

# PANDEMIC<sup>®</sup>

## GORĄCA STREFA<sup>™</sup>

### EUROPA



W grze **Pandemic: Gorąca Strefa – Europa** wcielacie się w rolę członków zespołu badawczego wyspecjalizowanego w zwalczaniu pandemii. Wykorzystując swoje indywidualne umiejętności, musicie wspólnym wysiłkiem powstrzymać rozprzestrzenianie się w Europie nowych groźnych chorób i jak najszybciej opracować skuteczne lekarstwa.

Zobacz, jak grać:



## ZAWARTOŚĆ:

40 kart gry



plansza



24 karty miast



3 karty epidemii



4 karty zdarzeń



9 kart mutacji



24 karty infekcji



4 karty pomocnicze



4 karty postaci



4 pionki graczy  
(po 1 w każdym z 4 kolorów)



48 znaczników chorób  
(po 16 w każdym z 3 kolorów)



3 znaczniki lekarstw  
(po 1 w każdym z 3 kolorów)



znacznik poziomu zachorowań



znacznik rozprzestrzeniania się chorób

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Umieśćcie planszę w zasięgu wszystkich graczy. Posortujcie znaczniki chorób i lekarstw kolorami i połączcie w pobliżu planszy.

2. Umieśćcie znaczniki poziomu zachorowań i rozprzestrzeniania się chorób na początkach odpowiednich torów, tak jak pokazano na rysunku.



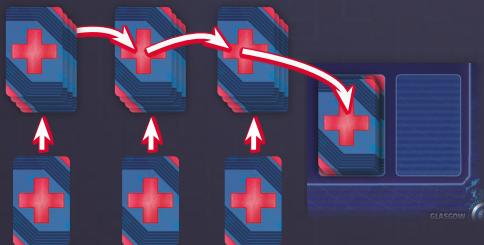
3. Każdy gracz otrzymuje 1 kartę pomocniczą i losową kartę postaci wraz z odpowiadającym jej pionkiem. Pionki wszystkich graczy należy umieścić w Genève (Genève). Nieużywane karty pomocnicze, karty postaci i pionki odłóżcie do pudełka.



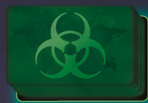
4. Potasujcie razem 24 karty miast i 4 karty zdarzeń, a następnie z tak przygotowanej talii kart gry rozdajcie każdemu z graczy 2 odkryte karty (3 w grze 2-osobowej)\*.



Pozostałe karty podzielcie na **3 możliwe równe, zakryte stopy**. Do każdego stosu wtasujcie **1 kartę epidemii**. Połóżcie stopy jeden na drugim (jeśli jakieś stopy są mniejsze, połóżcie je na spódzie), formując stos kart gry, który następnie należy umieścić na planszy.



5. Potasujcie karty infekcji i połóżcie w zakrytym stosie na planszy. Następnie odkryjcie **2 karty infekcji** i połóżcie po **3 znaczniki** chorób w odpowiadających kartom kolorach we wskazanych na nich miastach.



Teraz odkryjcie **2 kolejne karty** i umieśćcie po **2 znaczniki** chorób w odpowiadających kartom kolorach we wskazanych na nich miastach.

Na koniec odkryjcie jeszcze **2 karty** i połóżcie po **1 znaczniku** choroby w odpowiadających kartom kolorach we wskazanych na nich miastach.



Te 6 dobranych kart infekcji odłóżcie na odkryty stos odrzuconych kart infekcji.

6. Grę rozpoczyna gracz posiadający na ręce kartę **miasta o największej populacji**.



Karty mutacji są dodatkiem zwiększającym trudność gry, więc nie używajcie ich podczas swojej pierwszej rozgrywki. Odłóżcie je na razie do pudełka. Możecie włączyć je do gry po nabyciu pewnego doświadczenia (zob. *Karty mutacji*, str. 7).



\* W dalszej części instrukcji karty posiadane przez gracza są nazywane kartami znajdującymi się „na jego ręce”.

