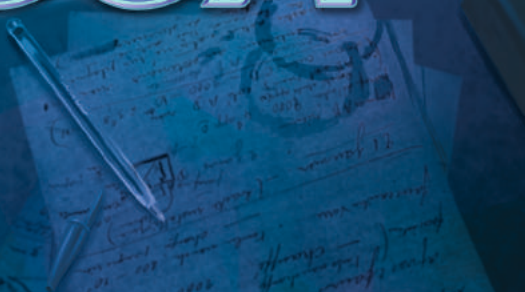




PANDEMIC

SZYBKĄ REAKCJĄ



PRZEBIEG GRY

Kłęski żywiołowe stanowią dla ludzkości stale rosnące zagrożenie. Zdając sobie sprawę z powagi sytuacji, przywódcy państw na całym świecie powołali wspólną Jednostkę Reagowania Kryzysowego – elitarny zespół lekarzy i specjalistów, który dysponuje samolotem z najnowocześniejszym sprzętem. Na jego pokładzie mogą przygotować niezbędne zaopatrzenie, co czyni ich jedyną w swoim rodzaju jednostką ratowniczą pierwszego kontaktu.

Pandemic: Szybka reakcja to tak naprawdę wyścig z czasem. Gracze muszą rozgrywać swoje tury jak najszybciej, rzucając kośćmi, aby tworzyć i dostarczać zaopatrzenie miastom w potrzebie. Wraz z upływem czasu świat będą dotykać nowe kłęski, dlatego gracze muszą współpracować i szybko koordynować swoje działania, aby wypełnić misję!

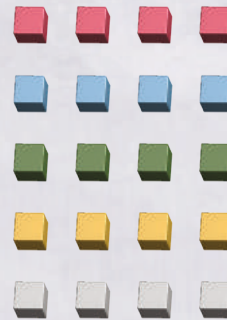
ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



24 kości
(po 6 w każdym
z 4 kolorów)



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



20 znaczników
skrzyń zaopatrzenia
(po 4 w każdym z 5 kolorów)



figurka samolotu
z podstawką



24 karty miast



7 kart postaci



4 karty pomocnicze



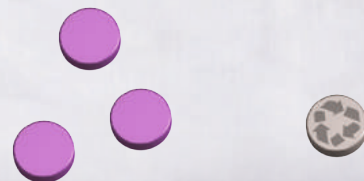
15 kart kryzysów



plansza samolotu



klepsydra
(2-minutowa)



9 żetonów czasu



znacznik odpadów

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Planszę samolotu należy umieścić na środku stołu.
2. Znacznik odpadów należy umieścić na 1. polu toru odpadów.
3. Na każdym z 5 pomieszczeń zaopatrzenia planszy należy umieścić po 4 odpowiadające mu kolorem skrzynie zaopatrzenia.
4. W centrum dowodzenia należy umieścić klepsydrę i **3 żetony czasu** (a). Pozostałe 6 żetonów czasu należy umieścić poza planszą, obok ładowni (b).
5. Karty miast należy potasować, a następnie odkryć jedną z nich. Samolot należy umieścić na polu tego miasta na trasie lotu, a odkrytą kartę odłożyć do pudełka.
6. Należy odkryć 2 kolejne karty miast i umieścić je odkryte przy krawędzi planszy, obok pól odpowiadających widocznym na nich miastom. Następnie należy umieścić 3 zakryte karty miast na stosie w centrum dowodzenia, tworząc w ten sposób talię miast. Wszystkie pozostałe karty miast odkłada się do pudełka.
7. Karty postaci należy potasować, a następnie rozdać każdemu z graczy po 1 odkrytej karcie. Wszystkie pozostałe karty postaci należy odłożyć do pudełka.

Uwaga! Sugerujemy, aby podczas 1. rozgrywki, zanim gracze wylosują swoje postaci, odłożyć do pudełka następujące karty: *Dyrektorka*, *Ekolog* i *Specjalistka ds. zaopatrzenia*.

