



PANDEMIA: LA CURA

Un gioco di dadi di Matt Leacock, per 2-5 giocatori dagli 8 anni in su.

INTRODUZIONE

Quattro micidiali malattie minacciano di contaminare il mondo! I giocatori devono collaborare per impedire che le malattie dilagino e trovare nel frattempo una cura. Non basterà avere solo fortuna per trionfare. Riuscirete a salvare l'umanità?

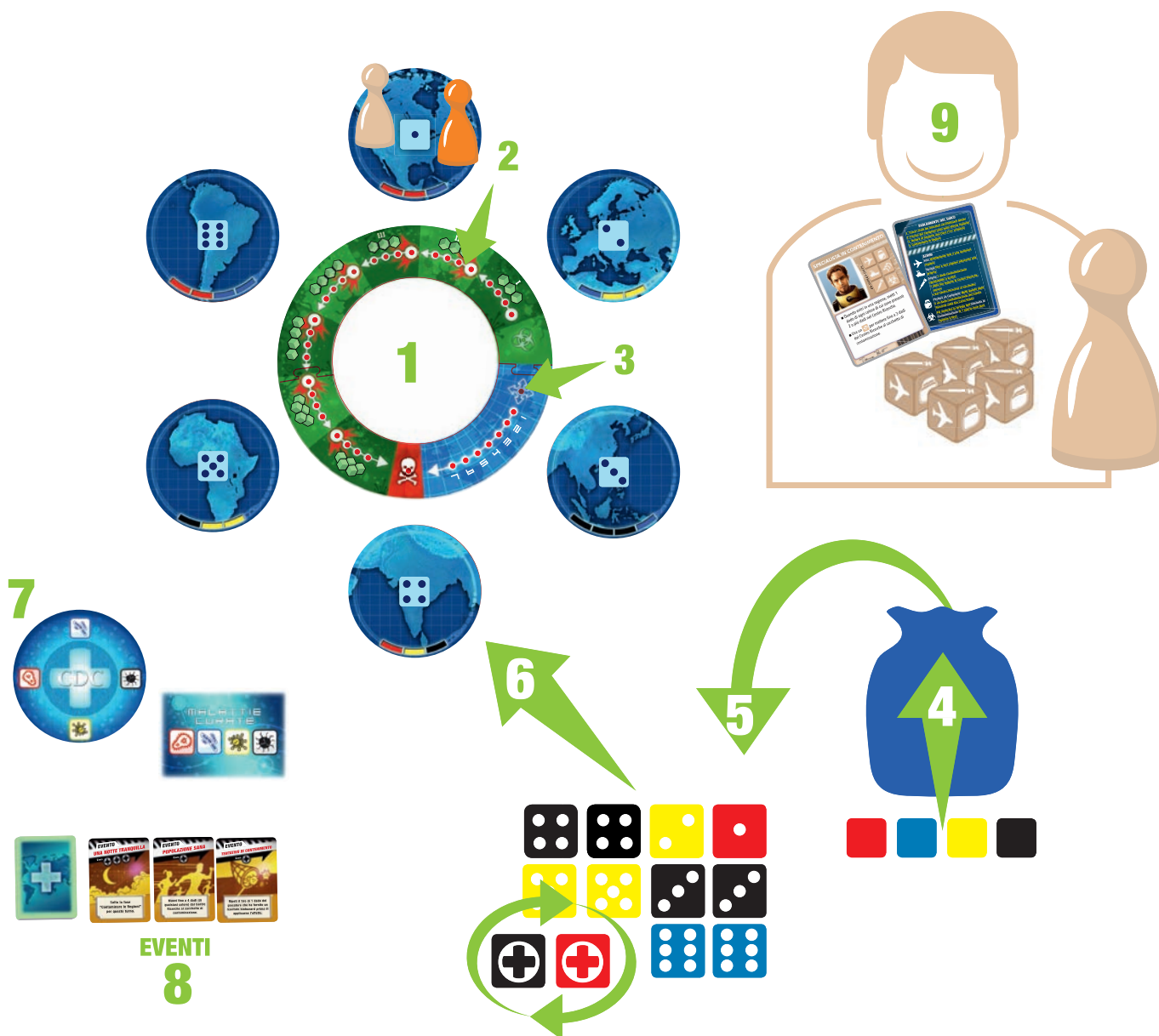
CONTENUTO

- 48 Dadi Contaminazione, ripartiti per colore in 4 gruppi da 12 dadi
- 1 Sacchetto di contaminazione
- 7 Pedine
- 7 Carte Ruolo
- 37 Dadi dei giocatori in 7 colori
- 6 Tessere Regione
- 1 Centro Ricerche, con gli indicatori dei Focolai e di Contaminazione
- 1 Siringa dei focolai
- 1 Siringa dell'intensità di contaminazione
- 1 Tessera CDC
- 10 Carte Evento
- 1 Carta Malattie Curate
- 5 Carte di Consultazione

PREPARAZIONE

1. Collocate il Centro Ricerche al centro del tavolo. Collocate le tessere Regione attorno a esso come mostrato nell'illustrazione (dall'1 al 6 procedendo in senso orario).
2. Posizionate la siringa dell'intensità di contaminazione alla difficoltà II sull'Indicatore di Contaminazione.
Se per i giocatori questa è la prima esperienza di gioco collaborativo, raccomandiamo il livello di difficoltà I.
3. Posizionate la siringa dei focolai su  sull'Indicatore dei Focolai.
4. Collocate i 48 dadi Contaminazione nel sacchetto di contaminazione e mescolateli.
5. Pescate 12 dadi Contaminazione casuali dal sacchetto e tirateli. Ripetete il tiro di tutti gli eventuali risultati croce ottenuti finché tutti i dadi non mostrano un numero.

6. Collocate questi dadi nelle regioni corrispondenti (i dadi che mostrano un 1 vanno nella regione 1, quelli che mostrano un 2 nella regione 2 e così via).
Se su una regione ci sono più di 3 dadi dello stesso colore, ripetete il tiro dei dadi in eccesso finché su ogni regione saranno presenti al massimo 3 dadi dello stesso colore.
