

PANDEMIA™

UNA NUOVA SFIDA

di Matt Leacock

Il mondo è in pericolo! Avete le spalle abbastanza larghe per salvare il genere umano? Fate parte di una squadra antibatterologica il cui compito è arrestare l'avanzata di quattro malattie letali, trovando allo stesso tempo le loro cure.

Assieme ai vostri compagni di squadra viaggerete per tutto il globo nel tentativo di arginare le contaminazioni e alla ricerca delle risorse necessarie per le cure. Dovrete collaborare usando i vostri punti di forza individuali per avere successo. Il tempo scorre in fretta: focolai ed epidemie accelerano la diffusione delle malattie.

Riuscirete a trovare tutte e quattro le cure in tempo? Il destino dell'umanità è nelle vostre mani!

CONTENUTO



7 Carte Ruolo



7 Pedine



59 Carte Giocatore
(48 Carte Città, 6 Carte Epidemia, 5 Carte Evento)



4 Carte di Consultazione



48 Carte Contaminazione



96 Cubi Malattia
(24 per colore, 4 colori)



4 Segnalini Cura



1 Segnalino Livello di Contaminazione



1 Segnalino Focolaio



6 Stazioni di Ricerca

1 Tabellone

PANORAMICA

Potete trovare un video dimostrativo di Pandemia in inglese al seguente indirizzo:
www.zmangames.com/pandemic-online-rules.html

In *Pandemia*, tu e gli altri giocatori fate parte di una squadra di controllo malattie. Dovete collaborare per sviluppare delle cure e impedire i focolai, prima che 4 malattie letali (Blu, Gialla, Nera e Rossa) contaminino l'umanità.

Pandemia è un gioco *collaborativo*. I giocatori vincono o perdono tutti assieme.

L'obiettivo è scoprire le cure di tutte e 4 le malattie. I giocatori perdono se:

- si verificano 8 Focolai (si scatena il panico su scala mondiale),
- non rimangono abbastanza Cubi Malattia quando richiesto (una malattia si diffonde eccessivamente), oppure,
- non rimangono abbastanza Carte Giocatore quando servono (il tempo a disposizione della vostra squadra si è esaurito).

Ogni giocatore svolge un ruolo specifico, dotato di capacità speciali che miglioreranno le possibilità di riuscita della squadra.

PREPARAZIONE

1 Disporre il tabellone e i pezzi

Collocare il tabellone a portata di mano di tutti i giocatori. Disporre le Stazioni di Ricerca e i Cubi Malattia accanto al tabellone. Suddividere i cubi per colore fino a formare 4 riserve delle scorte. Collocare 1 Stazione di Ricerca ad Atlanta.

Atlanta ospita il quartier generale del CCM, il Centro Controllo Malattie.

Cubi Malattia

2 Collocare il Segnalino Focolaio e i Segnalini Cura

Collocare il Segnalino Focolaio sulla casella "0" dell'Indicatore dei Focolai. Collocare i 4 Segnalini Cura con il lato "fiala" a faccia in su, accanto agli Indicatori delle Cure Scoperte.

Segnalino Focolaio

Indicatore dei Focolai



Segnalini Cura

4 Assegnare a ogni giocatore le sue carte e una pedina

Assegnare a ogni giocatore una Carta di Consultazione. Mescolare le Carte Ruolo e distribuirne 1 a faccia in su a ogni giocatore. Collocare le pedine colorate corrispondenti a questi ruoli in Atlanta. Rimuovere dal gioco le Carte Ruolo e le pedine rimanenti.