## KLUCZOWE POJĘCIA KOOPERACJA

**Pandemic: Gorąca Strefa – Europa** jest grą kooperacyjną, co oznacza, że wszyscy gracze grają w jednej drużynie i albo wspólnie zwyciężą, albo wspólnie poniosą porażkę. Każdy członek drużyny kieruje jedną postacią obdarzoną wyjątkowymi umiejętnościami. Gracze trzymają swoje karty odkryte przed sobą, tak aby wszyscy je widzieli.

Gracze mogą swobodnie dyskutować i proponować różne rozwiązania. Każdy ma prawo przedstawić swoją opinię lub pomysł, ale ostateczną decyzję podejmuje zawsze gracz rozgrywający właśnie swoją turę.

## CHOROBY

W grze Europie zagrażają 3 różne choroby, każda reprezentowana przez znaczniki w innym kolorze.



Każde miasto widoczne na mapie posiada swoją kartę infekcji. Gdy gracz dobiera kartę infekcji, dokłada znacznik choroby we wskazanym na karcie mieście (i kolorze) jako znak nowych zarażeń. Gracze powinni szybko reagować na pojawianie się nowych znaczników, ponieważ choroba, która wymknie się spod kontroli, doprowadzi w szybki sposób do przegranej.

## KARTY GRACZY

Każdy gracz dysponuje pulą kart, wśród których znajdują się karty miast i zdarzeń. W trakcie gry gracze odrzucają karty miast, aby przeprowadzać konkretne akcje, oraz zagrywają karty zdarzeń, aby wprowadzać w życie ich unikatowe efekty. Oba rodzaje kart po użyciu trafiają na wspólny stos odrzuconych kart gry.



## Liczba kart na ręce gracza

Przez **cały czas trwania gry** każdego gracza obowiązuje limit **6 kart**. Jeśli w jakimkolwiek momencie (nawet poza swoją turą) gracz posiada więcej kart, musi natychmiast odrzucić wybrane karty miast albo zagrać karty zdarzeń, aby zostało mu tylko 6 kart.

## TURY GRACZY

Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każda tura składa się z opisanych poniżej faz. Podczas pierwszej rozgrywki nie musicie znać całej instrukcji na pamięć. Wystarczy czytać zasady kolejnych faz na bieżąco przed ich rozgrywaniem, zerkając ponownie do instrukcji w razie wątpliwości.

1. Wykonanie 4 akcji
2. Dobranie 2 kart gry
3. Dobranie kart infekcji

## 1. WYKONANIE 4 AKCJI

W każdej turze gracz może wykonać maksymalnie 4 akcje, przy czym może wykonać kilkakrotnie tę samą akcję. Wykaz wszystkich akcji znajduje się na dwustronnej karcie pomocniczej. Niektóre postacie mogą wykonywać akcje przypisane tylko im (ich opisy znajdują się na karcie postaci).

### Jazda/rejs

Gracz przenosi się do miasta połączonego białą linią z miastem, w którym się obecnie znajduje.



### Lot bezpośredni

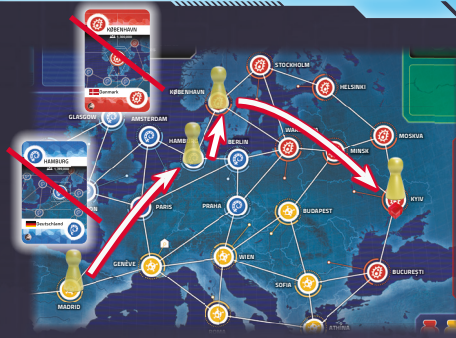
Gracz odrzuca kartę miasta, aby przenieść się **do miasta wskazanego na tej karcie**.



### Lot czarterowy

Gracz odrzuca kartę miasta, w **którym aktualnie się znajduje**, aby przenieść się **do dowolnego** innego miasta.





### PRZYKŁAD LOTU

Sonia, wirusolog, jest w Madrycie. Chce się dostać do Kijowa z zamiarem wykonania akcji leczenia choroby. W rękę ma karty Hamburga i Kopenhagi. W swojej turze odrzuca kartę Hamburga, aby wykonać lot bezpośredni do tego miasta, następnie akcją jazda/rejs przemieszcza się do Kopenhagi, gdzie odrzuca kartę tego miasta i leci lotem czarterowym wprost do Kijowa.