7. Collocate la tessera CDC e la carta Malattie Curate accanto alle tessere Regione, come mostrato.
8. Mescolate le carte Evento a faccia in giù e disponetele a formare un mazzo di pesca accanto al CDC. Pescate le 3 prime carte Evento e collocatele a faccia in su accanto al CDC come mostrato.
9. Mescolate le carte Ruolo e assegnatene una a ogni giocatore. Ogni giocatore riceve anche la pedina e la serie di dadi del giocatore del colore corrispondente al ruolo ricevuto. Rimettete le carte Ruolo, le pedine e i dadi dei giocatori inutilizzati nella scatola. Collocate le pedine nella regione 1 (Nord America).



OBIETTIVO

Pandemia: La Cura è un gioco collaborativo; tutti i giocatori vincono o perdono assieme. Nel corso della partita viaggerete per il mondo con lo scopo di arginare le malattie e raccogliere dei campioni. Quando avrete raccolto abbastanza campioni, potrete tentare di scoprire una cura.

Se i giocatori, collaborando, scoprono la cura per tutte e quattro le malattie, hanno vinto! Se invece l'intensità di contaminazione diventa troppo alta, ci sono troppi focolai o il numero di abitanti contaminati diventa troppo elevato (vale a dire non ci sono abbastanza dadi da pescare nel sacchetto), la squadra dei giocatori ha perso.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si sceglie casualmente il giocatore che inizierà a giocare. Poi si procede in senso orario fino alla fine della partita.

Nel suo turno, un giocatore può fare quattro cose:

- | | |
|--|------------|
| 1. Tirare i Dadi dei Giocatori ed Effettuare Azioni | P.3 |
| 2. Fornire dei Campioni | P.6 |
| 3. Tentare di Scoprire una Cura | P.6 |
| 4. Contaminare le Regioni | P.7 |

Durante il turno di un giocatore, gli altri giocatori possono dare dei consigli, ma è sempre *il giocatore di turno* a decidere cosa fare, se gli altri giocatori non sono d'accordo.