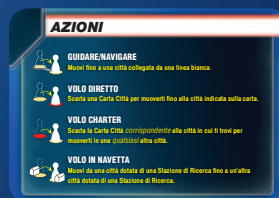
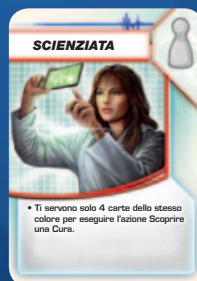
Rimuovere le Carte Epidemia dal Mazza dei Giocatori e metterle da parte fino al successivo Punto 5. Mescolare le altre Carte Giocatore (Carte Città e Carte Evento). Distribuire le carte ai giocatori per comporre le loro mani iniziali. Il numero di carte da distribuire dipende dal numero di giocatori:

Numero di giocatori	Carte
Partita a 2 giocatori	4
Partita a 3 giocatori	3
Partita a 4 giocatori	2

Stazioni di Ricerca



Indicatori delle Cure Scoperte



Segnalino Livello di Contaminazione

Mazzo di Contaminazione

Indicatore del Livello di Contaminazione



3

Collocare il Segnalino Livello di Contaminazione e contaminare 9 città

Collocare il Segnalino Livello di Contaminazione sulla casella "2" all'estrema sinistra dell'Indicatore del Livello di Contaminazione. Mescolare le Carte Contaminazione e rivelarne 3. Collocare 3 Cubi Malattia del colore corrispondente su ognuna di queste città.

Scoprire altre 3 carte: collocare 2 Cubi Malattia su ognuna di queste città. Scoprire altre 3 carte: collocare 1 Cubo Malattia su ognuna di queste città. (Quindi un totale di 18 cubi va collocato sulle città, ognuno corrispondente al colore della città in questione). Collocare queste 9 carte a faccia in su nella Pila degli Scarti di Contaminazione.

Le altre Carte Contaminazione vanno a comporre il Mazzo di Contaminazione.



Usa Cubi Malattia corrispondenti al colore delle carte.

6

Iniziare la partita

I giocatori esaminano le Carte Città incluse nella loro mano.

Il giocatore con la città che ha la popolazione più elevata gioca per primo.

Impilare

Mescolare



Usa 4 Carte Epidemia per la tua prima partita.

Usa 6 Carte Epidemia dopo avere padroneggiato le partite standard.

5

Preparare il Mazzo dei Giocatori

Stabilire il livello di difficoltà del gioco usando 4, 5 o 6 Carte Epidemia per giocare rispettivamente una partita Introduttiva, Standard o Eroica. Rimuovere dal gioco le Carte Epidemia inutilizzate.

Suddividere le Carte Giocatore rimanenti in mazzetti a faccia in giù di dimensioni più simili possibile, in modo che il numero di mazzetti corrisponda al numero di Carte Epidemia utilizzate. Inserire e mescolare 1 Carta Epidemia in ogni mazzetto, a faccia in giù. Sovrapporre questi mazzetti per formare il Mazzo dei Giocatori, collocando i mazzetti più piccoli sul fondo.

IL GIOCO

Il turno di ogni giocatore è suddiviso in 3 parti:

1. Svolgere 4 azioni.
2. Pescare 2 Carte Giocatore.
3. Contaminare le città.

Quando un giocatore ha concluso la contaminazione delle città, il turno passa al giocatore alla sua sinistra.

I giocatori possono consigliarsi liberamente tra loro. Chiunque può offrire opinioni e pareri. Tuttavia, è sempre il giocatore di turno a decidere cosa fare.

La mano di un giocatore può essere composta sia da Carte Città che da Carte Evento. Le Carte Città si usano per compiere certe azioni e le Carte Evento possono essere giocate in qualsiasi momento.

3

AZIONI

Ogni giocatore può svolgere fino a 4 azioni per turno.

È possibile scegliere una qualsiasi combinazione delle azioni elencate di seguito. Il giocatore può eseguire la stessa azione più volte, nel qual caso ogni volta conta come 1 azione. Le capacità speciali del ruolo di un giocatore potrebbero alterare il modo in cui egli svolge un'azione. Alcune azioni prevedono che il giocatore scarti una carta dalla sua mano; tutti questi scarti finiscono nella Pila degli Scarti dei Giocatori.