8. Każdy z graczy wybiera dla siebie pionek i bierze odpowiadające mu kolorem 6 kości i kartę pomocy. Pionek należy umieścić na polu wskazanym w prawym górnym rogu karty postaci. Kartę pomocy gracz umieszcza odkrytą przed sobą. Wszystkie pozostałe pionki, kości i karty należy odłożyć do pudełka.

9. Rozpoczyna gracz, który jako ostatni podróżował samolotem.

Uwaga! Karty kryzysów urozmaicają rozgrywkę, ale czynią ją również trudniejszą. Kiedy gracze nabiorą doświadczenia i będą chcieli wprowadzić do swoich rozgrywek karty kryzysów, powinni przeczytać akapit „Karty kryzysów” na stronie 7, gdzie znajdują odpowiednie zasady i instrukcje przygotowania do gry.



GŁÓWNE ZAŁOŻENIA

Pandemic: Szybka reakcja to niezwykle dynamiczna gra kooperacyjna, w której gracze wcielają się w elitarnych specjalistów ds. zarządzania łańcuchami żywiłowymi podróżujących po świecie na pokładzie supernowoczesnego samolotu-bazy ratunkowej i dostarczających niezbędne zaopatrzenie do dotkniętych katastrofami miast.

Miasta i zaopatrzenie

Karty miast przedstawiają miejsca dotknięte łańcuchami żywiłowymi. Każda karta wskazuje, jakiego rodzaju zaopatrzenie należy dostarczyć do danego miasta.

W grze występuje 5 rodzajów zaopatrzenia, każde produkowane i pakowane na pokładzie samolotu podczas lotu do miasta docelowego.



szczepionka



żywność



energia



apteczka



woda

Kości i pomieszczenia

Każdy gracz posiada własny zestaw kości, z których korzysta, aby przemieszczać się po samolocie i aktywować różne efekty. Na pokładzie samolotu znajduje się kilka pomieszczeń, wiele z nich służy do tworzenia zaopatrzenia.



centrum dowodzenia

pomieszczenia zaopatrzenia

centrum recyklingu

ładownia

Rozgrywka w czasie rzeczywistym

W grę **Pandemic: Szybka reakcja** gra się w czasie rzeczywistym. Gracze odbywają swoje tury po kolei, ale muszą to robić jak najszybciej, ponieważ klepsydra nieustannie odmierzają czas. Jeśli podczas swoich zadań gracze będą zbyt wolno się ociążać, czas minie i gra zakończy się przegraną.

TURY GRACZY

Aby rozpocząć grę, należy odwrócić klepsydrę. Następnie gracze rozgrywają swoje tury po kolei zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza.

Na początku swojej tury gracz bierze wszystkie swoje leżące przed nim kości i nimi rzuca. Dwa razy na turę gracz może przerzucić dowolną liczbę swoich kości (zatrzymuje te wyniki, które chce). Gracz może przerzucić kości **w dowolnym momencie swojej tury.**

Podczas swojej tury gracz może wykorzystać wyniki z kości, aby poruszać się po samolocie, skierować samolot do nowego miasta, przydzielać kości do pomieszczeń i aktywować pomieszczenia, aby wywoływać ich efekty. **Podczas swojej tury gracz może wykonać daną akcję dowolną liczbą razy, o ile pozwalają mu na to uzyskane wyniki kości.**

Uwaga! Czasem gracz będzie musiał „wydać” kość, aby z niej skorzystać. Wydane kości należy umieszczać na swojej karcie postaci. Gracz nie może z nich korzystać do początku swojej następnej tury.

Ruch

Aby się poruszyć, gracz wydaje **dowolną** z rzuconych kości i przesuwa swój pionek przez otwarte drzwi do sąsiedniego pomieszczenia. Wynik na wydawanej kości nie ma znaczenia.



Możesz wydać dowolną kość, aby przesunąć się przez otwarte drzwi do dowolnego sąsiadującego pomieszczenia.

Lot

Aby dostarczyć do danego miasta zaopatrzenie, najpierw należy do niego dotrzeć. Samolot porusza się wzdłuż znajdującej się na krawędzi planszy trasy lotu. Aby polecieć do sąsiedniego miasta, gracz wydaje jedną ze swoich kości z symbolem samolotu (✈️). Gracz może wykonać tę akcję z dowolnego pomieszczenia samolotu.