1. TIRARE I DADI DEI GIOCATORI ED EFFETTUARE AZIONI

Il giocatore tira tutti i suoi dadi del giocatore. Ogni dado può mostrare come risultato un'azione o il simbolo biohazard. I risultati azione sono positivi, mentre i risultati biohazard sono negativi.

AZIONI

Un risultato azione può essere speso per effettuare quell'azione oppure può essere tirato di nuovo. Il giocatore può ripetere il tiro di un risultato azione tutte le volte che vuole, ma una volta che lo spende, non può ripetere il tiro o spenderlo una seconda volta in quel turno. I risultati azione dei dadi possono essere ripetuti o spesi in qualsiasi ordine, ma vanno spesi uno alla volta.

Dopo Ogni Azione

Dopo avere speso un dado azione, il giocatore lo mette da parte (per ricordarsi di non spenderlo di nuovo in quel turno).

Un giocatore non è obbligato a ripetere il tiro dei dadi o a spendere tutte le sue azioni (potrebbe evitare di ripetere il tiro di un dado per non ottenere un risultato biohazard , vedi pagina 5).

Le quattro azioni standard sono:

<i>Volare</i>	<i>Navigare</i>	<i>Arginare</i>	<i>Prelevare un Campione</i>
			



VOLARE

Il giocatore muove la sua pedina dalla regione in cui si trova a una qualsiasi altra regione.



NAVIGARE

Il giocatore muove la sua pedina dalla regione in cui si trova a una regione adiacente (come indicato).



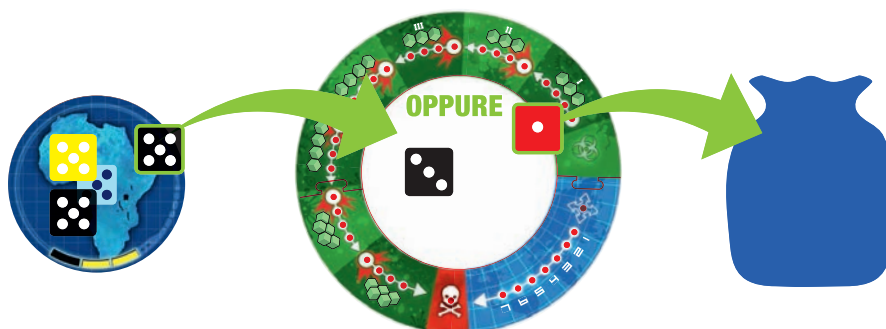
ARGINARE

Il giocatore prende 1 dado Contaminazione dalla sua regione e lo mette al centro del Centro Ricerche,

oppure

Mette 1 dado Contaminazione che si trova al centro del Centro Ricerche nel sacchetto di contaminazione.

OPPURE



Importante: quando un giocatore argina un dado Contaminazione di una malattia di cui è nota la cura, invece di spostare 1 Contaminazione, sposta **TUTTI** i dadi Contaminazione di quel colore dalla sua regione o dal Centro Ricerche.



PRELEVARE UN CAMPIONE

Il giocatore "imbottiglia" un campione di una malattia. Prende 1 dado di una malattia non ancora curata **dal Centro Ricerche** e lo colloca, assieme al suo dado del giocatore che mostra un risultato "Prelevare un Campione" sulla sua carta Ruolo come campione di quella malattia. (Se non ci sono dadi nel Centro Ricerche, non è possibile effettuare questa azione).

Un campione (un dado con il risultato "Prelevare un Campione" e un dado Contaminazione) rimane "rinchiuso" sulla carta Ruolo del giocatore finché quel giocatore non **fornisce dei campioni** a un altro giocatore o non **tenta di scoprire una cura**.



ALTRE AZIONI

I dadi di alcuni ruoli mostrano più di 1 simbolo sulle loro facce, separati tra loro da una barra. Quando ottiene uno di quei risultati, il giocatore può effettuare l'una o l'altra delle azioni raffigurate (ma non entrambe).

