

N4245.3

WYDZIAŁ SABOTAŻU. PODRĘCZNIK OPERACYJNY



STATUS JAWNE Z UPOWAŻNIENIA
DOD. DIR. 5200 1 R

John Cooper

INSTRUKCJA

**PRZYGOTOWANY POD KIEROWNICTWEM
DYREKTORA SŁUŻB STRATEGICZNYCH**

ODTAJNIONE

MATT LEACOCK I ROB DAVIAU

PANDEMIC LEGACY

SEZON 0

KOMPONENTY STARTOWE



PLANSZA



4 PIONKI

36 AGENTÓW

8 KRYJÓWEK

7 ZNACZNIKÓW
INCYDENTÓW

ZNACZNIK
POZIOMU
ZAGROŻENIA



24 ZNACZNIKI
PRZYPOMNIENIA



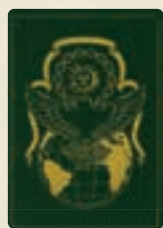
3 ZNACZNIKI ZADAŃ
„WYKONANE/NIEWYKONANE”



9 DRUŻYN
3 bloku zachodniego,
3 neutralne, 3 bloku wschodniego



4 KARTY POMOCY



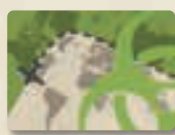
4 PASZPORTY



AKTA WYWIADOWCZE
I AKTA OSOBOWE



3 ARKUSZE NAKLEJEK



48 KART ZAGROŻENIA



58 KART GRACZY



4 KARTY
TYMCZASOWYCH ALIASÓW

MATERIAŁY KAMPAII – OTWIERAĆ TYLKO NA WYRAŻNE POLECENIE!



TALIA FABUŁY
(2 CZĘŚCI)



SPRAWOZDANIE



3 TECZKI



TALIA 42 DZIAŁAŃ
OPERACYJNYCH



8 SKRYTEK
DEPOZYTOWYCH

ZOSTALIŚCIE WYBRANI, ABY SŁUŻYĆ.

GRUDZIEŃ 1961 r.

Opis pracy niczego nie zdradzał: „Studenci medycyny poszukiwani do programu rządowego”. Szybko zorientowaliście się jednak, że „program rządowy” to nic innego jak projekt CIA. Mądre głowy uznały, że łatwiej z lekarzy uczynić szpiegów niż odwrotnie. Zostaliście więc poddani wielomiesięcznemu szkoleniu w obozie Bagnisko.

To wszystko z powodu fanatycznej grupy radzieckich naukowców pracujących nad bronią biologiczną, która pozwoli im zakończyć zimną wojnę i skończyć z całym Zachodem. Po nieudanej próbie stworzenia zabójczego wirusa COdA Rosjanie dokonali niedawno przełomu w pracach nad innym patogenem, który nazwali roboczo MEDUZA.

Wasze szkolenie dobiegło końca. Czas, abyście wykorzystali nabyte umiejętności w praktyce.

**WYSŁUCHAJCIE
ODPRAWY:**



ODPRAWA PRZED MISJĄ

Witajcie, agenci! Cieszę się, że udało się Wam ukończyć szkolenie w Bagnisku. Jestem oficerem wywiadu i będę Waszym doradcą. Nazywam się John Cooper, ale możecie mi mówić „Coop”. Mamy dużo spraw do omówienia, więc przejdę od razu do rzeczy.

Analitycy twierdzą, że radzieccy naukowcy pracują nad ściśle tajnym projektem, wirusem o nazwie MEDUZA. Jeśli badania się powiodą i uda im się stworzyć na jego bazie broń biologiczną, to ofiary będzie można liczyć w dziesiątkach milionów.

Rozumiem, że czujecie się niepewnie, ale Wasze przygotowanie medyczne daje Wam ogromną przewagę nad resztą. Nasz kraj Was potrzebuje. Zbierzcie wszystkie możliwe informacje o MEDUZIE: próbki, notatki z badań, wszystko, co uda się Wam znaleźć. Musimy wiedzieć, jak działa, gdzie ją produkują i jak zamierzają ją rozprzestrzenić.

Macie jeszcze jedno zadanie. Ustalcie miejsce pobytu jednego z naszych najlepszych agentów – Charlesa Sabika. W zeszłym roku został schwytany przez Czerwonych na Syberii i jak dotąd nie udało nam się go wydostać. Dobra wiadomość jest taka, że jest na wolności, ale jak na razie się z nami nie skontaktował. Musimy się dowiedzieć, czy uciekł, czy też sami go wypuścili. Może teraz pracuje dla Czerwonych? Sabik może dysponować informacjami o MEDUZIE pozyskanymi u samego źródła. Znajdźcie go, porozmawiajcie z nim i sprowadźcie do domu, jeśli to będzie możliwe. Ale uważajcie. Sabik jest bezlitosny, diabelnie przebiegły i bardzo niebezpieczny.



Zdjęcie w aktach: Charles Sabik, około marca 1960 roku



CMD John Cooper

Ostatnia rzecz... Muszę Was ostrzec. CIA jest najlepszą z organizacji broniących tego kraju. Jednak sporo jej brakuje do ideału. Młodzi agenci muszą co rusz wypełniać jakieś papierki, odbywać spotkania, narady i przestrzegać wszelkiego rodzaju procedur.

Nie przejmujcie się jednak aż tak bardzo biurokracją. Stary dobry Coop zdejmie ten obowiązek z Waszych barków. Wy skupcie się na MEDUZIE i Sabiku. Dla elity grupy szkoleniowej z Bagniska '61 to chyba nic trudnego, prawda?

Gra przedstawia fikcyjne wydarzenia osadzone w czasach zimnej wojny. Wszystkie nazwiska, postacie, miejsca, budynki oraz wydarzenia są wytworem wyobraźni autorów gry lub zostały wykorzystane w fikcyjny sposób. Wszelkie podobieństwo do prawdziwych osób, żywych bądź umarłych, lub do prawdziwych wydarzeń jest przypadkowe. Plansza jest abstrakcyjnym przedstawieniem świata około roku 1962. Przede wszystkim jest to gra i na potrzeby jak najlepszej rozrywki dokonano niezbędnych uproszczeń.

JAK GRAĆ W GRĘ TYPU LEGACY

W przeciwieństwie do większości gier, w których po zakończeniu rozgrywki przed nową partią przywraca się całość do stanu początkowego, **Pandemic Legacy** przenosi pewne elementy do kolejnych rozgrywek. Decyzje podjęte podczas pierwszej partii mają wpływ na każdą następną grę rozgrywaną na tym samym egzemplarzu. Różne grupy graczy będą podejmowały różne decyzje i dzięki temu ich kampanie będą miały inny przebieg.

Będziecie pisać po niektórych elementach gry. Będziecie nalepiać naklejki na kartach, paszportach i planszy. Czasem nawet będziecie niszczyć (drzeć) karty. **Powyższe zmiany będą nieodwracalne.** Ponadto po zakończeniu każdej rozgrywki wprowadzicie inne trwałe zmiany przygotowujące Was do kolejnych gier. W trakcie rozgrywki gra będzie się też zmieniała na inne sposoby. Niektóre jej elementy pozostaną ukryte do momentu, aż otrzymacie polecenie ich ujawnienia.

NIE OTWIERAJCIE ANI NIE CZYTAJCIE BEZ WYRAŹNEGO POLECENIA:

- ♦ kart w talii fabuły i talii działań operacyjnych,
- ♦ wpisów w sprawozdaniu,
- ♦ okienek w teczkach,
- ♦ skrytek depozytowych.