Możesz wydać kość z symbolem samolotu, aby polecieć do sąsiedniego miasta.

Przydzielanie kości

Zanim gracz będzie mógł skorzystać z efektu pomieszczenia, musi przydzielić do niego dostateczną liczbę kości. Aby przydzielić kości, należy umieścić 1 albo więcej kości **na pustych polach kości obecnie zajmowanego pomieszczenia.** Przydzielanie kości rządzi się kilkoma zasadami:

- Wynik przydzielanej kości musi odpowiadać symbolowi na polu kości. Większość pomieszczeń wymaga konkretnego rodzaju wyniku, ale **centrum recyklingu wymaga różnych wyników.**



- Jeśli 2 lub więcej pól jest ze sobą zgrupowanych, gracz musi **umieścić wszystkie kości na tych polach jednocześnie** albo nie będzie mógł ich tam umieścić wcale.



- Gracz musi przydzielać kości zgodnie z kolejnością grup pól danego pomieszczenia.



Podczas różnych tur kilku graczy może przydzielić swoje kości do tego samego pomieszczenia. **Przydzielone kości są „zablokowane” i nie mogą być wydane ani rzucone, dopóki dane pomieszczenie nie zostanie aktywowane.**

Aktywacja pomieszczenia

Każde pomieszczenie samolotu posiada unikalny efekt, który można aktywować, gdy do danego pomieszczenia zostanie przydzielona odpowiednia liczba kości.

Podczas swojej tury gracz może aktywować **pomieszczenie, w którym się znajduje**, aby aktywować jego efekt. Symbole znajdujące się po prawej stronie zgrupowanych pól kości przedstawiają efekt pomieszczenia. Aby skorzystać z danego efektu, gracze muszą najpierw zapłacić kośćmi pola kości do niego prowadzące.



W tym pomieszczeniu gracz może wyprodukować 1 skrzynię zaopatrzenia energii. Aby to zrobić, wszystkie pola prowadzące do 1. symbolu muszą być wypełnione.

Większość efektów pomieszczeń staje się silniejsza wraz z kolejnymi przydzielonymi kośćmi. Kiedy gracz aktywuje dane pomieszczenie, korzysta z najsilniejszej wersji efektu, na którą pozwalają mu przydzielone kości.



Wszystkie pola prowadzące do 2. symbolu zostały wypełnione, a to oznacza, że gracz może stworzyć 2 skrzynie (zamiast 1). Nie ma dostatecznej liczby kości, aby stworzyć 3 skrzynie.

Kiedy gracz skorzysta z efektu pomieszczenia (w tym wygeneruje odpady – zob. w kolumnie obok), zabiera **wszystkie kości**, które były do tego pomieszczenia przydzielone, i odkłada je na karty postaci ich właścicieli.

Pomieszczenia zaopatrzenia

Na pokładzie samolotu znajduje się 5 pomieszczeń zaopatrzenia, po 1 dla każdego rodzaju zaopatrzenia.



Kiedy gracz aktywuje pomieszczenie zaopatrzenia, zabiera wskazaną liczbę skrzyń zaopatrzenia i umieszcza je na pustych polach ładowni.

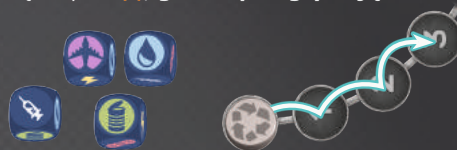


W tym pomieszczeniu gracz wyprodukował 2 skrzynie zaopatrzenia energii. Pobiera je z pomieszczenia zaopatrzenia i umieszcza w ładowni.

Jeśli w ładowni nie ma wystarczającej liczby pustych pól, gracz może wziąć mniejszą liczbę skrzyń albo usunąć część skrzyń znajdujących się w ładowni (i odłożyć je do odpowiednich pomieszczeń), aby zrobić miejsce na nowe skrzynie.

