týmovou hru



8 karet úkolů



10 bonusových karet



14 žetonů premii



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

# ÚVOD

Toto rozšíření přináší 4 nové role, 3 nové hrací karty událostí, 2 nové verze scénářů z rozšíření Nové hrozby, nový scénář Laboratoř a dva nové režimy hry – sólovou hru a hru v týmech.

Doporučujeme vám, abyste nejprve vyzkoušeli nové role a nové karty událostí v základní hře. Poté můžete vyzkoušet scénář Laboratoř či nové režimy.

- **Scénář Laboratoř** – budete odebírat vzorky a zpracovávat je, abyste mohli vyvinout potřebné léky.

## NOVÉ ROLE A KARTY UDÁLOSTÍ

### Nové role

Předtím než hráčům v rámci přípravy hry karty rolí rozdáte, zamíchejte mezi ně 4 nové karty. Jejich popis najdete na str. 8.

*Karty rolí epidemiolog a výzkumník upravené pro scénář Laboratoř se použijí jen v tomto scénáři.*

### Nové události

Nové karty přidejte ke kartám událostí ze základní hry, zamíchejte je a náhodně vyberte **2 karty na každého hráče**, který se účastní hry. Tyto karty zamíchejte do balíčku hracích karet, zbylé karty vyřadte ze hry (aniž byste se na ně dívali). Tento postup je stejný jako v rozšíření Nové hrozby. Karty událostí se hrají jako obvykle.



### Nové režimy:

- **Sólová hra** – na všechno jste sami (s malou pomocí CDC (Center for Disease Control) – Střediska pro boj s nakažlivými nemocemi);
- **Týmová hra** – v boji s nemocemi soutěží několik soupeřících týmů.

Teprve poté doporučujeme kombinaci se scénáři z rozšíření Nové hrozby nebo nové alternativy jeho scénářů Virulentní kmen a Mutace.

### Podrobné vysvětlení textů jednotlivých nových karet událostí

Karty událostí ležící před hráči na stole slouží jen jako upomínka. Nepočítají se do limitu karet v ruce a nejsou dosud v odkládacím balíčku (hráč v roli analytika si je nemůže brát).

### Zpřísněná hygiena

Efekt této karty působí jen na kostičky odstraněné z herního plánu v rámci akce léčení nemocných. Netyká se kostiček odstraněných jinak, např. zvláštní schopností specialisty na dekontaminaci, operativce, působením efektů jiných karet událostí apod.

### Uzavřená infekční zóna

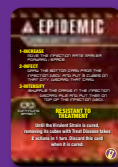
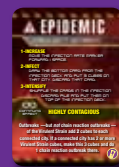
Jako všechny ostatní karty událostí, ani tuto *nelze hrát* po dobrání/otočení karty z balíčku, dříve než dojde k jejímu vyhodnocení. Lze ji hrát jen před otočením karty, nebo až po jejím vyhodnocení – je třeba plánovat dopředu. Pandemie vypukne jako obvykle, nedojde však k řetězovému šíření pandemie do sousedních měst po dobu 1 kola.

### Průlom ve vývoji léku

Ve scénáři Mutace musí i ve sníženém počtu karet měst potřebných pro vyvinutí léku ležet alespoň v jednom z daných měst (v upraveném scénáři Mutace – Celosvětová panika ve dvou) alespoň 1 fialová kostička.

## SCÉNÁŘ VIRULENTNÍ KMEN

Scénář Virulentní kmen rozšíření Nové hrozby můžete upravit takto: v rámci přípravy hry zamíchejte mezi karty epidemií určené pro tento scénář i dvě nové karty z rozšíření Laboratoř. Dále postupujte podle obvyklých pravidel scénáře Virulentní kmen, všechna zůstávají platná beze změny.



## SCÉNÁŘ MUTACE – CELOSVĚTOVÁ PANIKA

Scénář Mutace rozšíření Nové hrozby můžete upravit takto:

### Příprava hry

Zásobu kostiček fialové nemoci zvyšte na 24. Obě původní karty infekce Mutace nahraďte novými s červeným nadpisem z rozšíření Laboratoř.

V rámci kroku 3 přípravy hry – úvodní rozšíření nákazy položte do města odpovídajícího první otočené kartě infekce kromě 3 kostiček nemoci dané barvy i 1 fialovou kostičku. Do města odpovídajícího čtvrté otočené kartě položte kromě 2 obvyklých kostiček i 2 fialové kostičky a do města odpovídajícího sedmé otočené kartě položte kromě 1 obvyklé kostičky ještě 3 fialové kostičky.

*V tomto scénáři začíná hra s celkem 24 kostičkami nemoci na herním plánu (z toho je 6 fialových) a v odhazovacím balíčku karet infekce je 11 karet – 9 karet otočených v rámci úvodního rozšíření nákazy a obě nové karty infekce Mutace s červeným nadpisem.*

### Průběh hry

- Je-li ve fázi Šíření infekce z doplňovacího balíčku karet infekce otočena karta Mutace, do města podle spodní karty z balíčku umístíte 2 fialové kostičky místo 1.
- V rámci akce vyvinutí léku musí mezi odloženými kartami být 2 karty měst (místo 1), ve kterých se nachází alespoň po jedné fialové kostičce.