Niektóre reguły zostały celowo pominięte w niniejszej instrukcji (w ich miejscu widnieją ramki z literami). W trakcie gry będziecie otrzymywać naklejki z zasadami, które wkleicie w wyznaczone miejsca.

PROLOG

Aby gładko wprowadzić Was w świat gier typu *legacy*, przygotowaliśmy prolog, czyli grę wprowadzającą. Prolog **nie powoduje trwałych zmian** w egzemplarzu gry.

Powinności rozegrać prolog minimum raz, ale możecie go rozegrać tyle razy, ile trzeba, aby dobrze zaznajomić się z nową mechaniką. Następnie możecie przejść do rozegrania kampanii.

JEŚLI GRALIŚCIE W SEZON 1 LUB 2...

Znacie już wiele elementów gry takich jak talia fabuły, poziomy finansowania, ulepszenia wprowadzane po każdej rozgrywce, teczki i skrytki.

Doświadczenie z poprzednimi częściami gry nie jest jednak niezbędne. Poszczególne sezony są od siebie niezależne, połączone jedynie zbliżoną narracją.

NOWE I ZMODYFIKOWANE ZASADY

W grze występuje wiele zasad nowych i zmodyfikowanych w stosunku do gier **Pandemic** i **Pandemic Legacy**. Zwróćcie szczególną uwagę na:

- ♦ karty działań operacyjnych i sprawozdanie (str. 5),
- ♦ agentów i karty zagrożenia (str. 6 i 13),
- ♦ drużyny (str. 6 i 11),
- ♦ obserwację (str. 7),
- ♦ akcję „Lot rejsowy” (str. 10),
- ♦ akcję „Namierz cel” (str. 11),
- ♦ incydenty (str. 14),
- ♦ **to kiedy przejść do następnego miesiąca kampanii** i jak zmienia się poziom finansowania („Sprawdzenie zadań” na str. 16).

TALIA FABUŁY

Talia fabuły jest **podzielona na 2 części** i zawiera karty opisujące historię, o którą opiera się gra, począwszy od prologu przez kolejnych 12 miesięcy. Talia jest ułożona w określony sposób, **nie przeglądajcie jej, ani nie tasujcie kart.**



Gdy rozgrywacie Prolog po raz pierwszy, upewnijcie się, że korzystacie z części 1 talii; część 2 odłóżcie do pudełka do momentu, gdy rozegracie wszystkie karty z części 1.

Pierwszym krokiem przygotowania każdej gry (**także prologu**) jest dobieranie kart z tej talii po 1 naraz i rozgrywanie obu stron każdej karty do momentu, aż natraficie na kartę „PAUZA” albo „STOP”. Na tej karcie będzie napisane, kiedy należy kontynuować dobieranie kart z tej talii – może to nastąpić na koniec gry albo na początku następnego miesiąca.

Talia fabuły to podróż w jedną stronę. **Nawet jeśli powtarzacie miesiąc, nie odkładacie kart fabuły z powrotem do talii.**

KARTY W TALII SIĘ POMIESZAŁY?

Jeśli talia fabuły ulegnie wymieszaniu, poproście kogoś nieuczestniczącego w rozgrywce o poukładanie kart w porządku numerycznym (według liczb w prawym górnym rogu kart).

00-01a

Pierwsza grupa cyfr określa miesiąc kampanii („00” oznacza prolog). Druga grupa cyfr określa kolejność kart w danym miesiącu (gdzie „a” to awers karty, „r” to jej rewers).

INNE ELEMENTY MECHANIKI LEGACY

W trakcie kampanii nie tylko karty służą opowiadaniu historii lub modyfikowaniu zasad. **Pamiętajcie, że możecie manipulować tymi elementami dopiero na wyraźne polecenie gry!**

SKRYTKI DEPOZYTOWE (O NUMERACH 0001–0008)

Skrytki wprowadzają do gry nowe elementy i znaczące zmiany w regułach.



TECZKI (OKIENKA OZNACZONE NUMERAMI 11–46 I LITERAMI)

W trakcie gry określone karty i elementy nakazują Wam otwarcie okienek w teczkach o określonych numerach i literach. Otwórzcie wtedy bardzo ostrożnie wskazane okienko.



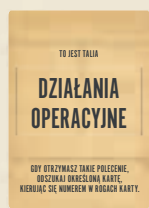
W teczce znajdziecie naklejki, które należy nakleić na odpowiednie karty, planszę albo strony instrukcji.

Okienka teczek oznaczone literami wprowadzają nowe reguły gry. Dodajcie je do odpowiedniej sekcji w instrukcji, ale pamiętajcie:

- ⊗ Naklejki AA i BB to nie to samo co naklejki A i B.
- ⊗ Nie wszystkie naklejki, które znajdują się w instrukcji, będą pochodzić z teczek. Niektóre będą pochodzić ze skrytek depozytowych.
- ⊗ Niektóre liczby w numeracji okienek teczek zostały pominięte.

KARTY DZIAŁAŃ OPERACYJNYCH (O NUMERACH 50–89)

W trakcie gry wiele razy otrzymacie polecenie, aby wziąć kartę działań operacyjnych o określonym numerze. Znajdźcie tę kartę, kierując się numerami na rewersach, wyciągnijcie z talii i odwróćcie. **W trakcie kampanii nie odkryjecie wszystkich kart działań operacyjnych.**



WPISY W SPRAWOZDANIU (O NUMERACH 100–252)

Sprawozdanie zarówno opowiada historię, jak i instruuje, jakie działania podjąć po wykonaniu lub niewykonaniu zadań.

- ⊗ **Nie czytajcie** wpisów w sprawozdaniu, dopóki nie otrzymacie wyraźnego polecenia.
- ⊗ W dowolnej chwili możecie powtórnie przeczytać wcześniej ujawnione wpisy. Możecie w jakiś sposób zaznaczać czytane wpisy, aby łatwiej je później odnaleźć.



PROTOKOŁY NA PLANSZY

Na planszy występuje 5 protokołów (ŻURAW, HADES, KRÓLIK, ŻDŹBŁO i ZEFIR). Mogą zostać aktywowane w trakcie gry, co spowoduje pojawienie się nowych reguł i przypomnień na planszy. Gdy te terminy zostaną aktywowane, nalepcie na nie naklejkę protokołu.



AKTA OSOBOWE I WYWIADOWCZE

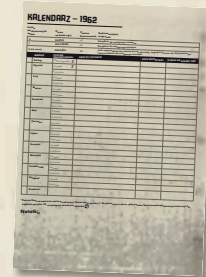
Akta osobowe zawierają informacje związane z Waszą obecnością w szeregach CIA. Akta wywiadowcze zawierają tropy i informacje o Waszej pracy na rzecz rozpracowania radzieckiej MEDUZY.



Oba rodzaje akt są na początku kampanii puste. W jej trakcie możecie przeglądać ich zawartość w dowolnej chwili.

KALENDARZ I FINANSOWANIE

Użycie kalendarza (z tyłu sprawozdania), aby oznaczać swoje postępy w grze, ocenę grupy, imiona uczestniczących graczy i aktualny poziom finansowania (ile kart wydarzeń należy wtasować do talii graczy).



Na początku stycznia Wasz poziom finansowania wynosi 5, ale z rozgrywki na rozgrywkę będzie rósł albo malał. Minimalny poziom finansowania wynosi 1, a maksymalny 10. **Jeśli po zakończeniu rozgrywki Wasz poziom finansowania miałby po raz pierwszy przekroczyć wartość „10”, otwórzcie okienko 14.**

CO ZOSTAJE, A CO SIĘ RESETUJE?