Jeśli w pomieszczeniu zaopatrzenia nie ma odpowiedniej liczby skrzyń, gracz bierze tyle skrzyń, ile może – w dowolnym momencie rozgrywki w grze mogą się znajdować maksymalnie 4 skrzynie każdego rodzaju.

Proces tworzenia zaopatrzenia generuje odpady, których ilość będzie z czasem rosła. Po umieszczeniu skrzyń w ładowni gracz generuje odpady, **rzucając wszystkimi kośćmi z aktywowanego pomieszczenia**. Za każdy wynik, na którym symbol (samolot, woda, żywność) jest otoczony kręgiem, gracz przesuwa znacznik odpadów na torze odpadów o 1 pole w kierunku pola . Jeśli znacznik odpadów znajdzie się na polu , **gracze przegrywają**.



Te wyniki przesuną znacznik odpadów o 3 pola.

Centrum recyklingu



W centrum recyklingu znajdują się maszyny utylizujące odpady powstałe wskutek aktywacji pomieszczeń zaopatrzenia.

Kiedy gracz aktywuje centrum recyklingu, przesuwa znacznik odpadów na torze odpadów o wskazaną liczbę pól w kierunku pola .



Aktywowanie centrum recyklingu cofnie znacznik odpadów o 2 pola.

Ładownia

W ładowni magazynowane są wyprodukowane skrzynie zaopatrzenia. To stąd gracze mogą dostarczać je potrzebnymi miastom.



Kiedy gracz aktywuje ładownię, dostarcza zaopatrzenie do obecnego miasta, czyli pobiera wszystkie skrzynie z ładowni odpowiadające **wszystkim symbolom** z karty miasta znajdującej się obok obecnego pola samolotu. Te skrzynie należy odłożyć do odpowiednich pomieszczeń zaopatrzenia.



Aktywowanie ładowni wymaga 1 kości.

Następnie należy wziąć 1 żeton czasu z puli żetonów i umieścić go w centrum dowodzenia, co zapewni graczom trochę dodatkowego czasu. Kartę miasta należy odłożyć do pudełka.



Aby dostarczyć tu zaopatrzenie, w ładowni muszą się znajdować 2 skrzynie energii i 2 skrzynie apteczki.

Koniec tury

Gdy gracz nie może (albo nie chce) wykonać kolejnych akcji, jego tura dobiega końca i przychodzi czas na turę gracza po jego lewej stronie.

POSTACIE

Każdy gracz wciela się w postać, której karta wskazuje jego pomieszczenie początkowe (symbol w prawym górnym rogu wykorzystywany podczas przygotowania do gry). Oprócz tego każda z postaci dysponuje specjalnymi zdolnościami, z których korzysta w trakcie rozgrywki.



*Ian Dominic, ekolog,
rozpoczyna w centrum recyklingu.*

KONIEC CZASU

Podczas tur graczy klepsydra nieustannie odmierza czas.

Kiedy piasek w klepsydrze całkiem się przesyple, gracze zatrzymują bieżącą turę. W tym momencie należy odłożyć do pudełka 1 żeton czasu z centrum dowodzenia, a następnie dobrać wierzchnią kartę z talii miast i umieścić ją odkrytą przy krawędzi planszy, obok odpowiadającego jej pola.

Następnie klepsydrę należy odwrócić i wznowić bieżącą turę. Podczas tej przerwy gracze nie mogą grać ani omawiać strategii.

Jeśli w momencie przesypania się piasku w klepsydrze w centrum dowodzenia nie ma już żetonów czasu (bez względu na to, ile żetonów pozostało w puli), **gracze natychmiast przegrywają.**

Uwaga! Odłożone do pudełka żetony czasu znajdują się poza grą. Nie ma żadnego sposobu, aby je odzyskać.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiastową przegraną wszystkich graczy, jeśli dojdzie do jednej z poniższych sytuacji:

- ▶ Piasek w klepsydrze przesypan się, a w centrum dowodzenia nie ma żetonu czasu, który można by odłożyć do pudełka.
- ▶ Znacznik odpadów dotarł na pole toru odpadów.

Gdy gracze dostarczą zaopatrzenie do wszystkich miast (czyli wzdłuż trasy lotu nie ma kart miast, a talia miast się wyczerpała), natychmiast wygrywają!