*Kombinujete-li tento upravený scénář Mutace – Celosvětová panika se scénářem Virulentní kmen, může být nově virulentním kmenem i fialová nemoc. Je-li tomu tak, pak dodatečná karta navíc potřebná k vyvinutí léku musí odpovídat městu, kde leží alespoň 1 fialová kostička. Karta epidemie Skryté ložisko nákazy nemá žádný efekt a při vyhodnocování karty epidemie Vyšší stupeň nákazy se přihlíží ke kartám infekce Mutace.*

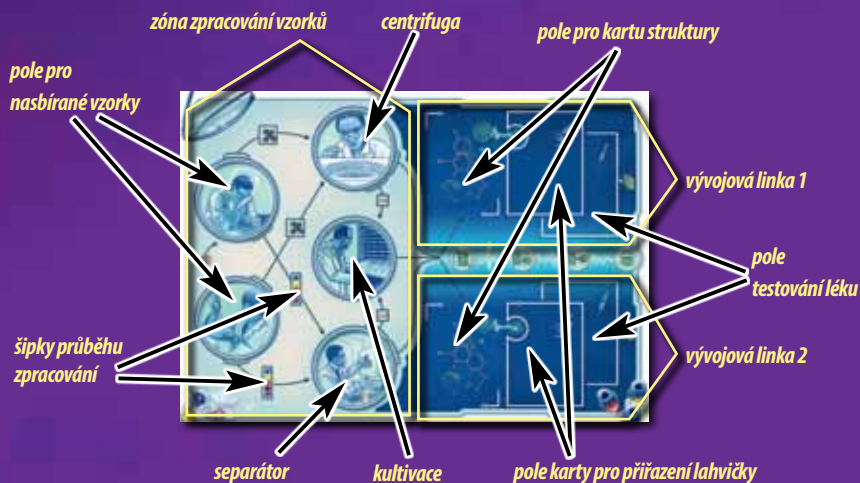


# SCÉNÁŘ LABORATOŘ

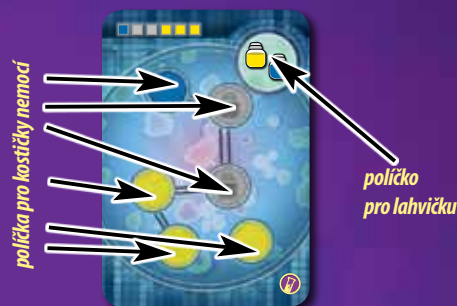
Hlavní změnou v tomto scénáři je, že akce vyvinutí léku probíhá zcela jinak než doposud. Nejprve je nutné odebrat vzorky mikrobů, zpracovat je v laboratoři, identifikovat molekulární strukturu bakterií (či virů, chcete-li), určit jejich kmen a lék náležitě otestovat. Teprve poté je možno přikročit k provedení samotné akce vyvinutí léku.

Tento scénář lze kombinovat se všemi ostatními scénáři a režimy hry s jedinou výjimkou – hrou v týmovém režimu. Platí všechna pravidla základní hry, s výjimkami popsány níže.

## Popis herního plánu Laboratoř



## Popis karty struktury



## Příprava hry

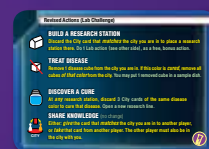
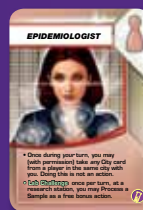
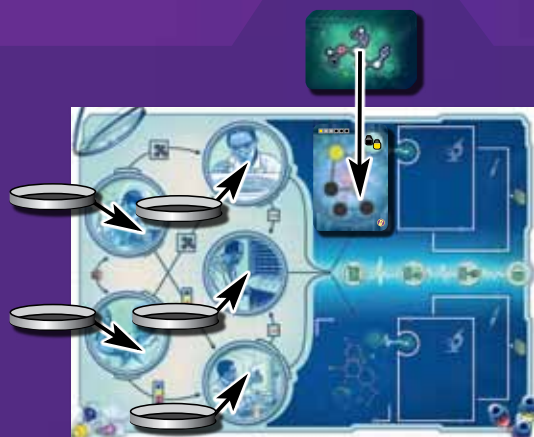
Hru připravte jako obvykle. Navíc proveďte následující kroky:

- Vedle hlavního herního plánu připravte i herní plán Laboratoř. Chcete-li, můžete na kruhová pole zóny zpracování vzorků položit Petriho misky z rozšíření Nové hrozby.
- Zamíchejte karty struktury a vytvořte z nich balíček lícem dolů poblíž herního plánu Laboratoř. Vrchní kartu otočte a vložte ji na pole pro kartu struktury vývojové linky 1. Vedle balíčku nechte místo pro odhazovací balíček těchto karet.
- Žetony léků nechte v krabici a nahraďte je lahvičkami z tohoto rozšíření (symbol „vymýceno“ je vyznačen na dně).