AZIONI DI MOVIMENTO



Guidare/Navigare

Il giocatore si muove dalla città in cui si trova fino a una città collegata da una linea bianca.



Volo Diretto

Il giocatore scarta una Carta Città per muoversi fino alla città indicata sulla carta.



Volo Charter

Il giocatore scarta la Carta Città *corrispondente* alla città in cui si trova per muoversi in una *qualsiasi* altra città.



Volo in Navetta

Il giocatore si muove da una città dotata di una Stazione di Ricerca fino a un'altra città dotata di una Stazione di Ricerca.

ALTRE AZIONI



Costruire una Stazione di Ricerca

Il giocatore scarta la Carta Città corrispondente alla città in cui si trova per collocare una Stazione di Ricerca in quella città. Prende la Stazione di Ricerca dalla riserva accanto al tabellone. Se tutte le 6 Stazioni di Ricerca sono già state costruite, allora prende una qualsiasi Stazione di Ricerca dal tabellone.



Arginare Malattia

Il giocatore rimuove 1 Cubo Malattia dalla città in cui si trova, e lo colloca nelle riserve dei cubi accanto al tabellone. Se la malattia di quel colore è stata curata (vedi "Scoprire una Cura", sotto), il giocatore rimuove tutti i cubi di quel colore dalla città in cui si trova.

Se l'*ultimo* cubo di una *malattia curata* viene rimosso dal tabellone, questa malattia è *debellata*. In tal caso si gira il corrispondente Segnalino Cura dal lato "fiala" al lato "O".



Condividere Conoscenze

È possibile svolgere questa azione in due modi:

il giocatore *dà* la Carta Città corrispondente alla città in cui si trova a un altro giocatore, oppure

il giocatore *prende* da un altro giocatore la Carta Città corrispondente alla città in cui si trova.

Anche l'altro giocatore deve trovarsi nella stessa città in cui si trova il giocatore che esegue l'azione. Entrambi devono essere d'accordo nel farlo.

Se il giocatore che riceve la carta ha ora più di 7 carte, deve scartare immediatamente una carta o giocare una Carta Evento (vedi "Carte Evento" a pagina 7).



Scoprire una Cura

Presso una *qualsiasi* Stazione di Ricerca, il giocatore scarta 5 Carte Città dello stesso colore dalla propria mano e cura la malattia di *quel colore*. Sposterà il Segnalino Cura della malattia sul relativo Indicatore delle Cure Scoperte.

Se nessun cubo di questo colore è presente sul tabellone, questa malattia è ora debellata. Girare il corrispondente Segnalino Cura dal lato "fiala" al lato "O".



Quando una linea bianca esce dal tabellone, lo "aggira" fino a raggiungere l'altro bordo e si collega a una città.

Esempio: Sydney e Los Angeles sono collegate.

Se in una città sono presenti cubi di varie malattie curate, è ancora necessario usare l'azione di Arginare Malattia una volta per ogni colore curato al fine di rimuovere questi cubi.

Non è necessario debellare una malattia per vincere. Tuttavia, quando le città di una malattia debellata vengono contaminate, nessun nuovo Cubo Malattia viene collocato in quella città (vedi "Carte Epidemia" e "Contaminazioni" a pagina 6). La rimozione dell'ultimo cubo di una malattia che non è stata curata non ha effetto.

Esempio: Se un giocatore possiede la Carta Città di Mosca e si trova a Mosca assieme a un altro giocatore, può dare questa carta a quel giocatore. Oppure, se un altro giocatore ha la carta di Mosca e anche il primo giocatore si trova a Mosca, allora il primo può prendere la carta di Mosca dall'altro giocatore. In ogni caso, entrambi devono essere d'accordo prima di effettuare il passaggio della carta.



Quando una malattia viene curata, i suoi cubi rimangono sul tabellone ed è ancora possibile collocare dei nuovi cubi nel corso di epidemie e contaminazioni (vedi "Carte Epidemia" e "Contaminazioni" a pagina 6). Tuttavia, arginare questa malattia ora è più facile, e i giocatori sono più vicini alla vittoria.