I dadi di alcuni ruoli mostrano inoltre delle azioni speciali su alcune facce. Le regole di quelle azioni speciali sono descritte sulle relative carte Ruolo.

Tutti gli effetti di un dado devono essere completati prima di passare al dado successivo.

BIOHAZARD

Fate avanzare immediatamente la siringa dell'intensità di contaminazione di 1 spazio per ogni risultato biohazard ottenuto, poi mettete da parte quei dadi (è consentito giocare eventi prima di fare avanzare la siringa dell'intensità di contaminazione). Non è possibile ripetere il tiro di questi dadi in questo turno. Quando la siringa dell'intensità di contaminazione raggiunge (o supera) uno spazio con il simbolo  sull'Indicatore di Contaminazione, si verifica un'**epidemia**.

Importante: se la siringa dell'intensità di contaminazione arriva alla fine dell'Indicatore di Contaminazione, la partita termina e la squadra dei giocatori ha perso!

EPIDEMIE

Quando si verifica un'epidemia, prendete in mano tutti i dadi che si trovano nel Centro Ricerche **più** un numero di dadi dal sacchetto pari alla *nuova* intensità di contaminazione (i dadi indicati accanto a ogni sezione dell'Indicatore di Contaminazione) e tirateli.

Mettete i dadi con un risultato croce sul CDC (vedi Eventi, pagina 7).

Mettete tutti i dadi con un risultato numerico sulle regioni con il numero corrispondente. Poi, a partire dalla regione 1 (Nord America) e procedendo in senso orario, controllate se si verificano dei focolai: se su una regione sono presenti più di 3 dadi di un colore, si verifica un focolaio (vedi Focolai, più sotto).

Dopo un'epidemia, il giocatore di turno può proseguire il suo turno, spendendo o ripetendo il tiro dei dadi del giocatore che ancora gli restano.

FOCOLAI

Un focolaio si verifica quando su una regione sono presenti più di 3 dadi Contaminazione dello stesso colore. Questo può accadere durante un'epidemia o quando si contaminano le regioni.

Quando si verifica un focolaio:

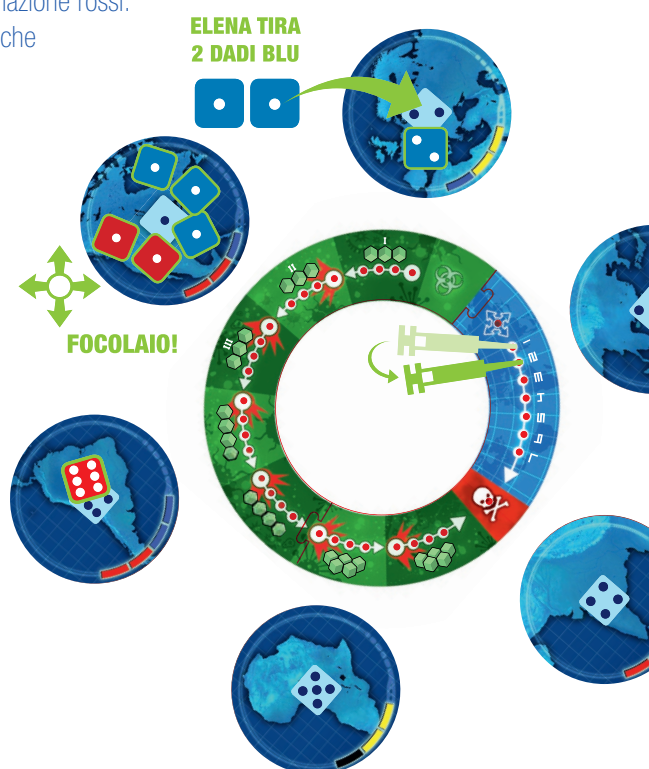
1. La siringa dei focolai avanza di uno spazio.
2. I dadi extra (quelli in eccesso oltre ai 3 del colore del focolaio) vengono spostati in senso orario sulla regione successiva.