PRZYKŁADOWA TURA

Delhi potrzebuje 3 skrzyń energii i 1 skrzyni żywności. Twoi współgracze przydzielili już 3 kości do pomieszczenia zaopatrzenia energii. Rozpoczyna się Twoja tura.



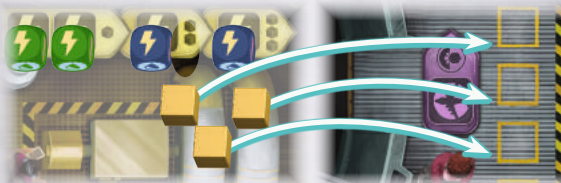
Na planszy nie ma przydzielonych żadnych Twoich kości, więc rzucaś wszystkimi swoimi kośćmi:



Jako że uzyskałeś tylko 1 symbol energii (⚡), będziesz potrzebował drugiego, aby stworzyć 3 skrzynie dla Delhi. Zatrzymujesz tę kość i przerucasz pozostałe:



Uzyskujesz drugi symbol energii i przydzielasz obie kości do pomieszczenia. Następnie aktywujesz to pomieszczenie. Pobierasz z niego 3 skrzynie i umieszczasz je w ładowni.



Następnie generujesz odpady, rzucając wszystkimi kośćmi, które znajdowały się w pomieszczeniu zaopatrzenia energii:



2 symbole są wpisane w koła, przesuwasz więc znacznik odpadów o 2 pola do przodu.



Kości, którymi rzuciłeś za odpady, umieszczasz na kartach postaci ich właścicieli. Pozostał Ci 1 przerzut, rzucaś więc pozostałymi kośćmi:



Wydajesz 2 kości, aby przesunąć się do ładowni, gotowy przeprowadzić dostawę podczas kolejnej tury. W tym momencie kończysz swoją turę.

POZIOM TRUDNOŚCI

Kiedy gracze nabiorą doświadczenia, mogą zwiększyć poziom trudności, aby zmierzyć się z bardziej skomplikowanym wyzwaniem.

Poziom trudności wybiera się podczas kroku 6 przygotowania do gry. Umieszczając karty miast wzdłuż krawędzi planszy i tworząc talię miast, należy wykorzystać tyle kart, ile podano w poniższej tabeli:

poziom trudności	liczba umieszczonych kart	liczba kart w talii miast
łatwy	2	3
normalny	2	5
trudny	3	7
heroiczny	4	9

Wyższe poziomy trudności to znacznie większe wyzwanie. Gracze nie powinni więc próbować poziomów trudnego i heroicznego, dopóki naprawdę nie będą gotowi.

KARTY KRYZYSÓW

Karty kryzysów wprowadzają do gry nowe rodzaje przeszkód, które znacznie urozmaicają rozgrywkę. Kryzysy stanowią dla graczy większe wyzwanie, zalecamy więc, aby pierwsze gry z tymi kartami rozegrać na niższych poziomach trudności.

Podczas przygotowania do gry karty kryzysów należy potasować i umieścić w zakrytym stosie obok centrum dowodzenia, tworząc w ten sposób talię kryzysów.

Kiedy piasek w klepsydrze się przesyple, a gracze dobiorą i umieścą nową kartę miasta, muszą też dobrać wierzchnią kartę z talii kryzysów i rozpatrzyć jej efekt. Kartę kryzysów należy dobrać nawet wtedy, gdy talia miast już się wyczerpała. W grze występują 3 rodzaje kart kryzysów (można je rozróżnić po symbolu w prawym dolnym rogu karty).

Natychmiastowe

Natychmiastowe karty kryzysów wywołują jednorazowe efekty. Efekt należy rozpatrzyć, a kartę kryzysu odłożyć do pudełka.



Czasowe

Czasowe karty kryzysów wywołują trwałe efekty, które pozostają aktywne, dopóki dana karta znajduje się w grze. Czasową kartę kryzysu należy umieścić odkrytą na wierzchu talii miast. Kiedy piasek w klepsydrze znowu się przesyple, taką odkrytą kartę kryzysu należy odłożyć do pudełka.