### PRZYKŁAD DZIELENIA SIĘ WIEDZĄ

Berenika, pilot, jest w Mińsku, którego kartę ma na ręce. Sonia, wirusolog, jest w Kijowie i posiada kartę tego miasta. W swojej turze Alan, specjalista do spraw kwarantanny, dwukrotnie wykonuje akcję jazda/rejs, aby dostać się z Pragi do Mińska. Tam wykonuje akcję dzielenia się wiedzą z Bereniką, od której bierze kartę Mińska. Następnie jedzie do Kijowa. Sonia w swojej turze dzieli się z nim wiedzą, przekazując mu kartę Kijowa. Podczas każdej akcji dzielenia się wiedzą, obaj zaangażowani gracze wyrazili zgodę na przekazanie karty.

### Leczenie choroby

Gracz zabiera 1 znacznik choroby z miasta, w którym się znajduje, i umieszcza go w puli obok planszy. Jeśli ten rodzaj choroby jest uleczalny (zob. *Wynalezienie lekarstwa* po prawej), to w zamian usuwa wszystkie znaczniki tego koloru z miasta, w którym przebywa.



### Dzielenie się wiedzą

Jeśli 2 graczy spotka się w jednym mieście i **obaj wyrażą zgodę**, gracz aktywny może wykonać tę akcję na 1 z 2 sposobów:



- Przekazuje drugiemu graczowi **kartę miasta, w którym się znajdują**.

ALBO

- Bierze od drugiego gracza **kartę miasta, w którym się znajdują**.

**Przypomnienie.** Za każdym razem, gdy gracz zyskuje kartę, powinien sprawdzić, czy nie został przekroczony limit 6 kart na ręce.

### Wynalezienie lekarstwa

Gracz może wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy jego pionek znajduje się w stacji badawczej w Genewie (Genève) 🏠. Odrzuca wtedy z ręki **4 karty miast w jednym kolorze**, aby wynaleźć lekarstwo na chorobę tego koloru. Następnie umieszcza znacznik lekarstwa w tym kolorze na wskaźniku uleczalności tej choroby w prawym dolnym rogu planszy.



Wynajdywanie lekarstw to kluczowa kwestia w rozgrywce. Aby wygrać, gracze muszą wynaleźć lekarstwa na wszystkie 3 choroby. Wynalezienie lekarstwa sprawia, że akcja leczenia choroby staje się bardziej efektywna. Należy jednak pamiętać o tym, że:

- Wynalezienie lekarstwa **nie powoduje** natychmiastowego usunięcia znaczników danej choroby z planszy.
- Wynalezienie lekarstwa **nie zapobiega** pojawianiu się nowych znaczników tej choroby na planszy.

## 2. DOBRANIE 2 KART GRY

Po przeprowadzeniu akcji gracz dobiera 2 karty ze stosu kart gry. Jeśli w momencie dobierania w stosie nie ma wystarczającej liczby kart, gra się kończy. **Nie tasuje się** odrzuconych kart, aby utworzyć nowy stos – gracze przegrywają (zob. *Zwycięstwo i przegrana* na str. 6).

### Karty epidemii

Jeśli wśród dobranych kart znajduje się karta epidemii, gracz natychmiast wykonuje poniższe czynności:

**1. Wzrost liczby zachorowań.** Gracz przesuwa znacznik na skali zachorowań o 1 pole do przodu.



**2. Zarażenie.** Gracz dobiera kartę **ze spodu** stosu kart infekcji i dokłada we wskazanym mieście 3 znaczniki choroby w odpowiadającym jej kolorze. Jeśli w tym momencie w mieście miałyby się znaleźć 4 albo więcej znaczników tego koloru, to dokłada tylko do 3, a miasto inicjuje rozprzestrzenienie się choroby (zob. *Rozprzestrzenianie się chorób* po prawej). Na koniec odrzuca tę kartę na stos odrzuconych kart infekcji.