**Lahvičku fialového léku použijte jen při kombinaci se scénářem Mutace nebo Terorista.**

- Každému hráči přidělte jednu přehledovou kartu Laboratoř.
- Kartu role operativce v tomto scénáři nechte v krabici a v případě karet rolí epidemiolog a výzkumník použijte jejich upravené verze z tohoto rozšíření.

**Zvláštní schopnosti operativce i výzkumníka zůstávají beze změny, jen mají navíc další schopnost využitelnou právě ve scénáři Laboratoř. Zvláštní schopnost pro scénář Laboratoř má i role znalec místních poměrů.**



## Průběh hry

Hráči se střídají na tazích jako obvykle. Na výběr mají některé nové akce a některé akce původní mají mírně odlišný průběh, jak se dozvíte dále. Akce, které zde uvedeny nejsou, se nemění.

Všechny laboratorní akce může provádět pouze hráč, jehož figurka stojí ve městě s (libovolnou) výzkumnou stanicí.

## LABORATORNÍ AKCE

### Zpracování vzorků



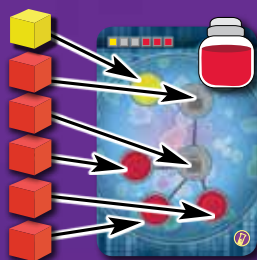
V rámci této akce přešunete všechny kostičky z jednoho libovolného pole zóny zpracování vzorků (či Petriho misky) dále ve směru jedné z něj vedoucí šipky průběhu zpracování. Symbol na použité šipce udává, jaké kostičky lze z výchozího pole přesunout na cílové pole, přebytečné kostičky musíte vrátit do obecné zásoby. Na kostičky na cílovém poli již ležící se přitom nebere žádný ohled.

- Kostičky z pole nasbíraných vzorků (jak se sem dostanou, se dozvíte dále) můžete přesunout buď do centrifugy (všechny kostičky musejí být stejné barvy), nebo do separátoru (sem zase smíte v rámci jednoho přesunu přesunout maximálně po jedné kostičce každé barvy).
- Kostičky (všechny bez ohledu na barvu) z centrifugy nebo ze separátoru přešunete na kultivaci, přičemž jejich počet zdvojnásobíte doplněním stejných kostiček z obecné zásoby.



Pokud v obecné zásobě není dost kostiček, abyste mohli doplnit kostičky na kultivaci v potřebném počtu, hra končí vaší porážkou!

- Kostičky z centrifugy, kultivace nebo separátoru přešunete na jednu z vyložených karet struktury – na každé její políčko pro kostičky patří jedna kostička určité požadované barvy. Podmínkou je, že zvolené kartě struktury už musí být přiřazena lahvička (viz dále). Přiřazená lahvička také udává, jakou barvu mají mít kostičky na šedých políčkách karty struktury. Políčka v barvě nemoci, která byla již vymýčena, mohou být obsazena libovolnými kostičkami. Kostičky, které při přesunu na kartu struktury nemůžete umístit, vraťte do obecné zásoby.



### Identifikace molekulární struktury



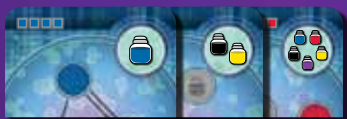
Otočte vrchní kartu z balíčku karet struktury, a buď ji umístíte na jedno z polí pro kartu struktury (volně, čímž otevřete druhou vývojovou linku, nebo obsazené jinou kartou struktury, pak postupujte podle popisu níže), nebo ji odhodte. Počet otevřených vývojových linek však nesmí být v žádném časovém okamžiku větší než dvě ani překročit počet výzkumných stanic právě se nacházejících na hlavním herním plánu.

Pokud kartu struktury vykládáte na pole již obsazené kartou starší, které již byla přiřazena lahvička (viz níže), pak je-li to možné, můžete lahvičku i všechny použitelné kostičky přesunout ze staré karty na novou. Přebytečné kostičky vraťte do obecné zásoby. Pokud však lahvička léku na staré kartě struktury není pro novou kartu použitelná, vraťte lahvičku i všechny kostičky ležící na staré kartě do zásoby a hrací kartu vyloženou při přiřazení lahvičky i případnou kartu vyloženou při testování léku z plánu Laboratoř odložte do odkládacího balíčku. Nahrazovanou kartu struktury v každém případě odhodte na příslušný odhazovací balíček. Dojde-li balíček karet struktury, vytvořte nový zamícháním balíčku odhazovacího.

### Určení kmene bakterií - přiřazení lahvičky



Políčko pro lahvičku na kartě struktury udává, jakou lahvičku je na ni možné v rámci této akce položit. Vyberte si jednu z otevřených vývojových linek, kde není dosud přiřazena lahvička, vyložte z ruky hrací kartu města v barvě odpovídající políčku pro lahvičku na zvolené kartě struktury (některé karty jsou použitelné jen pro jedinou lahvičku, některé pro dvě a některé pro lahvičky všech 5 barev), hrací kartu položte na pole karty pro přiřazení lahvičky a na kartu struktury umístěte odpovídající lahvičku léku.