Esempio: il Nord America (regione 1) ha 3 dadi Contaminazione blu e 2 dadi Contaminazione rossi. Elena tira 2 dadi blu, che forniscono entrambi "1" come risultato di un'epidemia. Dato che una regione può contenere soltanto 3 dadi di ogni colore, si verifica un focolaio. Elena fa avanzare la siringa dei focolai di 1 spazio e muove 2 dadi blu dal Nord America (regione 1) all'Europa (regione 2).

Reazioni a Catena Se la regione successiva ora ha più di 3 dadi del colore del focolaio, anch'essa genera un focolaio. La siringa dei focolai avanza di 1 spazio e i dadi in eccesso oltre i 3 di quel colore si spostano in senso orario da questa regione alla successiva.

In una regione può verificarsi un focolaio più di una volta per turno. Questo può accadere se durante lo stesso turno si verificano dei focolai di diversi colori o se abbastanza dadi Contaminazione di un colore si aggiungono in due momenti diversi.

Importante: se la siringa dei focolai arriva a 8 focolai, la partita termina e la squadra dei giocatori ha perso!



2. FORNIRE DEI CAMPIONI

Quando un giocatore ha finito di tirare i dadi e di effettuare azioni, se possiede dei campioni sulla sua carta Ruolo, può fornire quei campioni a un altro giocatore **che si trovi sulla sua stessa regione**.

Il giocatore prende tutti i campioni di una malattia dello stesso colore sulla sua carta Ruolo e li cede a un qualsiasi altro giocatore situato nella sua stessa regione, che li collocherà sulla sua carta Ruolo.

Così facendo si raggruppano assieme più campioni della malattia di quel colore, cosa che incrementa le probabilità di un compagno di squadra di scoprire una cura (vedi sotto).

3. TENTARE DI SCOPRIRE UNA CURA

Dopo avere tirato i dadi ed effettuato azioni (e forse dopo avere fornito dei campioni), un giocatore può tentare di scoprire una cura:

Tira tutti i campioni del colore di una malattia che ha radunato sulla sua carta Ruolo. Può tentare di scoprire una cura soltanto una volta per turno.

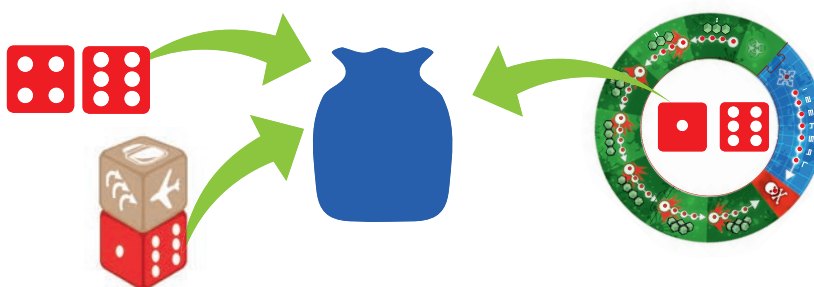
Si sommano tutti i risultati ottenuti dal tiro di quei dadi. Le croci contano come 0 (zero). Se **il totale è pari o superiore a 13**, il giocatore ha scoperto la cura per la malattia di quel colore! Vedi "Successo". In caso contrario, non è riuscito a scoprire la cura. Vedi "Fallimento".

Successo	Fallimento
 = 16	 = 11



Successo

- La cura scoperta viene indicata collocando uno dei dadi Contaminazione usati per scoprirla sulla casella del colore appropriato situata sulla carta Malattie Curate.
- I dadi Contaminazione rimanenti che sono stati tirati (gli altri campioni), più gli eventuali altri campioni in possesso degli altri giocatori più gli eventuali dadi di quel colore nel Centro Ricerche vengono rimessi nel sacchetto di contaminazione.



- Restituite i dadi del giocatore usati per "imbottigliare" questi campioni ai loro proprietari.

Nota: dopo che una cura è stata scoperta, durante le contaminazioni e le epidemie, si collocano ancora i dadi Contaminazione dei colori curati sulle varie regioni! (Sebbene una cura ora esista, la gente si sta ancora contaminando a vicenda).