**3. Intensyfikacja.** Gracz tasuje wszystkie karty ze stosu odrzuconych kart infekcji, **łącznie z kartą dobraną ze spodu w etapie *Zarażenie***, i umieszcza je na wierzchu stosu kart infekcji.

Po rozegraniu karty epidemii należy odłożyć ją do pudełka. W przypadku dobrania jednocześnie 2 kart epidemii, należy przeprowadzić wszystkie 3 powyższe etapy, a następnie powtórzyć cały cykl. Karty epidemii nie są dobierane na rękę, więc nie wliczają się do limitu kart na rękę. **Nie należy też dobierać żadnych kart w miejsce dobranych kart epidemii.**

## 3. DOBRANIE KART INFEKcji

Gracz odkrywa po kolei karty infekcji z wierzchu stosu kart infekcji w **liczbie równej aktualnemu poziomowi zachorowań** widocznemu na torze zachorowań. Po odwróceniu każdej karty gracz zwiększa liczbę chorych we wskazanym mieście, po czym odrzuca karę na stos odrzuconych kart infekcji.



Zwiększenie liczby chorych w mieście polega na dołożeniu do niego **1 znacznika** choroby w kolorze karty. Jeśli w mieście są już 3 znaczniki tego koloru, to – zamiast dodawania czwartego – miasto inicjuje rozprzestrzenienie się tej choroby (zob. *Rozprzestrzenianie się chorób* poniżej).



Jeśli gracz ma dołożyć znacznik, a pula znaczników tego koloru jest wyczerpana, gra natychmiast się kończy. Gracze przegrywają (zob. *Zwycięstwo i przegrana* na str. 6).

W rzadkim przypadku wyczerpania się stosu kart infekcji należy potasować stos odrzuconych kart infekcji, aby uformować nowy.

### Rozprzestrzenianie się chorób

W momencie, gdy gracz ma dołożyć do miasta **czwarty znacznik danego koloru**, nie robi tego. W zamian choroba tego koloru się rozprzestrzenia. Gdy zainicjowane zostanie rozprzestrzenienie się choroby, gracz przesuwa znacznik rozprzestrzeniania się chorób o 1 pole w dół. Następnie umieszcza po 1 znaczniku w kolorze rozprzestrzeniającej się choroby w każdym mieście połączonym z miastem inicjującym.



## Reakcja łańcuchowa

Jeśli podczas rozprzestrzeniania się choroby gracz ma dołożyć znacznik w mieście, w którym są już 3 znaczniki tego koloru, nie umieszcza czwartego. Zamiast tego miasto inicjuje reakcję łańcuchową tuż po zakończeniu obecnego rozprzestrzeniania.

Jeśli wystąpi reakcja łańcuchowa, gracz przesuwa znacznik rozprzestrzeniania się chorób o 1 pole w dół. Następnie dodaje nowe znaczniki choroby w połączonych miastach. Nie dokłada znacznika choroby ani nie przesuwa znacznika rozprzestrzeniania się chorób dla miast, które **inicjowały** już rozprzestrzenianie się choroby w ramach tej reakcji łańcuchowej (dla rozpatrywanej aktualnie karty).



## PRZYKŁAD ROZPRZESTRZENIANIA SIĘ CHOROBY

W Dublinie i Glasgow znajdują się po 3 znaczniki niebieskiej choroby. W fazie dobierania kart infekcji dobrano kartę Dublina. Gracz nie dokłada do miasta czwartego niebieskiego znacznika, w zamian niebieska choroba się rozprzestrzenia. Niebieski znacznik zostaje dołożony w Londynie i zamiast dokładania czwartego w Glasgow, inicjuje się tam reakcja łańcuchowa. W rezultacie w Londynie pojawia się kolejny znacznik, ale nie w Dublinie, gdyż to miasto inicjowało już rozprzestrzenianie się choroby w wyniku działania aktualnie rozpatrywanej karty.

## KONIEC TURY

Po dobraniu i rozegraniu kart infekcji tura gracza się kończy. Jako następny swoją turę rozgrywa gracz siedzący po jego lewej stronie.