Pisanie po elementach gry lub umieszczanie na nich naklejek, otwieranie nowych materiałów, dodawanie reguł i niszczenie komponentów powoduje **nieodwracalne zmiany**. Jeśli gra nakazuje Wam zniszczyć jakiś element, nie będzie już używany ani w bieżącej rozgrywce, ani w żadnej kolejnej. Podrzyjcie go (albo w inny sposób usuńcie go z gry).

Pod każdym innym względem zresetujcie grę na początku każdego nowego miesiąca. Elementy gry na planszy, karty na rękach graczy, jakiegokolwiek znaczniki na planszy – to wszystko wraca do stanu początkowego. Za każdym razem, gdy jakiś efekt odnosi się do „gry”, odnosi się do pojedynczej rozgrywki, a nie do całej kampanii.

REZERWA

Rezerwa to pula kart, naklejek i znaczników, które nie są aktualnie w grze, lecz mogą być potrzebne w jej trakcie albo po zakończeniu.

Rezerwa nie znajduje się w żadnym konkretnym miejscu. Sami zdecydujcie, gdzie przechowywać te elementy. Każdy gracz może także w dowolnej chwili przeglądać jej zawartość.

MIESIĄCE KAMPANII

Pandemic: Legacy Sezon 0 został podzielony na 12 miesięcy, począwszy od stycznia 1962 roku. W każdym miesiącu otrzymacie nowe zadania do wykonania.

Na koniec każdej rozgrywki Wasza grupa jest poddawana ocenie (SUKCES, ZALICZENIE, PORAŻKA) na podstawie liczby ukończonych zadań. Ta ocena decyduje o finansowaniu, jakie otrzymacie na następny miesiąc, i o tym, czy możecie przejść do rozgrywania kolejnego miesiąca kampanii (zob. „Sprawdzenie zadań” str. 16).

KONIEC KAMPANII I PUNKTACJA

Kampania kończy się po zakończeniu przez Was grudnia. W tym momencie zostajecie poddani ocenie końcowej. Wasz wynik zależy od ocen zdobywanych co miesiąc oraz od tego, w jakim stanie zostawiliście świat po zakończeniu kampanii.

KLUCZOWE POJĘCIA

Jest rok 1962, środek zimnej wojny. Na terenie Związku Radzieckiego działają fanatyczne frakcje, których celem jest stworzenie broni biologicznej, która pozwoli im zniszczyć Zachód. Zostaliście wyszkoleni w zakresie wiedzy medycznej i umiejętności szpiegowskich. Będziecie podróżować po całym świecie, namierzać radzieckich agentów i wypełniać określone zadania, a wszystko to we współpracy z agentami CIA.

PRZYNALEŻNOŚĆ

Każde miasto na planszy przynależy do 1 ze stron tego ideologicznego konfliktu: bloku zachodniego (USA, NATO i inni), bloku wschodniego (ZSRR i inni) albo zachowuje neutralność.



BLOK ZACHODNI



NEUTRALNOŚĆ



BLOK WSCHODNI

Ogólnie rzecz biorąc, przynależność do strony konfliktu nakłada pewne ograniczenia lub modyfikuje określone akcje i efekty w grze.

AGENCI

Każdemu miastu na planszy odpowiada 1 karta zagrożenia. Gdy dobierzecie taką kartę, umieścicie w tym mieście agenta bloku wschodniego. Jeśli ich nie powstrzymacie, radzieccy agenci będą mieli negatywny wpływ na Wasze działania. Możecie nawet przegrać przez nich grę!



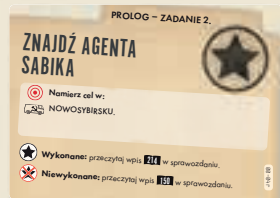
ZADANIA

Waszym nadrzędnym celem jest wykonanie zestawu zadań, jaki otrzymujecie na początku każdego miesiąca (także w prologu).

Zadania muszą zostać wykonane w określonych miastach na planszy. Aby ukończyć większość zadań, musicie utworzyć drużynę pasującą do przynależności danego miasta (zob. „Drużyny” w sekcji po prawej), umieścić ją w tym mieście, a następnie wykonać akcję (zob. „Namierz cel” na str. 11).

Czasem miasto, w którym musicie wykonać zadanie, nie będzie znane. W takim przypadku będziecie musieli domyślić się, o które miasto chodzi (albo użyć określonych akcji, zob. „Zidentyfikuj miasto docelowe” na str. 11).

Uwaga! W każdym miesiącu dostaniecie nowy zestaw zadań, więc możecie niszczyć zadania z poprzednich miesięcy.



DRUŻYNY

W trakcie gry będziecie zbierać i odrzucać zestawy kart miast o tej samej przynależności, aby tworzyć drużyny. Drużyny to grupy tajnych agentów CIA pracujących pod Waszym dowództwem reprezentowane przez figurki furgonetek.



W grze występują 3 rodzaje drużyn: bloku zachodniego, neutralne i bloku wschodniego. (Wszystkie pracują dla CIA, ale mają paszporty i aliasy pozwalające im działać jedynie w miastach o danej przynależności).

Po utworzeniu drużyny może z niej skorzystać dowolny gracz. Drużyny są niezbędne do wykonania większości zadań. Są też skuteczne w usuwaniu wrogich agentów. Drużyny muszą być aktywne, aby móc działać.

AKTYWNE DRUŻYNY

Drużyna jest aktywna tylko wtedy, gdy znajduje się w mieście o tej samej przynależności co ona (np. drużyna bloku zachodniego w mieście bloku zachodniego). **Drużyna w mieście o innej przynależności jest nieaktywna.** Gdy drużyna jest nieaktywna, obróćcie jej figurkę na bok, aby to zaznaczyć.

PRZYKŁAD AKTYWNEJ DRUŻYNY

Drużyna bloku zachodniego rozpoczyna turę w Kairze. Jako że to miasto przynależy do bloku wschodniego, drużyna jest nieaktywna (jej figurka leży na boku). W trakcie tury drużyna zostaje przesunięta do Algieru. Algier należy do bloku zachodniego, więc figurka zostaje przywrócona do pionu, bo jest aktywna.



POSTACIE

Aby wykonywać zadania, musicie podróżować po świecie, używając paszportów z różnymi aliasami. Każda postać będzie dysponować w sumie 3 aliasami (bloku zachodniego, wschodniego i neutralnym), ale może się posługiwać tylko 1 z nich naraz.

Nie musicie grać tą samą postacią w każdej rozgrywce.

TYMCZASOWE ALIASY

Podczas prologu macie do dyspozycji tymczasowe aliasy. Dzięki nim nauczycie się wszystkiego, co niezbędne, aby rozegrać prolog.

Tymczasowy alias nie ma przykrywkę. W momencie, gdy gracz ma ją utracić, odrzuca w zamian kartę gracza.



TWORZENIE ALIASÓW

W styczniu tworzycie w paszportach aliasy bloku zachodniego. Karty w talii fabuły (jak również opis poniżej) poinstruują Was, jak stworzyć alias.

SZCZEGÓŁY DOTYCZĄCE ALIASÓW

Gdy stworzysz alias, nadaj mu nazwisko i wybierz fałszywy zawód, którego możesz używać, gdy posługujesz się właśnie tym aliasem. (Fałszywe zawody aliasów z bloku zachodniego są takie same jak w tymczasowych aliasach w prologu).

Jest tu także miejsce na specjalizację. Pozostawcie je jednak puste, dopóki nie otrzymacie odpowiedniego polecenia.