Il possesso di una cura consente alla squadra dei giocatori di arginare meglio queste malattie (vedi Arginare, pagina 4).

Nota: a differenza del gioco da tavolo di Pandemia, in Pandemia: La Cura non esiste l'opzione di debellare una malattia. Quando una malattia viene curata e tutti i dadi Contaminazione di quel colore sono stati rimossi, non è previsto nessun effetto speciale.

Importante: una volta che la squadra dei giocatori ha scoperto le cure per tutte e quattro le malattie, la partita è vinta!

Fallimento

Se il totale ottenuto è inferiore a 13, il giocatore non è riuscito a scoprire una cura. Conserva i campioni, e al turno successivo potrà cederli o tentare di nuovo di scoprire una cura.

Nota: i campioni tirati che hanno fornito come risultato una croce vanno mantenuti come campioni; non vanno collocati sul CDC.

4. CONTAMINARE LE REGIONI

Dopo avere effettuato azioni (e forse dopo avere fornito dei campioni e tentato di scoprire una cura) il giocatore pesca dal sacchetto di contaminazione un numero di dadi pari all'intensità di contaminazione (senza guardarli) e li tira.

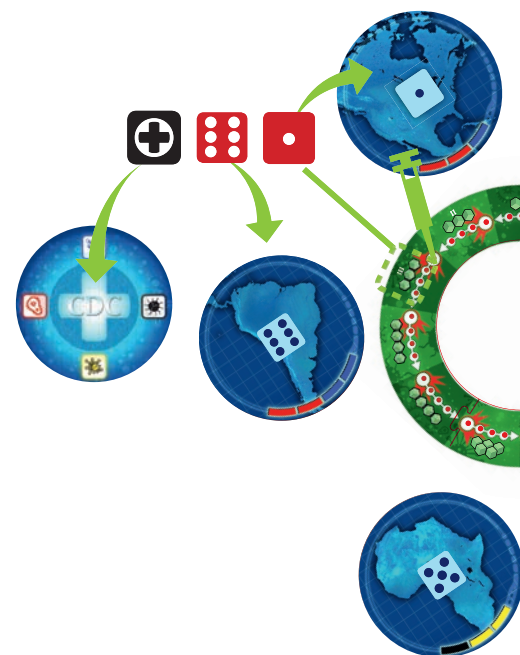
Importante: se nel sacchetto non ci sono più abbastanza dadi da pescare, troppa gente è stata contaminata e la squadra dei giocatori ha perso!

Collocate tutti i dadi Contaminazione che mostrano una croce sul CDC.

Collocate tutti i dadi Contaminazione che mostrano dei numeri sulle regioni corrispondenti (tutti i dadi con un risultato "1" vanno sulla regione 1, Nord America, e così via).

Poi, a partire dalla regione 1 e procedendo in senso orario, controllate se in ogni regione si verificano dei focolai, e in quel caso risolvetele (vedi Focolai, pagina 5).

Poi il turno finisce e il gioco passa al giocatore a sinistra.



EVENTI

Ogni volta che tirando un dado Contaminazione si ottiene come risultato una croce, il giocatore ha un colpo di fortuna e può iniziare a usare gli eventi vantaggiosi, collocando i dadi con le croci sul CDC.

Per usare un evento si collocano i risultati croce richiesti nel sacchetto di contaminazione e si seguono le istruzioni dell'evento.

Gli eventi possono essere usati da qualsiasi giocatore in qualsiasi momento, tranne che durante il tiro dei dadi Contaminazione, la loro collocazione e il controllo di eventuali focolai.

Dopo che un evento è stato risolto, si scarta la sua carta (a faccia in giù) in fondo al mazzo di pesca degli eventi e si pesca immediatamente un nuovo evento, collocandolo a faccia in su. (Dal momento che quando si usa un evento se ne ottiene subito un altro, ci saranno sempre 3 carte Evento a faccia in su in gioco).