Připomínáme, že dokud kartě není přiřazena lahvička, není možné na kartu struktury umístit žádné kostičky.



*Příklad: Na horním poli pro nasbírané vzorky leží dvě modré kostičky a jedna červená. V rámci jedné akce zpracování vzorků můžete buď červenou kostičku, nebo obě modré kostičky přesunout do centrifugy a zbylé vrátit do zásoby, nebo přesunete jednu červenou a jednu modrou kostičku do separátoru a do zásoby vrátíte přebývající modrou kostičku.*

*Další příklad: V separátoru jsou dvě černé kostičky a jedna žlutá. V rámci jedné akce zpracování vzorků můžete všechny tyto kostičky přemístit na kultivaci, kam zároveň ze zásoby přidáte další jednu žlutou a dvě černé kostičky (čímž počet kostiček ze separátoru zdvojnásobíte).*

*Jednu otevřenou vývojovou linku máte k dispozici od začátku hry a po vyvinutí léku vždy smíte novou linku otevřít zdarma. Touto akcí tak můžete otevřít druhou linku (stojí-li na hlavním herním plánu alespoň dvě výzkumné stanice) nebo nalézt vhodnější kartu struktury.*

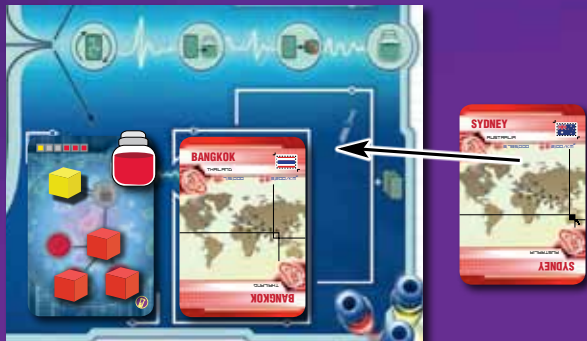
*V kombinaci se scénáři Mutace a Terorista musí při přiřazení lahvičky fialové barvy odpovídat vyložená hrací karta městu, v němž leží alespoň jedna fialová kostička.*





## Testování léku

Vyložte z ruky kartu města v barvě přiřazené lahvičky u zvolené vývojové linky a vyložte ji na pole testování léku. Podmínkou je, že na kartě struktury na této lince už leží alespoň 1 kostička (nemusí být téže barvy). Poté odstraňte jednu kostičku nemoci v barvě přiřazené lahvičky u této vývojové linky z hlavního herního plánu a vraťte ji do obecné zásoby.



*V upraveném scénáři Mutace – Celosvětová panika z tohoto rozšíření lze pro testování léku fialové barvy použít jen hrací kartu takového města, v němž leží alespoň jedna fialová kostička. Kostička, kterou v rámci této akce odstraníte, však může být jiná. Ve standardním scénáři Mutace a scénáři Terorista můžete při testování léku použít jakoukoli kartu města.*

## UPRAVENÉ OSTATNÍ AKCE



### Stavba výzkumné stanice

Po postavení výzkumné stanice můžete hned navíc provést jednu libovolnou laboratorní akci zdarma (bez využití akce).

*Jednu libovolnou laboratorní akci navíc zdarma můžete provést, i když výzkumnou stanici postavíte pomocí události Vládní grant, a to i tehdy, pokud vaše figurka zrovna není ve městě s žádnou výzkumnou stanicí.*

*Pokud ve scénáři Terorista poklesne počet výzkumných stanic na herním plánu v důsledku Sabotáže pod počet otevřených vývojových linek na herním plánu Laboratoř, hráč v roli teroristy zvolí jednu z linek a uzavře ji – kostičky z karty struktury vrátí do zásoby a všechny karty odhodí, resp. odloží.*



### Léčení nemocných

Provádíte-li tuto akci, můžete jednu kostičku nemoci právě odstraněnou z hlavního herního plánu položit na libovolné z obou polí pro nasbírané vzorky místo vracení do všeobecné zásoby.

*Kostičky odstraněné z herního plánu jiným způsobem, např. využitím zvláštní schopnosti určité role či působením karty události, na pole pro nasbírané vzorky umístit nesmíte.*



### Vyvinutí léku

Tuto akci lze provést teprve tehdy, je-li laboratorní vývoj léku v některé vývojové lince ukončen. To znamená, že všechna políčka pro kostičky na příslušné kartě struktury jsou zaplněna kostičkami, je přiřazena lahvička a proběhlo testování léku. Jednotlivé akce při vývoji léku v laboratoři lze provádět v libovolném pořadí, pokud jsou vždy pro danou akci splněny příslušné podmínky.

*Ve scénářích Mutace a Terorista je možné odložit karty v libovolné kombinaci barev a v žádném z dotčených měst nemusí ležet fialové kostičky.*

Pro vlastní vyvinutí léku platí všechna obvyklá pravidla, jen počet karet měst stejné barvy (v barvě přiřazené lahvičky), které musíte odložit, je 3 (místo 5).