ZMIANA WYGLĄDU

Tworząc alias, użyj naklejek z przebrańcami, aby zmienić wygląd postaci w paszporcie. Nie ma to wpływu na przebieg gry, więc można popuścić wodze fantazji!

ZDOBYWANIE ATUTÓW

Na koniec każdej rozgrywki możecie zakupić atuty dla aliasów. Na atuty składają się gadzety, kontakty i wizy. Możecie zakupić atuty dla dowolnych aliasów, ale możecie korzystać tylko z tych, które są przypisane do aktualnie używanego aliasu.

Uwaga! Kontakty to osoby, które znają Was z 1 z Waszych aliasów i chętnie wyświadczą Wam przysługę. Możecie używać kontaktów, będąc w dowolnym mieście na planszy (chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej).

UTRATA PRZYKRYWKI

Alias to cenna rzecz. Jednak, podróżując po świecie, można w pewnym momencie utracić przykrywkę. Za każdym razem, gdy traciś przykrywkę, zdrap skrajnie lewe pole na torze przykrywek na karcie swojego aktualnego aliasu.

Choć wiele efektów w grze może spowodować utratę przykrywkę, najczęściej będziesz ją tracił wskutek obserwacji.

OBSERWACJA

Obserwacja odzwierciedla stopień monitorowania miasta przez blok wschodni. Jej symbolem na planszy jest . Niektóre miasta już na początku kampanii mają symbole obserwacji. Na koniec każdej rozgrywki mogą do nich dołączyć kolejne (maksymalnie 3 symbole w mieście).



Na początku swojej tury zdrapujesz 1 przykrywkę za **każdy symbol obserwacji** w mieście, w którym się znajdujesz, chyba że jest w nim kryjówka.

SŁABOŚCI I SPALONY ALIAS

Za każdym razem, gdy traciś przykrywkę, sprawdź, czy pod zdrapanym polem znajduje się symbol. Jeśli tak, to rozpatrz jego efekt.

- Odrzucasz kartę gracza (jeśli jakąś masz).
- Twój alias otrzymuje słabość. Wybierz naklejkę słabości i nalep ją na kartę tego aliasu. Ta słabość nie ma wpływu na pozostałe aliasy.
- Twój alias jest spalony. Nie możesz już z niego korzystać w żadnej rozgrywce aż do zakończenia kampanii. Nalep naklejkę SPALONY na personalia i zdjęcie spalonego aliasu. Następnie odrzucasz wszystkie posiadane karty, traciś pozostałe Ci akcje i przenosisz swój pionek do Waszyngtonu. Zwróć swój paszport do rezerwy. Gdy rozpoczynasz swoją następną turę, wybierasz tymczasowy alias i używasz go już do końca bieżącej rozgrywki.

Podczas wyboru postaci na początku gry, jeśli wszystkie jej aktywne aliasy są spalone, musisz użyć innej postaci albo tymczasowego aliasu.

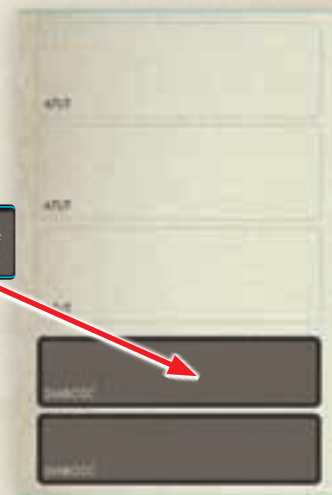
PRZYKŁAD OBSERWACJI

Samuel (zachodni alias Beaty) zaczyna turę w Kairze, gdzie znajduje się 1 symbol obserwacji. Beata zdrapuje więc 1 przykrywkę i odkrywa symbol słabości .



Wybiera 1 z dostępnych słabości i umieszcza ją na pustym polu na karcie swojego zachodniego aliasu.

POD OBSERWACJĄ. Jeśli na koniec tury dobierzesz 2 karty miast bloku wschodniego, traciś 1 przykrywkę.



PRZYGOTOWANIE

1. SPRAWDŹCIE TALIĘ KART FABUŁY I PRZYGOTUJCIE ZADANIA

Przed przygotowaniem gry **dobierzcie karty z talii fabuły**. Dobierajcie po 1 karcie naraz i odczytujcie ich treść na głos. Wykonujcie instrukcje z obu stron każdej karty, aż dotrzecie do karty z napisem „PAUZA” albo „STOP”.

Talia fabuły poinstruuje Was, jak przygotować zadania na bieżący miesiąc.

Następnie weźcie z rezerwy wszystkie karty, które są potrzebne w tym miesiącu.

2. PRZYGOTUJCIE PLANSZĘ I ELEMENTY GRY

Położcie planszę pośrodku stołu. Umieście po 1 kryjówce w każdym mieście oznaczonym symbolem stałej kryjówki. Na czas prologu i w styczniu będzie to tylko Waszyngton.

Umieście znacznik poziomu zagrożenia na 1 od lewej polu toru zagrożenia.

Pogrupujcie osobno agentów, znaczniki incydentów, znaczniki zadań, znaczniki przypomnienia, figurki drużyn i pozostałe kryjówki i umieście je obok planszy.



3.



4. DODAJCIE AGENTÓW NA PLANSZĘ

Potasujcie karty zagrożenia i odkryjcie 3 z nich. Umieście po 3 agentów w każdym ze wskazanych na kartach miast. Następnie odkryjcie kolejne 3 karty i umieście w tych miastach po 2 agentów. Na koniec odkryjcie jeszcze 3 karty i umieście w każdym z tych miast 1 agenta. Odlóżcie odkryte karty na stos odrzuconych kart zagrożenia.



5.



6.



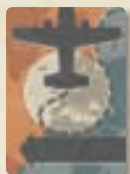
7. PRZYGOTUJCIE TALIĘ GRACZY I ROZDAJCIE KARTY

Jako grupa wybierzcie i dodajcie do talii graczy tyle kart wydarzeń, ile wynosi Wasz aktualny poziom finansowania. Zarówno na czas prologu, jak i na początku stycznia Wasz poziom finansowania wynosi 5, więc po prostu dodajcie do talii wszystkie 5 początkowych kart wydarzeń.

Potasujcie razem karty wydarzeń i karty miast, a następnie każdy bierze odpowiednią liczbę kart.

Gracze	Karty
2 graczy	→ 4
3 graczy	→ 3
4 graczy	→ 2

Treść kart na ręce jest przez cały czas informacją jawną.



8. DODAJCIE KARTY ESKALACJI DO TALI GRACZY

Rozdzielcie pozostałe karty graczy na 5 zakrytych stosów o możliwie identycznej liczbie kart. Umieście mniejsze stosy bliżej **prawej strony** rzędu. Wtásujcie 1 zakrytą kartę eskalacji do każdego stosu.



9. ZŁÓŻCIE PONOWNIE TALIĘ GRACZY

Położcie stosy kart graczy jeden na drugim w kolejności **od lewej do prawej** (stos leżący najbardziej z lewej znajdzie się na górze). Położcie talię graczy na planszy.

10. WYBIERZCIE POSTACIE I ALIASY

Każdy gracz wybiera postać i otrzymuje jej pionek, kartę pomocy i paszport (w prologu zamiast paszportów weźcie karty tymczasowych aliasów). Odlóżcie nieużywane pionki, karty pomocy i paszporty do pudełka.



Następnie, jeśli postacie mają więcej niż 1 alias, każdy decyduje, którym aliasem rozpocznie rozgrywkę.

Jeśli wszystkie aliasy danej postaci są spalone, należy użyć innej postaci albo aliasu tymczasowego.