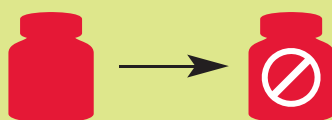
Esempio di gioco: Nel primo turno, Mario svolge 4 azioni: (1) Guida fino a Chicago (da Atlanta), (2) Guida fino a San Francisco, (3) Argina Malattia a San Francisco, rimuovendo un Cubo Malattia blu in quella città, e (4) Argina Malattia a San Francisco di nuovo, rimuovendo un secondo Cubo Malattia blu.

Mario ha completato la parte delle Azioni del suo turno.



Esempio di gioco: Successivamente, nel corso della partita, la malattia rossa è stata curata.

3 cubi rossi rimangono sul tabellone a Manila, dove Angela la Scienziata (pedina bianca) inizia il suo turno. Angela (1) Argina Malattia a Manila, rimuovendo tutti e 3 i cubi con un'azione (dal momento che questa malattia è stata curata). Questo debella la malattia rossa, quindi il Segnalino Cura rosso viene girato sul lato "O".



Christian, l'Esperto di Operazioni (pedina verde) si trova a Chennai, dove ha costruito una Stazione di Ricerca.

Christian dice ad Angela che ha nella sua mano la Carta Città di Chennai e si offre di dargliela, se lei riuscisse a raggiungere Chennai. Angela scarta la sua Carta Città di Manila per un Volo Charter (2) e muove la sua pedina a Chennai.



Dopodiché Angela (3) Condivide Conoscenze con Christian, prendendo la sua carta di Chennai. Così facendo Angela arriva a 4 carte nere, che non sarebbero sufficienti a curare una malattia.



Tuttavia, Angela è la Scienziata, quindi ha bisogno di scartare soltanto 4 carte dello stesso colore per curare la malattia corrispondente. Angela (4) Scopre una Cura scartando le sue 4 carte nere alla Stazione di Ricerca di Chennai. Il Segnalino Cura nero viene spostato sull'Indicatore di Cura Nero.

Angela ha finito la parte delle Azioni del suo turno.



PESCARRE CARTE

Dopo avere eseguito 4 azioni, un giocatore pesca le prime 2 carte dal Mazzo dei Giocatori.



Se, al momento di pescare ci sono meno di 2 carte nel Mazzo dei Giocatori, la partita termina e la squadra ha perso! (Non si rimescolano le carte per formare un nuovo mazzo).

CARTE EPIDEMIA

Se un giocatore pesca una o più *Carte Epidemia*, svolge immediatamente i seguenti passi in quest'ordine:

1. Incremento: Sposta il Segnalino Livello di Contaminazione in avanti di 1 casella sull'Indicatore del Livello di Contaminazione.

2. Contaminazione: Pesca la carta *in fondo* al Mazzo di Contaminazione. A meno che la malattia del colore corrispondente non sia stata debellata, mette 3 Cubi Malattia di quel colore sulla città indicata. Se su quella città sono già presenti dei cubi di questo colore, non vi aggiunge 3 cubi. Vi aggiunge invece soltanto i cubi che mancano per portare questa città a 3 cubi di quel colore, dopodiché si verifica un *focolaio* di questa malattia all'interno della città (vedi "Focolai", di seguito). Questa carta deve essere poi scartata nella Pila degli Scarti di Contaminazione.



Se un giocatore non può collocare il numero di cubi *effettivamente richiesti sul tabellone* perché non rimangono abbastanza cubi del colore necessario nella riserva, la partita termina e la squadra ha perso! Questo può accadere durante un'epidemia, un focolaio o una contaminazione (vedi "Focolai" e "Contaminazioni", di seguito).

3. Intensificazione: Il giocatore rimescola solo le carte della Pila degli Scarti di Contaminazione e le colloca sopra il Mazzo di Contaminazione.