Zaopatrzenia

Karty kryzysów zaopatrzenia zakrywają karty miast, sprawiając, że gracze muszą najpierw dostarczyć zaopatrzenie na kartę kryzysu, a dopiero potem będą mogli dostarczyć zaopatrzenie do znajdującego się pod spodem miasta. Gdy gracz dostarcza zaopatrzenie do obecnego miasta, może dostarczyć skrzynię z symbolem odpowiadającym symbolowi na karcie kryzysu, aby odłożyć daną kartę kryzysu do pudełka.



Może się zdarzyć, że kilka kart kryzysów zaopatrzenia zakryje to samo miasto. Za każdym razem, kiedy gracz aktywuje ładownię, może dostarczyć zaopatrzenie tylko do wierzchniej karty kryzysu w obecnym mieście.

OPRACOWANIE

Projekt gry: Kane Klenko

Opracowanie: Alexandar Ortloff

Producent: Alexandar Ortloff

Tłumaczenie: Marcin Wełnicki

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

Projekt graficzny: Jasmine Radue i Dan Gerlach

Opracowanie graficzne: Bree Lindsoe i Samuel R. Shimota

Ilustracja na planszy: Jasmine Radue i Atha Kanaani

Ilustracje na kartach postaci: Atha Kanaani

Ilustracje na kartach kryzysów: Bree Lindsoe

Figurka samolotu: Samuel R. Shimota i Atha Kanaani

Kierownictwo artystyczne: Samuel R. Shimota i Bree Lindsoe

Główny grafik: Samuel R. Shimota

Główny projektant: Justin Kempainen

Wydawca: Steven Kimball

Testerzy: Stacci Barganz, Todd Barganz, Jay Barrett, Mark Bazata, Eric Bernstrom, Jenny Bottoni, Sam Bottoni, David Classey, Garrett Coombs, Natalie Coombs, Pete Cymbalak, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Emily Dennison, Kirk Dennison, Justin DeWitt, Andrea Ebley, Kyle Ebley, Julia Faeta, Canyon Forkash, Haley Gandara, Erin Green, Aaron Gresham, Kevin Hicks, Anita Hilberdink, Sean Howard, Nate Jones, Caleb Klenko, Carter Klenko, Chelssey Klenko, Kallen Klenko, Kyle Klenko, Sandy Klenko-Blackmon, Morgan Kostelnik, Rob Kostelnik, Ryan Knepp, Taryn Knepp, Alanna Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Kevin Lund, Emile de Maat, Keith Matejka, Michael McClennen, Brett Myers, Willow Palecek, Deanna Ratz, James Ryan, Vera van Schaijk, Scott Schultz, Clayton Stoffel, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Maddie Vanderhoef, Will Vanderhoef, Tim Virnig, Matt Worden

Podziękowania: Chciałbym podziękować mojej cudownej żonie, Carrie. To była długa droga. Dziękuję za grę w 743 różne wersje i za wszystkie zaproponowane poprawki. – Kane Klenko

Z-MAN
games

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



© 2019 Z-Man Games. Pandemic i Z-Man Games są zastrzeżonymi znakami towarowymi Z-Man Games. Logo Z-Man jest znakiem towarowym Z-Man Games. Fantasy Flight Supply jest znakiem towarowym Fantasy Flight Games.

Elementy gry mogą różnić się od tych przedstawionych na obrazkach. Wyprodukowano w Chinach.

PRODUKT NIEODPOWIEDNI DLA OSÓB PONIŻEJ 7. ROKU ŻYCIA.

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

rebel

SZCZEGÓŁY

W tej części instrukcji znajdują się zasady, o których łatwo zapomnieć, a także wyjaśnienia dotyczące niektórych efektów kart.