11. ROZPOCZNIJCIE GRĘ

Zbierzcie wszystkie pionki i losowo wybierzcie 1 z nich. Ta osoba rozpoczyna pierwszą turę. **Umieście wszystkie pionki w Waszyngtonie.**

TURY

W swojej turze przeprowadzasz 5 kroków w podanej kolejności:

- 1 Sprawdzasz symbole obserwacji.
- 2 Wykonujesz akcje.
- 3 Sprzątasz na planszy.
- 4 Dobierasz 2 karty gracza.
- 5 Dobierasz karty zagrożenia.

Po wykonaniu wszystkich tych kroków swoją turę rozgrywa osoba siedząca po Twojej lewej.

Możecie wymieniać się uwagami i radami. Pozwólcie wszystkim przedstawiać swoje opinie i pomysły. Jednakże ostateczną decyzję podejmuje rozgrywający swoją turę.

Na ręce możesz mieć karty miast i wydarzeń. Karty miast są używane podczas niektórych akcji, natomiast karty wydarzeń mogą być zagrywane poza akcjami, i to nawet w turze innego gracza.



1. SPRAWDZENIE SYMBOLI OBSERWACJI

Każdy Wasz ruch jest obserwowany przez agentów bloku wschodniego.

Jeśli rozpoczynasz turę w mieście, które jest pod obserwacją, zdrapujesz 1 przykrywkę za każdy symbol obserwacji (👁️) w tym mieście (maksymalnie 3).

Jeśli jednak w mieście jest kryjówka, symbole obserwacji należy zignorować.

2. PRZEPROWADZENIE AKCJI

Czas ucieka. Nie zdążycie zrobić wszystkiego.

W każdej turze możesz wykonać do 4 akcji.

Wybierz dowolną kombinację następujących działań. Możesz wykonać tę samą akcję kilka razy, każdorazowo zużywając 1 akcję. Na sposób przeprowadzania akcji mogą wpłynąć specjalne umiejętności postaci. Niektóre akcje wymagają odrzucenia karty z ręki. Należy je odrzucać na stos odrzuconych kart graczy.

JEDŹ/PŁYŃ



Przenieś się do sąsiedniego miasta (połączonego linią z miastem, w którym się znajdujesz).

LOT REJSOWY



Ta akcja może mieć różny przebieg:



Wskazujesz kartę miasta bloku zachodniego, którą masz na ręce, aby przenieść się do odpowiadającego jej miasta. **(Nie odrzucaj wskazanej karty).**



Odrzucasz kartę miasta neutralnego i się do niego przenosisz.



Nie możesz się przenieść do miasta bloku wschodniego.

LOT NIEREJESTROWANY



Odrzuć kartę miasta, w którym się znajdujesz, aby przenieść się do dowolnego miasta (nawet z bloku wschodniego).

ZNEUTRALIZUJ AGENTA



Usuń agenta z miasta, w którym się znajdujesz, i odłóż go do rezerwy.

TRANSFER DANYCH WYWIADOWCZYCH



Jeśli w mieście, w którym się znajdujesz, znajduje się inny gracz i oboje wyrażicie zgodę, możesz wykonać 1 z poniższych działań.

- ☉ Daj **temu graczowi** kartę miasta, w którym się znajdujecie.
- ☉ Weź **od tego gracza** kartę miasta, w którym się znajdujecie.

Jeśli otrzymałeś kartę i masz więcej kart, niż wynosi limit (zazwyczaj 7 kart), musisz natychmiast odrzucić jakąś kartę albo zagrać kartę wydarzenia.

ZBUDUJ KRYJÓWKĘ



Odrzuć kartę miasta, w którym się znajdujesz, i zbuduj w tym mieście kryjówkę. Jeśli wszystkie figurki kryjówek zostały wykorzystane, możesz przenieść kryjówkę z innego miasta do tego, w którym budujesz kryjówkę. W każdym mieście może się znajdować tylko 1 kryjówka.

Uwaga! W przeciwieństwie do gry *Pandemic* w tej grze nie ma akcji „Lot prywatny” (nie można się przenieść bezpośrednio z jednej kryjówki do drugiej).

ZIDENTYFIKUJ MIASTO DOCELOWE



Będąc w kryjówce, odrzuć 3 karty miast **regionu, w którym się znajdujesz**, aby ujawnić **nieznane miasto docelowe** z tego regionu ukryte pod kartą zadania (zob. „Nieznane miasto docelowe” po prawej).

Na przykład podczas pobytu w kryjówce w Afryce możesz odrzucić 3 karty afrykańskich miast, aby zidentyfikować nieznane miasto docelowe w Afryce. Od tej chwili celem zadania jest **znane miasto**. Aby wykonać zadanie, musicie nadal wykonać akcję „Namierz cel”.

ZBIERZ DRUŻYNĘ



Będąc w kryjówce, odrzuć 5 kart miast o takiej samej przynależności do strony konfliktu jak miasto, w którym się znajdujesz, i umieść w nim drużynę o tej przynależności.

Jeśli wszystkie drużyny o tej przynależności są już na planszy, możesz przenieść drużynę o tej przynależności z innego miasta do miasta, w którym się znajdujesz.

JEDŹ/PŁYŃ DRUŻYNĄ



Przenosisz drużynę do sąsiedniego miasta. Nie musisz być w tym samym mieście co drużyna, którą przenosisz. W jednym mieście może znajdować się kilka drużyn. Fakt, że miasto jest pod obserwacją, nie wpływa na drużyny (z wyjątkiem działania niektórych incydentów).

NA POLECENIE NALEPCIE

TU NAKLEJKĘ Z ZASADĄ



NAMIERZ CEL



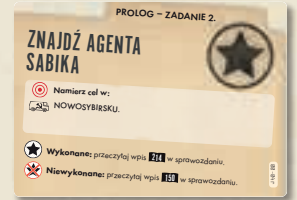
Wykonujesz zadanie dotyczące znanego albo nieznanego miasta docelowego. **Pamiętajcie, aby odczytać odpowiedni wpis w sprawozdaniu.**

ZNANE MIASTO DOCELOWE

Aby namierzyć cel w znanym mieście, należy umieścić **aktywną drużynę** w mieście wskazanym na karcie zadania, a następnie wykonać akcję „Namierz cel”, oznaczyć zadanie znacznikiem „Wykonane” i przeczytać odpowiedni wpis w sprawozdaniu.

Niektóre zadania mogą wymagać kilku aktywnych drużyn zebranych w 1 mieście lub po 1 aktywnej drużynie w kilku miastach.

Przykład z prologu. Aby wykonać zadanie „Znajdź agenta Sabika”, gracze muszą wykonać akcję „Namierz cel” w momencie, gdy aktywna drużyna (bloku wschodniego) jest w Nowosybirsku. Następnie gracze oznaczają zadanie jako wykonane i odczytują w sprawozdaniu wpis 214.



NIEZNANE MIASTO DOCELOWE

Niektóre zadania mają nieznane miasto docelowe. Nadal musicie umieścić aktywną drużynę w określonym mieście, ale niestety nie wiecie, w którym.

W trakcie gry możecie się dowiedzieć, o jakie miasto docelowe chodzi, eliminując kolejne typy albo wykonując akcję „Zidentyfikuj miasto docelowe”.