Quando svolge questi passi, il giocatore deve ricordarsi di pescare dal fondo del Mazzo di Contaminazione, per poi rimescolare *soltanto la Pila degli Scarti di Contaminazione* e collocarla *sopra* il Mazzo di Contaminazione già esistente.

È raro ma possibile pescare 2 Carte Epidemia contemporaneamente. In questo caso si svolgono tutti e tre i passi sopra indicati una prima volta, e poi una seconda volta.

In questo caso, la seconda Carta Contaminazione sarà l'unica carta da "rimescolare", che finirà in cima al Mazzo di Contaminazione. Dopodiché si verificherà un focolaio in questa città durante le Contaminazioni (vedi "Contaminazioni", di seguito), a meno che qualcuno non giochi una Carta Evento per impedirlo (vedi "Carte Evento" a pagina 7).

Le eventuali Carte Epidemia, una volta risolte, vanno rimosse dal gioco. Non si pescano altre carte per sostituirle.

LIMITE DI MANO

Dopo le eventuali epidemie, se un giocatore ha più di 7 carte in mano, deve scartarne alcune o deve giocare delle Carte Evento finché non gli restano solo 7 carte in mano (vedi "Carte Evento" a pagina 7).

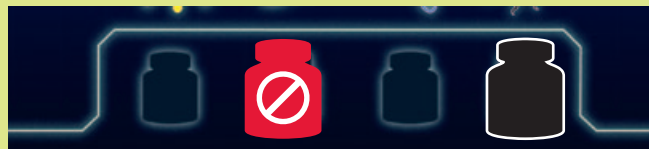
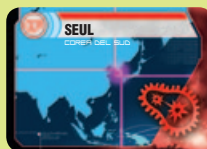
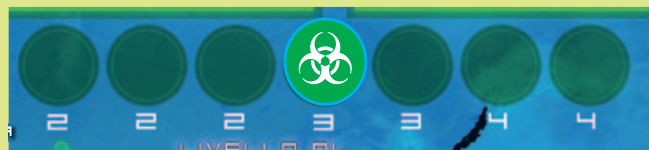
Esempio di gioco (continua):
Angela pesca 2 carte. Nessuna di esse è una Carta Epidemia, e Angela ha meno del limite di mano di 7 carte, quindi può proseguire il suo turno.



CONTAMINAZIONI

Si rivela dalla cima del Mazzo di Contaminazione un numero di Carte Contaminazione pari all'attuale *Livello di Contaminazione*. Questo numero è riportato sotto la casella dell'Indicatore del Livello di Contaminazione su cui è collocato il Segnalino Livello di Contaminazione. Le carte vanno scoperte una alla volta e contaminano le città indicate su ogni carta.

Per contaminare una città si colloca su di essa 1 Cubo Malattia corrispondente al suo colore, a meno che questa malattia non sia stata debellata. Se sulla città sono già presenti 3 cubi di questo colore, non bisogna collocare un 4° cubo. In tale eventualità, si verifica invece un focolaio di questa malattia all'interno della città (vedi "Focolai", di seguito). Questa carta va scartata nella Pila degli Scarti di Contaminazione.



Esempio di gioco (continua): Angela termina il suo turno contaminando le città. L'attuale Livello di Contaminazione è 3, quindi Angela scopre le 3 prime Carte Contaminazione: prima Seoul, poi Parigi, poi Algeri.

La malattia rossa è stata debellata, quindi Angela si limita a scartare la carta di Seoul.

Su Parigi è presente un cubo blu, quindi Angela aggiunge un secondo cubo blu su quella città e scarta la carta di Parigi.

La malattia nera è stata curata, ma non debellata (ci sono ancora alcuni cubi neri sul tabellone), quindi Angela deve contaminare Algeri. Dal momento che su Algeri sono già presenti 3 Cubi Malattia neri, Angela non colloca un 4° cubo su quella città. Si verifica invece un focolaio della malattia nera ad Algeri.