*Všechny změny počtu karet nutných k vyvinutí léku se v tomto scénáři vztahují k počtu 3, nikoliv 5. Například vědci tedy stačí v rámci akce vyvinutí léku odložit jen 2 potřebné karty.*

Po dokončení akce vyvinutí léku přesuňte lahvičku na panel léků na hlavním herním plánu, hrací karty z vývojové linky odložte do odkládacího balíčku, kostičky z karty struktury vraťte do zásoby, kartu struktury odhodte a danou linku znovu otevřete vyložením nové karty struktury.

*Pokud hra skončí dobráním balíčku hracích karet, ale za celou dobu hry se na herním plánu neobjevila ani jedna kostička určité barvy (ani v rámci přípravy hry, ani v průběhu hry samotné), a vy jste úspěšně vyvinuli lék na všechny ostatní nemoci, končí hra vítězstvím hráčů (v tomto scénáři totiž na rozdíl od základní hry či jiných scénářů potřebujete minimálně jednu kostičku nemoci, abyste na ni mohli vyvinout lék).*

## KONEC HRY

Hra končí za stejných podmínek jako základní hra.

*Strategický tip: Je-li ve hře jen malý počet kostiček určité barvy, doporučujeme vám, abyste jimi neplytvali na vyvíjení léků jiných barev.*

## SHRNUTÍ NEJDŮLEŽITĚJŠÍCH PRAVIDEL

- Laboratorní akce může provádět pouze hráč, jehož figurka stojí ve městě s výzkumnou stanicí.
- Při zpracování vzorků se berou vždy všechny kostičky z daného pole zóny zpracování vzorků.
- Není dovoleno vracet kostičky z herního plánu Laboratoř do obecné zásoby jinak, než v rámci popsanych variant akce zpracování vzorků.
- Kostičky ze zóny zpracování vzorků nelze přemístit na kartu struktury, dokud není přiřazena lahvička.
- Šedá políčka na kartě struktury musejí být obsazena kostičkami v barvě přiřazené lahvičky.
- Testování léku nelze provést, dokud na příslušné kartě struktury neleží alespoň jedna (libovolná) kostička.
- Kostička odstraněná z herního plánu v rámci akce testování léku se vrací do zásoby.
- Přiřazení lahvičky, testování léku a jeho vyvinutí mohou provést různí hráči, u jednoho léku nemusí vše provést jediný hráč.
- Políčka pro kostičky na kartě struktury v barvě vymýcené nemoci lze obsadit kostičkami jakékoliv barvy.
- Nemoc je vymýcena, pokud je na ni vyvinut lék a kostičky nejsou na hlavním herním plánu. Na plánu Laboratoř dosud ležet mohou a mohou být později použity k obsazení políček na kartách struktury.

## SÓLOVÁ HRA

V sólovém režimu jste na boj se všemi nemocemi sám (nepočítáme-li malou pomoc CDC). Režim lze využít ve všech scénářích s výjimkou scénáře Terorista.

### Příprava hry

Hru připravte podle obvyklých pravidel přípravy hry dvou hráčů. Kromě toho proveďte následující kroky:

- Zvolte si úroveň obtížnosti hry. V rámci kroku 4 přípravy hry, při vytvoření dobíracího balíčku hracích karet, předtím než do něj zamícháte karty událostí, z něj odložte určitý počet karet měst do odkládacího balíčku: 8 odpovídá nejjednodušší úrovni, 12 standardní, 14 heroické úrovni a 16 legendární. Odložte však maximálně 6 karet téže barvy. Mělo-li by jich být více, nahradte přebývající karty kartami jiných barev.
- Kartu události Zvláštní rozkazy nechte stranou a do balíčku hracích karet zamíchejte 4 karty událostí.
- Nepoužívejte karty rolí dispečer, výzkumník, epidemiolog a znalec místních poměrů. Ostatní karty rolí zamíchejte a náhodně si jednu přidělte.

**Role ředitel a pilot jsou v tomto režimu slabší, ale lze je použít.**

- Kartu CDC položte před sebe na stůl. Vedle ní položte 4 hrací karty lícem nahoru. Tyto karty tvoří ruku CDC. CDC nemá žádnou figurku na hlavním herním plánu.

### Průběh hry

Hraje se zcela podle obvyklých pravidel s tím, že akce předání zkušenosti není k dispozici – nelze si vyměňovat karty s rukou CDC (tato akce je nahrazena akcí Nová data, viz níže). Jakmile ukončíte fázi Šíření infekce a tím i celý svůj tah, je na řadě CDC a můžete provést jednu z níže uvedených akcí CDC. Žádná fáze Dobírání karet ani Šíření infekce poté nenásleduje, ty jsou součástí pouze vašich tahů.

### Akce CDC



**Pohyb figurky:** Můžete přesunout figurku podle obvyklých pravidel. Provádíte-li přímý nebo charterový let, odhodte příslušnou kartu z ruky CDC.