## KARTY ZDARZEŃ

Gracze mogą zagrywać karty zdarzeń w dowolnym momencie, nawet w turach innych graczy. Zagranie karty zdarzenia nie jest akcją. O tym, jak ją wykorzystać, decyduje gracz, który ją zagrywa. Karty zdarzeń nie mogą być jedynie zagrywane po tym, gdy rozpoczęto rozpatrywanie jakiejś karty. To oznacza, że po dobraniu karty infekcji jest już za późno na zagranie karty mającej zapobiec dołożeniu znacznika choroby do wskazanego miasta (lub rozprzestrzenieniu się choroby).



## ZWYCIĘSTWO I PRZEGRANA

**Gracze natychmiast przegrywają**, jeśli zajdzie jedna z poniższych sytuacji:

- Znacznik rozprzestrzeniania się chorób osiągnie ostatnie pole na torze. 
- Zabraknie znaczników jednej z chorób, gdy zajdzie potrzeba dołożenia jej znacznika na planszę.
- Nie będzie można dobrać 2 kart w fazie dobierania 2 kart gry (w stosie została 1 albo 0 kart).

**Gracze natychmiast wygrywają**, gdy wynajdą lekarstwa na wszystkie 3 choroby. Nie ma przy tym potrzeby, aby znaczniki chorób zostały usunięte z planszy. Gdy zespół badawczy wynajdzie lekarstwa, miejscowi lekarze będą w stanie wyleczyć wszystkich zarażonych.

## KARTY MUTACJI

Po kilku rozgrywkach z wykorzystaniem zasad podstawowych gracze, dzięki kartom mutacji, mogą zmierzyć się z chorobami, których cechy będą się z czasem nieoczekiwanie zmieniały.

## PRZYGOTOWANIE

Potasujcie wszystkie 9 zakrytych kart mutacji. Podczas 4. kroku przygotowania do gry, oprócz wtasowania do 3 stosów kart gry 3 kart epidemii, należy do każdego stosu wtasować także odpowiednią liczbę zakrytych kart mutacji, aby uzyskać pożądany poziom trudności rozgrywki:

- poziom standardowy: 1 karta mutacji w każdym stosie,
- poziom heroiczny: 2 karty mutacji w każdym stosie.



Niewykorzystane karty mutacji należy odłożyć do pudełka, nie patrząc na ich treść.

## PRZEBIEG GRY

Gdy gracz dobierze kartę mutacji, kładzie ją obok planszy. Każda karta powoduje jakąś zmianę reguł dla jednej choroby (dla akcji leczenia choroby albo fazy dobierania kart infekcji), która trwa aż do wynalezienia lekarstwa na tę chorobę. W jednym momencie w grze mogą obowiązywać zasady z kilku kart mutacji, nawet dla tej samej choroby.

Jeśli gracz dobierze kartę mutacji, gdy wynaleziono już lekarstwo na tę chorobę, karta nie ma żadnego efektu i należy ją odrzucić.

## UWAGI KOŃCOWE

- Jeśli gracz dobrał w swojej turze kartę epidemii lub mutacji, nie dobiera w ich miejsce nowych kart.
- Limit 6 kart na ręce obowiązuje przez cały czas. Jeśli gracz otrzyma kartę od innego gracza lub dobierze karty w swojej turze i spowoduje to przekroczenie limitu, musi zagrać karty zdarzeń lub odrzucić karty miast, aby zredukować liczbę kart na ręce do 6.
- Gracz musi znajdować się w stacji badawczej w Genewie (Genève) 🏠 aby wykonać akcję wynalezienia lekarstwa.
- Gracze wygrywają **natychmiast** po wynalezieniu lekarstwa na 3. chorobę. Nie trzeba usuwać wszystkich znaczników chorób z planszy, aby wygrać.
- Gdy jakiś efekt na karcie odnosi się do „Twojego miasta”, oznacza to miasto, w którym aktualnie znajduje się pionek danego gracza.
- Jeśli jakiś efekt pozwala graczowi w jego turze na interakcję z innym graczem (przesunięcie jego pionka, przekazywanie sobie kart), to obaj gracze muszą wyrazić na to zgodę.
- Wskutek rozprzestrzeniania się chorób w mieście mogą się znajdować nawet po 3 znaczniki wszystkich chorób.

## OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE KART

- *Pracownik izolatorium*  
Jeśli w mieście, do którego wkraczasz, więcej chorób jest reprezentowanych przez co najmniej 2 znaczniki, to usuń po 1 znaczniku każdej z tych chorób.
- *Pilot*  
Gdy „omijas” miasto podczas lotu, zignoruj wszystkie potencjalne efekty wkraczania lub opuszczania miasta (na przykład zdolność *pracownika izolatorium*).
- *Wysoka zaraźliwość*  
Jeśli zostaną spełnione warunki z kilku kart *wysoka zaraźliwość*, należy dobrać po 1 dodatkowej karcie infekcji za każdą z nich.

# AUTORZY

**Projekt gry:** Matt Leacock i Tom Lehmann

**Dyruktor:** Michael Sanfilippo

**Opracowanie:** Justin Kempainen,  
Steven Kimball

**Dyruktorzy artystyczni:** Samuel R.  
Shimota, Bree Lindsoe

**Ilustracje na pudełku:** Atha Kanaan

**Ilustracje na planszy:** Dan Gerlach

**Oprawa graficzna:** Dan Gerlach, Samuel  
R. Shimota

**Ilustracje na kartach postaci:** Chris  
Quilliams

**Projekt tyłu pudełka:** Sarah Swindle

**Promocja:** Megan Robinson

**Zespół kierowniczy:** Beth Erikson, Justin  
Kempainen, Todd Michlitsch, Samuel R.  
Shimota

**Szeł studia:** Steven Kimball

**Specjalne podziękowania dla:** Anny,  
Colleen i Donny za testowanie gry  
podczas lockdownu/ograniczeń  
wynikających z pandemii.

Z-Man Games dba zarówno o różnorodność swoich gier, jak i ich powszechną dostępność. W przypadku zapytań bądź sugestii prosimy o kontakt przez formularz na naszej stronie.

**Przekład na język polski:** Monika  
Żabicka

## ZMIANY ZASAD W PORÓWNANIU DO GRY PANDEMIC

**Pandemic Gorąca Strefa** różni się od podstawowej wersji gry **Pandemic** w następujących aspektach:

- W grze występują tylko 3 choroby, a nie 4.
- Liczba dobieranych kart w trakcie przygotowania do gry jest nieco inna.
- Do wynalezienia lekarstwa gracze potrzebują tylko 4 kart, a nie 5.
- W grze występuje tylko jedna stacja badawcza – w Genewie (Genève). Gracze nie mogą budować stacji badawczych ani wykonywać akcji *lot prywatny*.
- W talii graczy występują tylko 3 karty epidemii, które są używane w każdej rozgrywce.
- Choroby nie mogą być „wyliminowane”.
- Niektóre zdolności postaci zostały trochę zmienione.
- Dla zwiększenia trudności rozgrywki można użyć kart mutacji.

**Z-MAN**<sup>®</sup>  
games

1995 County Road B2 West  
Roseville MN 55113 USA  
(651) 639-1905  
info@ZManGames.com

**rebel**

Importer/Dystrybucja w Polsce:  
Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk  
POLSKA  
wydawnictwo@rebel.pl  
www.wydawnictworebel.pl

Jeśli chcesz zagrać w wariant jednoosobowy lub połączyć tę grę z innymi grami z serii **Gorąca Strefa**, odwiedź naszą stronę [www.zmangames.com/pandemic-hot-zone](http://www.zmangames.com/pandemic-hot-zone)

Karty z części **Hot Zone – Europa** posiadają symbol .

© 2021 Z-Man Games. Pandemic oraz Z-Man Games są © Z-Man Games. Hot Zone jest znakiem towarowym Z-Man Games. Gamegenic oraz logo Gamegenic są znakami towarowymi/® & © Gamegenic GmbH, Niemcy. Elementy gry mogą się różnić od tych przedstawionych na ilustracjach.