FOCOLAI

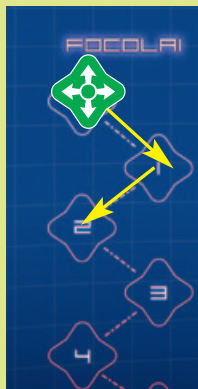
Quando si verifica un focolaio di una malattia, il Segnalino Focolaio va fatto avanzare di 1 casella sull'Indicatore dei Focolai. Dopodiché si colloca 1 cubo del colore di quella malattia su ogni città collegata alla città in cui si è verificato il focolaio. Se in una qualsiasi città sono già presenti 3 cubi del colore di quella malattia, non si colloca un 4° cubo in quella città. Invece, in ogni città si verifica una *reazione a catena del focolaio* dopo che il focolaio attuale è stato completato.

Quando si verifica una reazione a catena del focolaio, per prima cosa si fa avanzare il Segnalino Focolaio di 1 casella. Dopodiché si collocano i cubi come indicato più sopra, con la differenza che non si aggiunge un cubo alle città dove il focolaio (o una reazione a catena del focolaio) si è già verificato come parte della risoluzione dell'*attuale* Carta Contaminazione.

Come conseguenza di un focolaio, su una città possono essere presenti cubi di vari colori, fino a un massimo di 3 cubi di ogni colore.

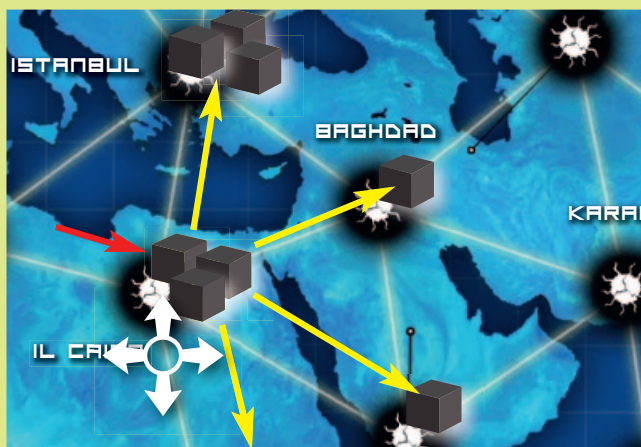


Se il Segnalino Focolaio raggiunge l'ultima casella sull'Indicatore dei Focolai, la partita termina e la squadra ha perso!



Esempio di gioco (continua): Si verifica un focolaio di una malattia nera ad Algeri. Angela fa avanzare il Segnalino Focolaio di 1 casella e colloca 1 cubo nero su ogni città collegata ad Algeri: Madrid, Parigi, Istanbul e Il Cairo. Il Cairo ha già 3 cubi neri, quindi Angela non vi colloca un 4° cubo. Invece, si verifica una reazione a catena del focolaio a partire da Il Cairo.

Angela fa avanzare il Segnalino Focolaio di 1 ulteriore casella. Colloca 1 cubo nero su ogni città collegata a Il Cairo: Istanbul, Baghdad, Riyadh e Khartoum, ma non su Algeri, in quanto ad Algeri si è già verificato un focolaio durante la risoluzione di questa Carta Contaminazione. Dopodiché Angela scarta la Carta Contaminazione di Algeri.



FINE DEL TURNO

Dopo avere contaminato le città e avere scartato le Carte Contaminazione, il turno del giocatore termina. Il giocatore alla sua sinistra inizia ora il proprio turno.

CARTE EVENTO



Durante un turno, *qualsiasi* giocatore può giocare delle Carte Evento. Giocare una Carta Evento non è un'azione. Il giocatore che gioca una Carta Evento decide come usarla.

Le Carte Evento possono essere giocate *in qualsiasi momento*, *tranne* che tra la pesca e la risoluzione di una carta.

Quando si pescano 2 Carte Epidemia assieme, le Carte Evento possono essere giocate dopo avere risolto la prima epidemia.