**Změna role:** Stojí-li figurka ve městě s výzkumnou stanicí, můžete si vybrat novou kartu role (a s ní i příslušnou figurku) z těch, jež jsou k dispozici. Starou kartu vyřadíte, v této hře už k dispozici nebude, leda byste použili kartu události Nové úkoly – to byste si mohli vybrat znovu i roli již jednou použitou.



**Nová data:** Stojí-li figurka ve městě s výzkumnou stanicí, můžete vyměnit jednu svou kartu z ruky v barvě odpovídající městu, kde stojí figurka, za jednu libovolnou kartu města z ruky CDC. Výměna karet probíhá simultánně, takže nemá vliv na žádný limit karet v ruce.



**Nová karta:** Doplníte do ruky CDC jednu hrací kartu z balíčku. Je-li to karta epidemie, vyhodnoťte ji jako obvykle. Limit karet v ruce CDC je rovněž 7. Je-li limit překročen, přebývající karty odložte nebo zahrajte karty událostí, pokud nějaké v ruce CDC jsou.



**Vyvinutí léku:** Můžete odložit z ruky CDC 5 karet měst v téže barvě, abyste vyvinuli lék na nemoc v dané barvě.

**Hrajete-li scénář Laboratoř, můžete místo této akce provést 1 libovolnou laboratorní akci.**

Karty událostí z ruky CDC lze hrát kdykoliv a karty událostí Opakovaný výzkum či Čas navíc lze aplikovat na karty v ruce CDC.

## KONEC HRY

Všechny podmínky ukončení hry platí jako obvykle. Hodně štěstí!

## TÝMOVÁ HRA

Tento režim je určen pro hru 4 nebo 6 hráčů rozdělených do dvou, resp. tří dvojic, soupeřících v potírání nemocí a zabraňování epidemiím s cílem získat co největší prestiž. Tým, jehož prestiž bude na konci hry největší, zvítězí. Nadále musíte spolupracovat všichni, aby hra neskončila porážkou všech, ale případné vítězství už není společné pro všechny. Do hry vstupuje prvek soupeření a užší spolupráce partnerů v týmu.

Režim lze kombinovat se všemi scénáři s výjimkou scénářů Terorista a Laboratoř.

### Příprava hry

Postupujte jako obvykle, s následujícími úpravami:

- Rozdělte se na 2 (hrajete-li ve čtyřech) nebo 3 dvojice (při hře v šesti). Členové jednoho týmu budou sedět vedle sebe. Každý tým dostane jednu přehledovou kartu.
- Zamíchejte karty úkolů lícem dolů a každému týmu rozdejte po jedné, zbylé vraťte do krabice tak, aby je nikdo neviděl. Každý tým si může svou kartu prohlédnout, ale před ostatními týmy ji udržuje v tajnosti.
- Zamíchejte karty rolí a každému týmu rozdejte po třech. Každý tým si vybere dvě a přidělí každému členu jednu. Zbylou kartu vraťte do krabice. Poté všechny přidělené karty rolí vyložte lícem nahoru před sebe na stůl a vezměte si příslušné figurky.
- Do balíčku hracích karet zamíchejte po 2 kartách událostí na hráče (tj. celkem 8 nebo 12). Každému hráči rozdejte 2 hrací karty.
- Hrajete-li scénář Virulentní kmen, nechte stranou kartu epidemie Skryté ložisko nákazy.
- Zamíchejte 10 bonusových karet a použijte jich tolik, kolik bude karet epidemií ve hře. Nepoužité bonusové karty vraťte do krabice. Do každé části balíčku, kam budete přidávat po jedné kartě epidemie, přidejte také po jedné bonusové kartě.

**Na rozdíl od karet událostí lze hrát bonusové karty vždy pouze ve svém vlastním tahu. Použije-li hráč v roli prognostika bonusovou kartu Regionální zásahový tým pro přímý let, musí ji odložit (na rozdíl od obyčejné karty města).**

- Vedle herního plánu připravte 14 žetonů premii. Nehrajete-li scénář Virulentní kmen nebo Mutace, můžete oba žetony pro každý z těchto scénářů nechat v krabici.
- **Pozor!** Žeton infekce položte na začátku hry až na třetí pole stupnice infekce s hodnotou 2, nikoliv na první pole stupnice.
- Každému týmu přidělte jednu výzkumnou stanicí pro týmovou hru (každý tým si může zvolit svůj symbol). V Atlantě bude jako obvykle jedna neutrální výzkumná stanice.
- Vyberte tým, který bude začínat hru. Tým po jeho pravici umístí svou týmovou výzkumnou stanicí a své figurky do libovolného města (může být i Atlanta), další tým proti směru hodinových ručiček umístí svou týmovou výzkumnou stanicí a figurky tak, aby byly vzdáleny minimálně o tři města od týmové výzkumné stanice prvního týmu (vzdálenost od Atlantý nehraje roli) a totéž provede i případný třetí tým (tým začínající hru tedy vždy umístí svou týmovou výzkumnou stanicí a figurky jako poslední). Začínající tým začne hru.