VINCERE LA PARTITA

La squadra dei giocatori vince la partita non appena scopre le cure di tutte e quattro le malattie. Congratulazioni, avete salvato l'umanità!

(Nota: non è necessario rimuovere tutti i dadi Contaminazione di tutte le regioni per vincere).

PERDERE LA PARTITA

La squadra dei giocatori può perdere la partita (ponendo fine al gioco) in tre modi diversi:

- **Tempo scaduto.** Se la siringa dell'intensità di contaminazione arriva alla fine dell'Indicatore di Contaminazione.
- **Troppi focolai.** Se si verificano 8 o più focolai.
- **Troppe contaminazioni.** Se durante la fase "Contaminare le Regioni" nel sacchetto di contaminazione non rimangono abbastanza dadi da pescare e tirare. I giocatori possono guardare nel sacchetto di contaminazione in qualsiasi momento per sapere quanti dadi rimangono.

LA PROSSIMA PARTITA

Dopo avere vinto una partita a difficoltà I o II, provate la difficoltà III. Provate anche a usare ruoli diversi: la partita si svilupperà in modo diverso. Siate flessibili: la strategia con cui la vostra squadra vince una partita potrebbe non funzionare nella partita successiva. Buona Fortuna!

Regole Normalmente Tralasciate

Rimuovete 1 dado da una regione ogni volta che la pedina del giocatore attivo entra in una nuova regione quando giocate l'evento Ospedale Mobile.

Il potere dello Specialista in Contenimento ha effetto anche quando quest'ultimo viene mosso dal Coordinatore e ha effetto prima dell'evento Ospedale Mobile.

Quando scoprite una cura per una malattia, questo non migliora il potere speciale dello Specialista in Contenimento o l'evento Ospedale Mobile.

Se un giocatore inizia il proprio turno con tutti i suoi dadi bloccati come campioni, può sbloccarne uno per tirarlo. Il dado Contaminazione "campione" extra va collocato nel Centro Ricerche.

Il Coordinatore può conservare i dadi Passaggio in Aereo sulla sua carta Ruolo per usarli durante i turni degli altri giocatori. I dadi Passaggio in Aereo inutilizzati possono essere raccolti e tirati assieme agli altri dadi disponibili all'inizio del turno del Coordinatore.

Le barre colorate su ogni tessera Regione forniscono un indizio su quali malattie compariranno in ogni regione e con quale frequenza. Per esempio, il Nord America riceve molte malattie rosse e alcune blu, a seguito di come i dadi Contaminazione sono stati concepiti.



RICONOSCIMENTI

Autore: Matt Leacock

Assistenza regole e sviluppo: Tom Lehmann

Illustrazioni: Chris Quilliams e Philippe Guérin

Sviluppo: Z-Man Games

Edizione Italiana

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Marta Schiopetti

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Playtester: Devin Anderson, Tido Autrey, Jim Boyce, Matthew Brunner, Julie Calvé, Eric Christian, Misun Chung, Dave Cortright, David Dickie, Eric Dobson, Robert Dorgan, Fred Duewer, Tim Eisner, Sandra Emerson, Chris and Kim Farrell, Kate Frichette, Rich Fulcher, Richard Garfield, Jay Gischer, Stacie Haneline, Beth Heile, Jay Heyman, Bryan Howard, Tommy Howard, David Kiehnhoff, John Knoerzer, Donna, Anna, Colleen, Ruth, and Tim Leacock, Josh Lehon, Terry Lyzen, Paul Markarian, Jeffrey Middleton, Mari Mock, Brian and Lisa Modreski, Siew Siang Neo, Robert Oswald, Dave Peters, Ron Sapolsky, Ed Schmerling, Craig Silverstein, Zachary Sparer, Matt Spikes, Abe Stephenson, Ben Stern, Jeff Stern, Ken and Kip Tidwell, Becca Tortell, Lisa Towell, Eric Tucker, Jonathan Tweet, Tessa Tweet, Jacob Wallis, Rob Watkins e Heather Wilhelm.

Z-MAN
games

© 2014 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

info@zmangames.com
www.zmangames.com