Esempio: Durante le contaminazioni, la prima Carta Contaminazione pescata provoca un focolaio. I giocatori non possono giocare la Carta Evento "Passaggio in Aereo" per muovere la Specialista in Quarantena al fine di impedirlo. Dopo che questo focolaio si è verificato, tuttavia, i giocatori possono usare "Passaggio in Aereo" per muovere la Specialista in Quarantena (magari per proteggere altre città) prima di scoprire la Carta Contaminazione successiva.

Una volta giocata, una Carta Evento va scartata nella Pila degli Scarti dei Giocatori.

CARTE GIOCATORE

Durante una Partita Introduttiva (4 Carte Epidemia), ogni giocatore colloca le proprie carte a faccia in su davanti a sé, in modo che tutti i giocatori possano vederle.

Soltanto le Carte Giocatore vanno contate ai fini di determinare il limite di mano. Le Carte Ruolo e le Carte di Consultazione non fanno parte di una mano.

Durante una Partita Standard (5 Carte Epidemia) o Eroica (6 Carte Epidemia), ogni giocatore tiene le sue carte coperte e contribuisce alle discussioni di gioco fornendo informazioni su ciò che ha.

Se lo desiderano, i gruppi più esperti possono decidere di giocare anche queste partite a carte scoperte.

I giocatori possono liberamente esaminare qualsiasi pila degli scarti in ogni momento.

FINE DELLA PARTITA

I giocatori *vincono* non appena le cure a tutte e 4 le malattie sono state scoperte.

I giocatori non devono debellare tutte e 4 le malattie per vincere; è sufficiente curarle. Una volta che tutte le malattie sono state curate, la partita termina e i giocatori vincono immediatamente, a prescindere da quanti cubi rimangano ancora sul tabellone.

Esistono 3 modi in cui una partita può concludersi con la sconfitta dei giocatori:

- se il segnalino dei focolai arriva nell'ultima casella dell'Indicatore dei Focolai,
- se un giocatore non è in grado di collocare il numero di Cubi Malattia effettivamente richiesti sul tabellone, oppure
- se un giocatore non può pescare 2 Carte Giocatore dopo avere svolto le sue azioni.

RUOLI

Ogni giocatore ricopre un ruolo dotato di capacità speciali che possono migliorare le possibilità di riuscita della squadra.



PIANIFICATORE DI CONTINGENZE

Con un'azione, il Pianificatore di Contingenze può prendere una qualsiasi Carta Evento dalla Pila degli Scarti dei Giocatori e collocarla sulla sua Carta Ruolo. Può conservare 1 sola Carta Evento alla volta sulla sua Carta Ruolo. Tale carta non viene conteggiata ai fini di determinare il limite di mano.

Quando il Pianificatore di Contingenze gioca la Carta Evento sulla sua Carta Ruolo, la Carta Evento in questione viene rimossa dal gioco (anziché essere semplicemente scartata).



COORDINATORE

Con un'azione, il Coordinatore può scegliere se:

- muovere una qualsiasi pedina, se il suo proprietario è d'accordo, su una qualsiasi città che ospiti un'altra pedina, oppure
- muovere la pedina di un altro giocatore, se il suo proprietario è d'accordo, come se fosse la propria.

Quando il Coordinatore muove la pedina di un giocatore come se fosse la propria, deve scartare le carte dei Voli Diretti e dei Voli Charter dalla propria mano. La carta Volo Charter da scartare deve corrispondere alla città da cui parte la pedina da muovere.

Il Coordinatore può soltanto *muovere* le pedine degli altri giocatori; non può manovrarle per far compiere loro altre azioni, come ad esempio Arginare Malattia.



MEDICO

Il Medico rimuove *tutti* i cubi dello stesso colore (e non soltanto 1) quando esegue l'azione di Arginare Malattia.