### Průběh hry

Hráči v jednom týmu hrají bezprostředně po sobě, hraje se ve směru hodinových ručiček. Každý tým má k dispozici 6 akcí, které může mezi oba členy rozdělit libovolně v poměru 4:2, 3:3 nebo 2:4. Nemůžete-li se dohodnout, rozdělte akce v poměru 3:3.

**Hráč v roli univerzála bude mít k dispozici o jednu akci navíc jako obvykle.**

Po provedení všech akcí týmu otočí popořadě každý člen týmu po jedné hrací kartě z dobíracího balíčku a vezme si ji do ruky, případně vyhodnotí kartu epidemie. Při braní karty do ruky platí limit 7 karet jako vždy.

Teprve poté následuje fáze Šíření infekce, vždy jen jednou za každý tým.

**Stupeň infekce nemůže vzrůst nad 4. Dosáhne-li žeton infekce posledního pole stupnice, dále se už posouvat nebude.**

Ve hře pokračuje další tým ve směru hodinových ručiček.



## Akce

Všechny akce se provádějí jako obvykle, s následujícími výjimkami:

- Předání zkušeností mezi členy různých týmů spotřebuje 2 akce místo 1 (týmy mají nekompatibilní metody výzkumu). Předání zkušeností v rámci téhož týmu stojí 1 akci jako obvykle.
- Týmovou výzkumnou stanicí smějí využít jen členové daného týmu (pro akce kyvadlový let či vyvinutí léku). Neutrální výzkumné stanice může využít kdokoli a lze je stavět i ve městě, kde již stojí týmová výzkumná stanice. Týmové výzkumné stanice nelze během hry nikam přemísťovat.
- Ve hře 3 týmů (tj. 6 hráčů) stačí k vyvinutí léku odložit o 1 požadovanou kartu méně (obvykle tedy 4, vědci stačí odložit jen 3 karty atd.).

Chce-li v určitém časovém okamžiku zahrát více týmů kartu události, má přednost tým, který je právě na řadě, dále se postupuje ve směru hodinových ručiček.

## Žetony prémie

Dojde-li ve vašem tahu ke splnění podmínky získání některého žetonu prémie, vezměte si ho a položte před sebe na stůl. Za ně pak na konci hry získáte medaile prestiže, jak je znázorněno na kartách úkolů.

Dojde-li k vymýcení nějaké nemoci v důsledku zahrání karty události, získává žeton prémie ten, kdo kartu události zahrál.

Existují i žetony prémie za první vymýcenou nemoc a první vyvinutý lék, za vyvinutí léku proti nemoci virulentního kmene a za její vymýcení, obdobně i za fialové nemoci (v příslušných scénářích). Ty rovněž přinášejí na konci hry medaile prestiže, jak je na nich vyznačeno (a případně další v kombinaci s kartami úkolů).



*Ve scénáři Mutace získá žeton prémie za vymýcení fialové nemoci i ten tým, který odstraní z herního plánu poslední fialovou kostičku, jsou-li již všechny zbylé nemoci léčitelné a hra tím končí (tedy i kdyby nebyl dosud vyvinut lék na fialovou nemoc – viz rubovou stranu příslušného žetonu).*

## KONEC HRY

Hra končí porážkou hráčů za obvyklých podmínek. V takovém případě prohráli všichni.

Vítězstvím hráčů končí hra

- v případě vyvinutí léku na všechny 4 nemoci (jako obvykle),  
*nebo*
- pokud se podařilo vymýtit 3 nemoci.

Skončí-li hra vítězstvím hráčů, otočte karty úkolů a zjistěte, který tým získal nejvíce medailí prestiže. Sečtete medaile na žetonech prémie a kartách úkolů. V případě shody se jedná o sdílené vítězství.

*Ve scénáři Mutace vyhraji hráči v těchto případech:*

- *Vyvinou lék na všech 5 nemocí;*
- *Vyvinou lék na 4 obyčejné nemoci a odstraní z herního plánu všechny fialové kostičky;*
- *Vymýtí jakékoli 4 nemoci;*
- *Vymýtí 3 obyčejné nemoci a odstraní z herního plánu všechny fialové kostičky.*

## Zásady fair play

Všechny hovory by měly být veřejné. Spoluhráči v týmu si však mohou ukazovat karty tajně a poukazovat na ně při plánování, aby nemuseli veřejně mluvit.