Najczęściej zapomniane zasady

- ▶ Na początku tury gracz **musi** rzucić swoimi kośćmi. Kolejne przrzuty i wydawanie kości są opcjonalne.
- ▶ 2 razy na turę gracz może przetrzucić dowolne ze swoich kości, zatrzymując te wyniki, które chce. Gracz może przetrzucić kości w dowolnym momencie swojej tury.
- ▶ Kości, które zostały przydzielone do pomieszczenia, są „zablokowane” i nie mogą być wydane lub rzucone, dopóki dane pomieszczenie nie zostanie aktywowane.
- ▶ Gracz musi znajdować się w pomieszczeniu, do którego chce przydzielić kości lub które chce aktywować.
- ▶ Kiedy gracz generuje odpady, rzuca wszystkimi kośćmi, które zostały przydzielone do aktywowanego pomieszczenia, nawet jeśli nie może stworzyć wszystkich skrzyń zaopatrzenia (w ładowni nie ma miejsca lub w pomieszczeniu nie ma odpowiedniej liczby skrzyń).
- ▶ Gracz nie może dokonać częściowej dostawy zaopatrzenia; musi dostarczyć wszystkie wymagane przez dane miasto skrzynie naraz.
- ▶ Elementy odłożone do pudełka znajdują się poza grą i nie mogą do niej wrócić.

Postacie

Adjoua Soro – analityczka

- ▶ Podczas dodatkowych przrzutów kości możesz zatrzymać dowolne wyniki zgodnie z normalnymi zasadami.



Martina Rivera – dyrektorka

- ▶ Jeśli na początku Twojej tury Twoja kość wciąż znajduje się w centrum dowodzenia, **możesz** ją zabrać i rzucić nią razem z pozostałymi kośćmi.
- ▶ Gracze mogą przydzielać kość z centrum dowodzenia do zgrupowanych pól razem ze swoimi kośćmi.
- ▶ Jeśli inny gracz wyda kość z centrum dowodzenia, aby przesunąć swój pionek albo figurkę samolotu, odkłada ją na Twoją kartę postaci.



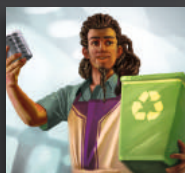
Soojin Sohn – inżynierka

- ▶ Możesz korzystać z tej zdolności dowolną liczbę razy na turę.
- ▶ Twoja zdolność nie działa podczas generowania odpadów.



Ian Dominic – ekolog

- ▶ Ta zdolność pozwala pominąć wyłącznie 1. pole i rozpocząć przydzielanie od 2. pola centrum recyklingu. Kiedy pominiemy 1. pole, wszystkie kolejne kości umieszcza się tak, jakby to 1. pole było wypełnione. Tego pola nie trzeba wypełniać, aby aktywować to pomieszczenie.



Raquel Cardoso – specjalistka ds. zaopatrzenia

- ▶ Twoje przydzielone kości nadal muszą być układane w odpowiedniej kolejności, nie możesz pomijać pól.
- ▶ Jeśli przydzielisz kości, nie wypełniając wszystkich zgrupowanych pól, inni gracze mogą podczas swoich tur umieszczać swoje kości obok Twoich. Wszystkie brakujące pola muszą zostać przez nich wypełnione w tym samym momencie.





Karty kryzysów

Pilna dostawa

- ▶ Jeśli 2 miasta znajdują się równie blisko, możesz wybrać, na którym z nich umieścić tę kartę.
- ▶ Za każdym razem, kiedy aktywujesz ładownię, możesz dokonać dostawy tylko do wierzchniej karty obecnego miasta.



Silne wiatry

- ▶ Koordynator lotu może wydać  , aby przesunąć samolot o 2 pola.



Zakłócenia

- ▶ Jeśli wszystkie Twoje kości zostały przydzielone do pomieszczeń na planszy, ta karta nie wywiera na Ciebie wpływu.



Turbulencje

- ▶ Technik może wydać 2 kości, aby poruszyć się o maksymalnie 2 pomieszczenia.



Awaria sprzętu

- ▶ Jeśli dyrektorka umieściła kość w centrum dowodzenia, tę kość również umieszcza się na jej karcie postaci.



Wyciek zaopatrzenia

- ▶ Jeśli w ładowni nie ma skrzyń, ta karta nie wywołuje żadnego efektu.



Ewakuacja

- ▶ Jeśli 2 miasta znajdują się równie blisko, możesz wybrać, w którą stronę przesunąć samolot.