PRZYGOTOWANIE NIEZNANEGO MIASTA DOCELOWEGO

Podczas rozgrywania kart z talii fabuły gracze będą natrafiać na karty zadań z nieznanymi miastami docelowymi. Aby przygotować nieznane miasto docelowe:

- ➊ Należy wyjąć z talii graczy wszystkie karty miast wymienione na karcie zadania.
Przykład z prologu. Karta zadania „Zdobądź próbki MEDUZY” wymaga wyjęcia z talii wszystkich europejskich kart miast.
- ➋ Wybierzcie losowo 1 z tych kart i włóżcie zakrytą pod kartę zadania, **nie podglądając jej treści**. Karta przedstawia miasto docelowe.
- ➌ Wtásujcie pozostałe wyciągnięte karty miast z powrotem do talii, nie podglądając ich treści.

ELIMINACJA POTENCJALNYCH CELÓW

Gdy dobierzesz kartę z talii graczy, która reprezentuje region, z którego pochodzi miasto docelowe, eliminujesz to miasto z puli możliwych celów (ponieważ jego karta na pewno nie leży pod kartą zadania). Należy użyć znaczników przypomnienia do oznaczania wyeliminowanych miast.



NAMIERZANIE CELU W NIEZNANYM MIEŚCIE

Aby namierzyć cel w nieznanym mieście, musicie umieścić **aktywną drużynę** w mieście (**albo miastach**), które może być celem. Następnie wykonujecie akcję „Namierz cel” i ujawniacie kartę miasta leżącą pod kartą zadania.

Jeśli umieściliście aktywną drużynę we wskazanym na karcie mieście, położcie na karcie zadania znacznik „wykonane”. W przeciwnym razie położcie na niej znacznik „niewykonane”. W obu przypadkach należy natychmiast odczytać odpowiedni wpis w sprawozdaniu.

Ważne! Możecie umieścić drużyny w kilku miastach, aby zwiększyć swoje szanse. Zadanie jest wykonane, jeśli 1 z aktywnych drużyn jest we właściwym mieście.

PRZYKŁAD NAMIERZANIA CELU W NIEZNANYM MIEŚCIE



Gracze ograniczyli liczbę potencjalnych celów w Europie do Paryża, Rzymu i Pragi – 2 miast bloku zachodniego i 1 bloku wschodniego.

Umieszczają swoją wschodnią drużynę w Pradze. Swoją zachodnią drużynę mogą umieścić w Paryżu albo Rzymie. Decydują się na Rzym i wykonują akcję „Namierz cel”. Jeśli miastem docelowym jest Praga albo Rzym, to zadanie zostanie wykonane. Jeśli jednak jest to Paryż, grupę czeka porażka.

Biorąc pod uwagę przebieg gry, gracze uznali, że nie uda im się utworzyć i umieścić kolejnej zachodniej drużyny w Paryżu, aby zagwarantować sobie wykonanie zadania. Ostatecznie uznali, że warto zaryzykować.



NA POLECENIE NALEPCIE

TU NAKLEJKĘ Z ZASADĄ



NA POLECENIE NALEPCIE

TU NAKLEJKĘ Z ZASADĄ



NA POLECENIE NALEPCIE

TU NAKLEJKĘ Z ZASADĄ



NA POLECENIE NALEPCIE

TU NAKLEJKĘ Z ZASADĄ



NA POLECENIE NALEPCIE

TU NAKLEJKĘ Z ZASADĄ



NA POLECENIE NALEPCIE

TU NAKLEJKĘ Z ZASADĄ



NA POLECENIE NALEPCIE

TU NAKLEJKĘ Z ZASADĄ



NA POLECENIE NALEPCIE

TU NAKLEJKĘ Z ZASADĄ



NA POLECENIE NALEPCIE

TU NAKLEJKĘ Z ZASADĄ



NA POLECENIE NALEPCIE

TU NAKLEJKĘ Z ZASADĄ



3. SPRZĄTANIE NA PLANSZY

Wasze drużyny robią to, co do nich należy.

Usuń **wszystkich agentów** z każdego miasta, w którym znajduje się **aktywna drużyna**.



4. DOBRANIE 2 KART GRACZY

Spróbujemy Ci pomóc. Czasem radzieccy agenci mocno mieszają nam wszystkim w planach.

Dobierz 2 wierzchnie karty z talii graczy.

Jeśli masz dobrać karty, a w talii graczy zostało mniej niż 2 karty, gra się kończy! Nie tasuje się kart odrzuconych i nie tworzy nowego stosu. (Zob. „Koniec gry” na str. 14).

Limit kart na ręce. Jeśli masz na ręce więcej kart, niż wynosi Twój limit (zazwyczaj 7), natychmiast odrzuć nadmiarowe karty lub zagraj karty wydarzeń.



KARTY ESKALACJI

Jeśli podczas dobierania natrafisz na karty eskalacji, nie bierz ich na rękę (nie dobierasz też żadnych kart w ich zastępstwie). Zamiast tego natychmiast podejmujesz następujące działania:

- 1 Zwiększ poziom zagrożenia.** Przesuń znacznik poziomu zagrożenia o 1 pole w prawo na torze zagrożenia.
- 2 Dodaj agentów.** Dobierz spodnią kartę z talii zagrożenia. Umieść 3 agentów we wskazanym mieście. Odrzuć dobraną kartę na stos odrzuconych kart zagrożenia.
- 3 Przeprowadź intensyfikację.** Potasuj wszystkie odrzucone karty zagrożenia (łącznie z kartą właśnie dobraną) i połóż je na wierzchu talii zagrożenia.



Pamiętajcie! Podczas rozpatrywania kart eskalacji należy dobrać karty **ze spodu** talii zagrożenia, następnie potasować tylko odrzucone karty zagrożenia i położyć je na wierzchu istniejącej talii zagrożenia.

Możliwe jest dobranie 2 kart eskalacji naraz, choć to bardzo rzadki przypadek. Jeśli jednak tak się zdarzy, należy przeprowadzić wszystkie powyższe kroki raz, a potem drugi raz.

Po rozpatrzeniu kart eskalacji należy je odrzucić.

5. DOBRANIE KART ZAGROŻENIA

ZSRR wysyła swoich agentów, aby infiltrowali miasta i doprowadzali do różnych incydentów.

Odwracasz po 1 karcie zagrożenia z wierzchu talii do momentu, aż odwrócisz tyle kart, ile wynosi aktualny poziom zagrożenia (wskazany przez znacznik na torze zagrożenia). Za każdą kartę umieść 1 agenta we wskazanym na karcie mieście, a następnie odrzuć ją na stos odrzuconych kart zagrożenia.

Jeśli masz umieścić w danym mieście czwartego agenta, zamiast tego rozpatrz incydent. (Agenci nie rozprzestrzeniają się jak choroby w innych grach z serii **Pandemic**).



INCYDENTY

Gdy w mieście wystąpi incydent, należy umieścić w nim znacznik incydentu. **Wszyscy w tym mieście tracą 1 przykrywkę ze swojego aktualnego aliasu, chyba że w mieście znajduje się kryjówka.** W mieście może znajdować się wiele znaczników incydentów.

Następnie natychmiast dobierz spodnią kartę z talii zagrożenia i rozpatrz jej efekt incydentu. (Nie umieszczaj w mieście agenta!). **Na koniec umieść tę kartę na polu końca gry (a nie na stosie kart odrzuconych).**

INCYDENT – PRZYKŁAD 1.

W Paryżu ma miejsce incydent. Gracz umieszcza znacznik incydentu w Paryżu, a następnie dobiera spodnią kartę z talii zagrożenia. Efekt incydentu nakazuje usunięcie kryjówki w Południowej Ameryce. Gracze nie mają w tym regionie żadnej kryjówki, więc ten incydent nie ma na nich wpływu.