*Týmová hra je snazší, neboť tým má dohromady k dispozici více akcí, více karet událostí i rozšířený limit karet v ruce, i když stupeň infekce stoupá rychleji. Většinu nemocí lze vymýtit. Může se však stát, že hra skončí porážkou všech, protože prohrávající tým přestane spolupracovat. Karty úkolů byste měli udržovat v tajnosti, aby nebyl průběžný stav hry jasný. Prohrávající tým se tak může snažit nemoci raději vymýtit než vyvíjet nový lék, jednak aby snížil rozdíl ve skóre, a jednak aby hra skončila vymýcením 3 nemocí místo vyvinutím léku na 4 nemoci, což pro něj může být výhodnější.*

## Alternativa pro zkušenější hráče

Máte-li již s týmovou hrou určité zkušenosti, můžete na začátku partie každému týmu rozdat po dvou kartách úkolů, aby si mohl jednu z nich vybrat.



počet medailí za vyvinutí léku

počet medailí za vymýcení nemoci

počet medailí za každou neutrální výzkumnou stanicí na herním plánu

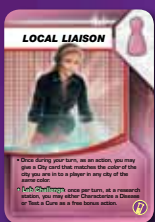
# KARTY ROLÍ



## ŘEDITEL

- Akci léčení nemocných můžete provést v sousedním městě, aniž byste tam přesunovali svou figurku.
- Můžete přesunout figurku jiného hráče (s jeho souhlasem) z města, kde stojí figurka ředitele nebo města sousedícího, do sousedního města. Lze provést jen jednou za tah, nestojí žádnou akci.

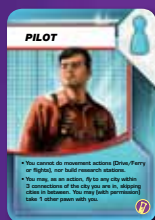
**Ředitel nesmí přesunovat figurku pilota.**



## ZNALEC MÍSTNÍCH POMĚRŮ

Ve svém tahu můžete jako akci předat z ruky kartu města v barvě odpovídající městu, kde stojí vaše figurka, jinému hráči, jehož figurka stojí ve městě téže barvy (nemusí to však být totéž město). Lze provést jen jednou za tah.

**Scénář Laboratoř:** Přiřazení lahvičky či testování léku vás nestojí žádnou akci. Lze provést jen jednou za tah (musíte si vybrat jednu z obou možností), ve vlastním tahu a jen pokud zároveň stojí vaše figurka ve městě s výzkumnou stanicí.



## PILOT

Pilot neprovádí žádné standardní akce pohybu. V jeho případě jde vždy o let – můžete přesunout svou figurku do libovolného města do vzdálenosti 3 (i do sousedního), přičemž neodkládáte žádné karty z ruky. Přitom můžete z výchozího města vzít s sebou 1 figurku jiného hráče (s jeho souhlasem) jako pasažéra.

Nesmí provádět akci stavba výzkumné stanice.

**Schopnosti pasažerů, které působí při vstupu do města (např. specialisty na dekontaminaci), se uplatní jen v cílovém městě. Je-li figurka pilota přesunuta pomocí schopnosti dispečera nebo působením karty události Zvláštní rozkazy, neprovede let, ale příslušnou standardní akci pohybu. Bonusové karty Regionální zásahový tým můžete používat normálně.**



## VIROLOG

- Provádíte-li akci vyvinutí léku, můžete místo jedné karty požadované barvy odložit dvě karty jiné barvy (ale obě stejné).
- Můžete jako akci odložit 1 kartu města z ruky a odstranit z herního plánu 1 kostičku téže barvy z libovolného města (vraťte ji do zásoby).

**V rámci akce vyvinutí léku můžete odložit více dvojic jiných barev, například při vyvinutí léku na červenou nemoc může odložit 3 červené karty měst, 2 žluté a 2 modré.**

## EPIDEMIOLOG

**Scénář Laboratoř:** Může provést akci zpracování vzorků zdarma (bez využití akce). Lze provést jen ve vlastním tahu, jednou za tah a jen pokud zároveň stojí vaše figurka ve městě s výzkumnou stanicí.

## VÝZKUMNÍK

**Scénář Laboratoř:** Může provést akci identifikace molekulární struktury zdarma (bez využití akce). Lze provést jen ve vlastním tahu, jednou za tah a jen pokud zároveň stojí vaše figurka ve městě s výzkumnou stanicí.

## TIRÁŽ

**Autoři:** Matt Leacock a Tom Lehmann  
**Výtvarné zpracování:** Chris Quilliams  
**Český překlad:** Karel Vlasák

**Zvláštní poděkování zasluhuji:** Ron Sapolsky, Heidi Brierley a Marcia Babcock za odbornou pomoc s vysvětlením, jak se analyzují vzorky, provádí laboratorní výzkum a vývoj vakcinačních preparátů. Všechna zjednodušení a chyby padají na naši hlavu. John Knoerzer za neúnavné testování hry, Vylar Kaftan za pomoc při vývoji sólového režimu hry a Wei-Hwa Huang za korektury anglického originálu pravidel.

**Děkujeme** MUDr. Doubravce Košťálové a RNDr. Pavle Urbáškové za odborné konzultace českého znění.

**Na testování se podíleli:** Sterling and Marcia Babcock, Hannah Bellwoar, Andrew a Shannon Bouffard, Jim a Veronica Boyce, Heidi Brierley, Jenny Broeker, 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 and 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 a David Zevin.

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na [info@mindok.cz](mailto:info@mindok.cz) nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

**ZMAN**  
games

© 2013 F2Z Entertainment Inc.  
31 rue de la Coopérative  
Rigaud QC J0P 1P0  
Canada  
[www.zmangames.com](http://www.zmangames.com)

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

**MINDOK**

MINDOK s.r.o.  
Korunní 810/104, Praha 10  
[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)