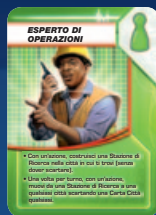
Se una malattia è stata *curata*, rimuove automaticamente tutti i cubi di quel colore da una città semplicemente entrandovi o trovandosi sul posto. Questo non richiede un'azione.

La rimozione automatica dei cubi da parte del Medico può avvenire anche nei turni degli altri giocatori, se il Medico viene mosso dal Coordinatore o dall'Evento "Passaggio in Aereo".

Il medico impedisce inoltre che vengano collocati dei Cubi Malattia (e dei focolai) delle malattie curate nel luogo in cui si trova.

REGOLE NORMALMENTE TRALASCIATE

- Un giocatore *non* pesca una carta sostitutiva dopo avere pescato una Carta Epidemia.
- Un giocatore può Scoprire una Cura presso una *qualsiasi* Stazione di Ricerca: il colore della sua città non deve corrispondere a quello della malattia che sta curando.
- Nel proprio turno, un giocatore può prendere una carta da un altro giocatore, se entrambi si trovano nella città che *corrisponde* alla carta che intende prendere.
- Nel proprio turno, un giocatore può prendere una *qualsiasi* Carta Città *dalla* Ricercatrice (e soltanto da lei), se entrambi si trovano nella stessa città.
 - Il limite di mano si applica immediatamente dopo che un giocatore ha preso una carta da un altro giocatore.

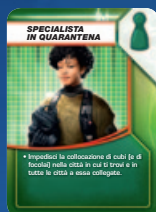


ESPERTO DI OPERAZIONI

Con un'azione, l'Esperto di Operazioni può scegliere se:

- costruire una Stazione di Ricerca nella sua città attuale senza scartare una carta, oppure
- una volta per turno, muoversi da una Stazione di Ricerca a una qualsiasi città scartando una Carta Città qualsiasi.

Il Coordinatore non può usare la capacità speciale di movimento dell'Esperto di Operazioni quando muove la pedina dell'Esperto di Operazioni.



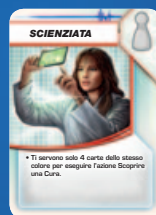
SPECIALISTA IN QUARANTENA

La Specialista in Quarantena impedisce sia i focolai che la collocazione dei Cubi Malattia nelle città in cui si trova e in tutte le città collegate a quella città.



RICERCATRICE

La Ricercatrice può cedere *qualsiasi* Carta Città dalla sua mano a un altro giocatore che si trovi nella sua stessa città *senza* che questa carta debba corrispondere con la sua città. Il trasferimento deve avvenire *dalla* sua mano alla mano dell'altro giocatore, ma può avvenire nel turno di uno qualsiasi dei due giocatori.



SCIENZIATA

La Scienziata ha bisogno soltanto di 4 Carte Città (anziché 5) dello stesso colore di una malattia per Scoprire una Cura per quella malattia.

RICONOSCIMENTI

Idea e sviluppo del gioco: Matt Leacock

Illustrazioni: Chris Quilliams

Ringraziamenti speciali a Donna Leacock, Hillary Carey, Chris e Kim Farrell, Rich Fulcher, Ken Tidwell, Corbin Nash, Jim Cote, Steve Duff, Wei-Hwa Huang, e, per il playtest aggiuntivo, a Beth Heile e John Knoerzer.

Un caloroso ringraziamento a Tom Lehmann per la sua assistenza.

Traduzione e Supervisione: Fiorenzo Delle Rupi e Massimo Bianchini

Regole di gioco disponibili online sul sito:
www.asterionpress.com

© 2012 Z-Man Games, Inc.
3250 F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion,
Québec, Canada, J7V 5V5

Edizione italiana a cura di:
© 2013 Asterion Press s.r.l.
Via Manzotti 7 – 42015 Correggio (RE)
ITALY

Z-MAN
games
www.zmangames.com

ASTERION
www.asterionpress.com

Segui Pandemia - Il Gioco da Tavolo su