Niektóre efekty incydentów będą wymagać od Was rozmieszczenia na planszy agentów. Jeśli wskutek tego w mieście lub miastach miałby się pojawić czwarty agent, następuje kolejny incydent.

W każdym mieście, w którym następuje incydent, umieść po 1 znaczniku incydentu (znajdujący się tam gracze tracą przykrywkę). Następnie dobierz **kolejną** kartę zagrożenia ze spodu talii i rozpatrz widniejący na niej efekt incydentu. **Uwaga!** Nawet jeśli efekt incydentu powoduje wyłożenie kilku znaczników incydentów naraz, dobiera się w skutek tego tylko 1 kartę zagrożenia (zob. Incydent – przykład 2.).

Jeśli ktoś musi umieścić na planszy znacznik incydentu, a nie ma już żadnych znaczników, gra natychmiast się kończy! Zobacz „Koniec gry” w sekcji po prawej.



INCYDENT – PRZYKŁAD 2.

Nieco później w Paryżu ponownie następuje incydent. W mieście pojawia się 2. znacznik incydentu i gracz dobiera spodnią kartę z talii zagrożenia. Karta nakazuje umieszczenie agenta w każdym europejskim mieście z co najmniej 1 znacznikiem incydentu.

1 agent powinien zostać umieszczony w Pradze, a kolejny w Paryżu, ale w obu miastach jest już 3 agentów, więc gracz umieszcza w nich po 1 znaczniku incydentu. Mimo że ten efekt spowodował umieszczenie 2 nowych znaczników, gracz dobiera tylko 1 kartę zagrożenia i rozgrywa efekt kolejnego incydentu.



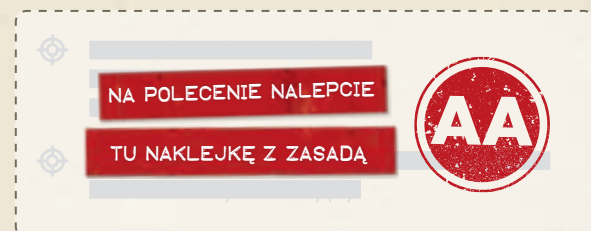
KONIEC TURY

Po dobraniu i rozegraniu kart zagrożenia Twoja tura się kończy. Teraz swoją turę rozgrywa kolejna osoba (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy zostanie spełniony jakikolwiek z poniższych warunków:

- Na wszystkich kartach zadań leżą znaczniki zadań (nieważne, którą stroną do góry).
- Nie możecie dobrać 2 kart graczy, ponieważ w talii graczy nie zostało wystarczająco dużo kart.
- Musicie umieścić na planszy agenta, ale w rezerwie nie ma już żadnych agentów.
- Musicie umieścić na planszy znacznik incydentu, ale w rezerwie nie ma już żadnych znaczników.



Gra kończy się natychmiast, nawet w trakcie czyjejs tury. Ta osoba nie może dokończyć swojej tury.

Po zakończonej rozgrywce przejdźcie do sekcji „Po rozgrywce” na str. 16.

LIMIT KART NA RĘCE

Jeśli w jakimś momencie gry masz na ręce więcej kart, niż wynosi Twój limit (po ewentualnym rozpatrzeniu dobranych kart eskalacji), to odrzucaś nadmiarowe karty lub zagrywasz karty wydarzeń. Standardowo limit kart na ręce wynosi 7.

KARTY WYDARZEŃ

W turze dowolnej osoby każdy może zagrać kartę wydarzenia. Zagranie karty wydarzenia nie jest akcją, a osoba, która ją zagrywa, decyduje o sposobie jej użycia. Karty wydarzeń mogą zostać zagrane w dowolnym momencie z wyjątkiem chwili między dobraniem jakiejś karty a jej rozpatrzeniem. Nie możesz dobrać karty zagrożenia, obejrzeć jej treści i dopiero wtedy zdecydować, czy chcesz jej przeciwdziałać kartą wydarzenia. Po zagranie karty wydarzenia należy odrzucić ją na stos odrzuconych kart graczy.

KORZYSTANIE Z EFEKTÓW

Musicie być w stanie rozpatrzyć **całość** efektu lub karty, aby móc ich użyć, bez względu na to, czy jest to efekt postaci, czy karty. Na przykład w sytuacji, gdy na planszy nie ma żadnych drużyn, nie można zagrać karty pozwalającej na przesunięcie drużyny na planszy tylko po to, aby ją odrzucić.

ZASADY, O KTÓRYCH ŁATWO ZAPOMNIEĆ

- 🌀 Drużyny są aktywne tylko w miastach o takiej samej przynależności jak one.
- 🌀 Na koniec swojej tury dobierasz dokładnie 2 karty z talii graczy. Nie dobierasz nowych kart w miejsce kart, których nie zostawiasz na ręce, takich jak np. karty eskalacji.
- 🌀 Możecie zwiększyć swoje szanse, jeśli, wykonując zadanie z nieznanym miastem docelowym, rozmieścicie aktywne drużyny w kilku miastach, które mogą być miastem docelowym. Aby zadanie zostało wykonane, wystarczy, że 1 z aktywnych drużyn będzie we właściwym mieście.
- 🌀 Akcja „Transfer danych wywiadowczych” pozwala na wzięcie od innego gracza ALBO danie innemu graczowi karty miasta. Musi to być karta miasta, w którym oboje się znajdują.
- 🌀 Limit kart na ręce obowiązuje przez cały czas.
- 🌀 Jeśli powtarzacie miesiąc, każde zadanie wykonane w poprzedniej próbie jest WYKONANE na starcie kolejnego podejścia (począwszy od maja).

ROBIENIE NOTATEK I OGLĄDANIE KART

Zachęcamy do robienia notatek w trakcie gry. Na przykład można notować, które wpisy w sprawozdaniu zostały odczytane, aby móc do nich w każdej chwili powrócić.

Możecie **w dowolnej chwili** oglądać karty w rezerwie, w aktach osobowych i wywiadowczych, w stosie odrzuconych kart zagrożenia i odrzuconych kart graczy. Nie możecie oglądać kart w talii graczy i talii zagrożenia, chyba że pozwala na to konkretny efekt.

CO SIĘ DZIEJE, GDY PRZYPADKIEM POMINIECIE JAKĄS ZASADĘ?

W większości przypadków nie będzie to miało znaczenia. Wątpliwości co do zasad, zawieruszona karta, pominięte działanie – to wszystko w małym stopniu wpłynie na końcowy rezultat gry. Należy wyjaśnić, na czym polegał błąd, i grać dalej.

W niektórych przypadkach odstępstwo od jakiejś zasady spowoduje, że gra stanie się zbyt łatwa albo zbyt trudna. W takim przypadku grupa powinna podjąć decyzję, czy w następnej rozgrywce zwiększy swoje finansowanie (dla gry zbyt trudnej) albo je zmniejszy (dla gry zbyt łatwej).

AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

Autorzy gry: Matt Leacock i Rob Daviau

Scenariusz: Rob Daviau i Justin Kemppainen

Produkcja: Michael Sanfilippo

Zarządzanie projektem: Justin Kemppainen

Tłumaczenie: Magda Gamrot i Monika Żabicka

Redakcja: zespół Rebel

Opracowanie graficzne: Monica Helland

Ilustracje: Atha Kanaani i Monica Helland wraz z Samuelem R. Shimotą i Danem Gerlachem

Plastikowe figurki: Monica Helland i Samuel R. Shimota

Dyrektor artystyczny: Bree Lindsoe i Samuel R. Shimota

Zarządzanie stroną artystyczną: Samuel R. Shimota

Głos Johna Coopera (wersja angielska): Clint McElroy

Wydawca: Steven Kimball

Testerzy: Erik Arneson, Alan Bach, Shelia Bainbridge, Tricia Brooke, Marc Brousseau, Eric Burgess, Bayard Catron, Jason Cooper, Jeroen Domen, Alain Dubourst, Bianca van Duijl, Chris Earley, Dan Egnor, Kathleen Engle, Beth Erikson, Jon Fromm, Kevin Gale, Dan Gerlach, Jennifer Geske, Mark Goetz, Sarah Graybill, Joe Grossman, Beth Heile, David Heron, Amanda Houts, Gil Hova, Randy Hoyt, Wei-Hwa Huang, Brian Jewkes, Sasha Shen Johfre, Jeff Kayati, John Knoerzer, Donna Leacock, Hamilton Longyear, Dan Luxenberg, Julie Luxenberg, Benjamin May, Brittany May, James Miller, Chris Mitsinikos, Owen Mitsinikos, Brianna Neiderman, Siew Siang Neo, Elizabeth Neveu, David Nolin, Kevin O'Hare, Debbie Ohi, Erik Oliver, Alexandar Ortloff, Jeff Ridpath, Maureen Riley, Jen Schefer, John Schefer, Lindsay Schulte, Richard Shall, Hannah Johfre Shen, John Shulters, Jenn Skahen, Rob Smolka, Sarah Swindle, Shruti Thombare, Colin Thom, Mae Thornstrom, Lisa Towell, Ana Ulin, Rik Van Horn, Greg Wason, Chris Wray, Rudy Yeung, Kit Yona, Lola Yona, Rob Zacny, Michelle Zentis

Z-Man Games stawia sobie za cel różnorodność swoich gier i ich powszechną dostępność. Jeśli macie jakieś pytania lub sugestie, prosimy o kontakt przez naszą stronę internetową.



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

© 2020 Z-Man Games.
Pandemic i Z-Man Games
to zastrzeżone znaki
towarowe Z-Man Games.

rebel

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

PO ROZGRYWCĘ

Po rozegraniu prologu należy przeprowadzić tylko kroki 1, 4 i 6. Zalecamy jednak przeczytanie opisów pozostałych kroków, aby się dowiedzieć, co się będzie działo w trakcie kampanii.

Bez względu na otrzymaną ocenę rozpatrzcie wszystkie kroki po rozgrywce.

1. SPRAWDZENIE ZADAŃ

Oznaczcie każde zadanie, na którym nie ma znacznika zadania, znacznikiem „niewykonane”, odczytajcie odpowiedni wpis w sprawozdaniu, wypełnijcie zawarte w nim instrukcje i oceńcie pracę Waszego zespołu.

Uwaga! Wpis w sprawozdaniu odczytuje na głos osoba, w której turze zadanie zostało wykonane, albo wybrana osoba w przypadku zadań niewykonanych.

WYKONALIŚCIE WSZYSTKIE ZADANIA

Ocena pracy zespołu to: **SUKCES**.

Przechodźcie do następnego miesiąca. Obniżcie poziom finansowania o 1 (najwyraźniej nie potrzebujecie aż tyle pomocy) i zniszczcie zadania z ukończonego właśnie miesiąca. Następnie zaznaczcie swoją ocenę i nowy poziom finansowania w kalendarzu na odwrocie sprawozdania.

NIE WYKONALIŚCIE 1 ZADANIA

Ocena pracy zespołu to: **ZALICZENIE**.

Tyle musi wystarczyć, bo czas niestety ucieka. Przechodźcie do następnego miesiąca. Zwiększcie poziom finansowania o 1 i zniszczcie zadania z ukończonego właśnie miesiąca (łącznie z niewykonanym zadaniem). Następnie zaznaczcie swoją ocenę i nowy poziom finansowania w kalendarzu na odwrocie sprawozdania.

NIE WYKONALIŚCIE 2 ALBO WIĘCEJ ZADAŃ

Ocena pracy zespołu to: **PORAŻKA**.

Zwiększcie poziom finansowania o 2 – musicie wrócić na właściwe tory! Następnie zaznaczcie swoją ocenę i nowy poziom finansowania w kalendarzu na odwrocie sprawozdania.

Jeśli była to pierwsza rozgrywka w tym miesiącu, musicie go powtórzyć. Gdy rozpoczynacie kolejną rozgrywkę, oznaczcie zadania, które wykonałcie w pierwszej połowie miesiąca, jako WYKONANE (jest to możliwe od maja, w którym są do wykonania 3 zadania).

Jeśli była to druga rozgrywka w danym miesiącu, rozpatrzcie do końca wszystkie kroki po rozgrywce, przejdźcie potem do następnego miesiąca i zniszczcie zadania z właśnie ukończonego miesiąca (łącznie z niewykonanymi).

2. SPRAWDZENIE MIAST

Nalepcie naklejkę obserwacji w miastach zawierających co najmniej 1 znacznik incydentu. Należy dodać tylko 1 naklejkę bez względu na liczbę znaczników incydentów. **Nie należy pomijać tego kroku, nawet jeśli planujecie wydać jednostki budżetowe na kontrwywiad, aby zrównoważyć nowe naklejki obserwacji.**

W każdym mieście mogą się znajdować co najwyżej 3 symbole obserwacji. Jeśli w mieście są już 3 symbole, nie dodaje się nowych, nawet jeśli na końcu gry w danym mieście znajdują się znaczniki incydentów.



3. SPRAWDZENIE TALII FABUŁY

Jeśli na wierzchu talii znajduje się karta PAUZA, możecie otrzymać instrukcje dobrania jeszcze kilku kart.

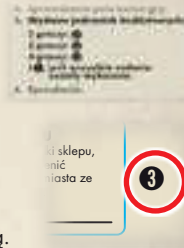
4. SPRAWDZENIE POLA KOŃCA GRY

Jeśli na polu znajdują się jakieś karty zagrożenia, należy odłożyć je na stos odrzuconych kart zagrożenia.

5. WYDĄWANIE JEDNOSTEK BUDŻETOWYCH

Bez względu na ocenę, jaką otrzymał zespół, po każdej rozgrywce wybieracie ulepszenia. Macie do dyspozycji liczbę jednostek budżetowych równą liczbie graczy, którzy uczestniczyli w rozgrywce, + 1, jeśli wykonałcie wszystkie zadania.

Obok każdego ulepszenia widnieje jego koszt. Niewykorzystane jednostki budżetowe przepadają.



ATUTY

Dodajcie atut na puste pole na karcie istniejącego aliasu (nawet dla postaci, która nie była w tej rozgrywce używana). Nie można dodawać atutów aliasom, które nie zostały jeszcze utworzone, ani nie można umieszczać atutów na innych atutach bądź słabościach. Tylko alias, na karcie którego znajduje się dany atut, może z niego korzystać.



STAŁE KRYJÓWKI

Wybierzcie miasto z kryjówką i nalepcie obok niego naklejkę stałej kryjówki. Na początku każdej rozgrywki w każdym mieście z naklejką stałej kryjówki należy umieścić kryjówkę.



KONTRWYWIAD

Nalepcie naklejkę kontrwywiadu na symbolu obserwacji w dowolnym mieście. (Symbol może pochodzić z naklejki lub być nadrukowany na planszy). Liczba symboli obserwacji w tym mieście zostaje zmniejszona o 1.



6. SPRZĄTANIE

Odrzućcie wszystkie karty graczy i usuńcie z planszy wszystkie elementy gry (oprócz naklejek, które są trwałą zmianą). W kolejnej rozgrywce wszystkie te elementy przygotowuje się od nowa.